

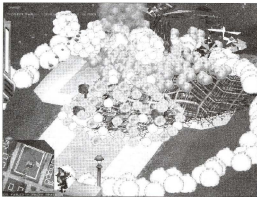
SYNDICATE WARS

SecreŃ bardzo dobrego SYNDICATE, wydaneŃ w 1993 r. Ta cyberpunkowa gra łączy w sobie kilka wŃglów: ekonomiczny (zarzadzanie gotówkã – finansowanie badaŃ nad nowymi uzbrojeniami, cybernetycznymi implantami oraz innymi wyposaŃzeniami), strategiczny (planowanie akcji) i przygodowy (realizacja misji). Główna akcja rozgrywa siŃ w czasie rzeczywisty, w środowisku 3D. Zadania czepo sprzeczajã siŃ do całkowitej eksterminacji wroga.

Podobne gry: SYNDICATE, GENDER WARS.

Producenci: BULLFROG
 Wydawca: ELECTRONIC ARTS
 Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group

Wymagania sprzeczowa:
 PC DOS/WINDOWS 1 CD
 486DX2/66 ; 8 MB RAM
 VGA/SVGA; SB 16; SB AWE; GUS
 Opis: SECRET SERVICE 40



Od wydarzeń rozgrywających się w pierwszej części SYNDICATE minęło 95 lat. Syndykat EuroCorp niemal całkowicie przejął władzę nad światem, wszczepiając wszystkim obywatelom komputerowo kontrolowane chipsy. Pragnąc zwiększyć wpływ na umysły ludzi, stworzył specjalną, tajną komisję badawczą z siedzibą w Reykjavíku. W efekcie eksperymentów dziedziwiciu z dziesiątku naukowców oszalało, powołując do życia Kościół Nowej Epoki, organizację religijną, której celem miała być walka z Syndykatem. Tylko jeden z jajogłowych, Ko-Paul Visbeck zachował przytomność umysłu i wycofał się z konfliktu, stając na czele grupy wolnomyślicieli, zwanych Niszczącymi. Tymczasem pozostała Dziewięćka, jak się mianowali, werbowała rzesze wiernych i spisywała swe wielkie plany w tzw. Kodeksie. Pierwszym posunięciem Kościola, a zarazem powodem do otwartej wojny z EuroCorpem, było wpuszczenie wirusa do sieci kontrolującej społeczeństwo za pomocą chipów. Ludzie po raz pierwszy zobaczyli świat takim, jakim był naprawdę...

Teraz twoja kolej – musisz opowiedzieć się po którejś ze stron konfliktu. Czy staniesz na czele EuroCorpu i będziesz się starał przywrócić stary porządek, czy też opowiesz się za Kościołem Nowej Epoki, próbując wprowadzić nowy ład? Obejdy strony mają swoje słabe i mocne strony, obie mają równe szanse i podobny cel – pokonać przeciwnika za wszelką cenę.

Na początek wybierz czterech odpowiednich agentów, których będziesz posyłał na różne misje. Wyposaż ich w najlepszy sprzęt, jaki masz do swojej dyspozycji i wyznacz zadanie. Możesz ich wysłać do komory kręgienkowej, aby poczekał aż specje z wydziału Badań i Rozwoju skonstruuje nową, lepszą broń oraz cybernetyczne implanty, które zwiększą ich wytrzymałość, poprawią celność itp. Na to jednak potrzebujesz kasy, a tę zarobisz odwalając kolejne misje, sprzedając znalezione podczas akcji sprzęt lub (!) okradając bank. Naprawdę warto inwestować w zadania, gdyż tylko one zapewnią ci nowe, cybernetyczne zabawki, coraz nowocześniejsze twory techniki, głównie służące masowej eksterminacji.

Misje są bardzo różnorodne. Twoi agenci będą nie tylko otwarcie atakować wroga, ale także likwidować wyznaczone osoby, niszczyć budynki, tropić polityków i naukowców, eskortować VIP-ów, wykradać różne przedmioty. Akcja będzie się toczyć zarówno w różnych miastach na Ziemi, jak i na stacji orbitalnej, a nawet na powierzchni księżycy.

BULLFROG zastosował się o to, by SYNDICATE WARS górował nad swym poprzednikiem – SYNDICATE. Chociaż ogólna koncepcja gry nie zmieniła się – jest tylko więcej misji, więcej broni i bajerdów, wprowadzono szereg ulepszeń technicznych. Zamiast 16 kolorów mamy 256, a środowisko 3D w pełni obracalne. Teraz, gdy twoi agenci znikną za węglem budynku, po prostu obrócisz widok. Możesz też go przybliżyć bądź oddalać, spoglądać z góry lub z dołu. Nieśamowity efekt wywołuje zastosowany w grze light-sourcing. Przyjrzyj się eksplozjom, postrzałom do lamp, a sam się przekonasz. Opracowanie graficzne zasługują na najryższej notę – cyberpunkowe miasta przyszłości tworzą niesamowity klimat, spotęgowany świetną muzyką i efektami dźwiękowymi. Wszystko opracowane w najdrobniejszych szczegółach, nawet animowane reklamy, które możesz oglądać. Zresztą zobacz sam, odgrywając grę w trybie Hi-Res 640x480. Oczywiście, jeśli masz Pentium 120 lub szybszy, gdyż na gorszym sprzęcie będą cię dęczyć przeszoła. Ustawiono, a raczej uproszczono też interfejs, dzięki czemu łatwiej jest dzielić agentów na dwie grupy.

Program jest bardziej „inteligentny”, każde zachowanie agentów wzbudza jakąś reakcję cywilów. Kiedy będziesz wchodził się po ulicach miast, lepiej trzymaj broń schowaną – ludzie mogą się przestraszyć i narobić paniki. Jeśli przypadkiem natkniesz się na glinę i nie rzucisz broni, tak jak każde, będziesz go musiał zabić, a to z kolei oznacza, że za jakiś czas pojawią się pociłki. Korzystaj z Persuaderframe i werbuj ludzi do współpracy (agentów wroga też). Będą podnosić ledzącą na ziemi broń i pójdą za tobą w ogień! Z tłumem trzydziestu ludzi możesz doszczętnie zniszczyć całe miasto. Jeśli chodzi o efekty specjalne, w zasadzie wszystko można zniszczyć, spalić, wysadzić w powietrze, zamienić w kupę gruzu i popiołu. Eksplozje i wylotchy zostały naprawdę pięczołowicie dopracowane.

Strategia

– Podczas pierwszych misji nie rozdzielaj agentów. Razem będą stanowić większą siłę ognia i poradzą sobie z każdym wrogiem.

– Zbieraj leżącą na ziemi broń, którą później możesz sprzedać.

– Naciśnij taci naukowcy jak najryzykowniej wyprodukują ładunki wybuchowe (HIGH EXPLOSIVES). Przydadzą ci się do wysadzania banków.

– Wysadzaj w powietrze każdy bank, jaki po drodze napotkasz. Pieniądże ukryte są w podziemnych sejflach i wydobędziesz je dopiero po rozwaleniu budynku. Uwważ na policję, która pojawi się zaraz po zgłoszeniu napadu na bank.

– Agenci powinni nosić różnorodną broń i zawsze mieć przy sobie ładunki wybuchowe (HIGH EXPLOSIVES) – w wiadomym celu.

– Karabin snajperski (LONG RANGE RIFLE) jest najbardziej efektywną bronią, ale długo się przeladowuje. Rozważ pierwszą parę wrogów z karabinka, a następnie przestaw się na inną broń.

– Długość ostrza (RAZOR WIRE) najlepiej wykorzystać jako element zasadki. Zrani wroga i spowoduj jego ruchy na tył, by móc go ustrzelić.

– Uważaj na ludzi noszących materiały wybuchowe, bo kiedy giną, zawsze aktywują ładunek, który wybuchnie, o ile nie zdążysz go wcześniej podnieść. Możesz też strzelić do bomby i w ten sposób zdetonować ją wcześniej.

– Kiedy atakuje cię pojazd latający, ukryj się pod dachem – nie byłoby mógł do ciebie strzelać.

– Zawsze nosź przy sobie apteczki (HEALING KITS) i korzystaj z niej. Kiedy akcja stanie się zbyt gorąca, załóż osłonę (SHIELD) i w nogi.

Broń

UZI – Wykorzystywane w walkach ulicznych w XX wieku, zmodyfikowane UZI 5mm jest podstawowym wyposażeniem agentów Eurocorpu. Zamiast starodawnych pocisków małokalibrowych wystrzelikuje małe ładunki energetyczne, zasilane z baterii agenta. Stanowi cichą, leciwą i lekką broń. Jego wadą jest mała skuteczność w niszczeniu większych celów. Członkowie Kościoła uważają UZI za przesadzony sprzęt nie warty zachodu.

MINIGUN – Dzięki obniżeniu kosztów produkcji te karabiny obrotowe stają się coraz popularniejszym wyposażeniem agentów Eurocorpu. 20mm ładunki plazmowe czynią niemalże spuszczenie w szeregu przeciwników. I o to właśnie chodzi. Jest to dobre i solidne narzędzie, choć Kościół jest wobec niej sceptyczny, ze względu na jej ciężar i głośność. Te wady potężyła jedyną jej zaletą i moc. Trzeba nadmienić, iż niewiele pojazdów cywilnych ocalało się pod naporem ognia tych poręcznych działek.

ELECTRON MACE – Naukowcy Eurocorpu, pomimo podziwu jakim obdarzają wszelkie rewolucyjne pomysły wykreślone bojownikami Kościoła, w tym przypadku są krytyczni. Maczugi elektroniczne są dość niebezpieczną bronią również dla użytkownika. Ten przyrząd co prawda pobiera niewiele energii z zasobów agenta, ale istnieje ryzyko wyładowania baterii. A wiadomo, czym się to kończy w wizji walki. Oczywiście, Kościół Nowej Epoki zaleca swoim Uczniom używanie tej broni. I taktycznie – ma ona zasięg przewyższający jakikolwiek broń kinetyczną.

PULSE LASER – Ten laser wykorzystuje gaz TriSodium 89, który jest pod ciśnieniem wstrzykiwany do komory, poddawany działaniu prądu elektrycznego, a następnie wystrzelikwany. Broń ta może być łatwo przeladowana i nie zawsze jest skuteczna. Czasem jeden strzał może nie wystarczyć do zniszczenia celu.

PLASMA LANCE – W dużym skrócie: technologia anihilacji elektronów doprowadziła do konstruowania broni, która zmienia cząsteczki atmosferyczne w plazmę. W kontakcie z plazmą przedmioty materialne ulegają dematerializacji, uwalniając przy tym energię. Broń bywa skuteczna nawet na duże odległości. Można ją przeladować, więc dłuższe przytrzymanie spustu wzmacnia niszczycielski efekt. Lancę po raz pierwszy wykonał Kościół.

LAUNCHER – Wyrzutnia „Inteligentnych” pocisków samoczynnie nakierowujących się na cel. Pocisk po trafieniu wyrzuca z siebie wiele małych ładunków wybuchowych. Imponujący zasięg tej broni oraz jej niezwykła siła zyskały wysoką ocenę wśród wystawców Kosciola.

NUCLEAR GRENADE – Wybuch atomowy na małą skalę, zdolny pokonać niesymetryczną tarczę izotopów, z których budowany jest rdzeń granatu, w pełni kontrolując reakcję łańcuchową, dzięki czemu skażenie radioaktywne zanika już w chwili po eksplozji. Błąda jednak temu agentowi, który detonując granat stoi w zasięgu jego rażenia! Kościół zaleca stosować ten „Dzień Boży” tylko przeciw większym rozszarom niewiernych oraz budynkom.

PERSUADERTRON (INDOCTRINATOR) – Każdy obywatel wyposażony w chip UTOPIA i poddany działaniu 263 persuadertrona stanie się po prostu jak ciocię. I jak ciocię pójdzie pod nos różniaki. To właśnie niedoceniony persuadertron doprowadził Eurocorp do obecnej potęgi. Podążający za agentem obywatele poddani działaniu tego instrumentu bez strachu włączają się do walki po jego stronie. I to bardzo ofiarnej walki...

Spółeczność Kosciola Nowej Epoki powiększa się z dnia na dzień. Szeregi wiemych stale rosną i wydawałoby się, że nikt nie oprze się jego potęgą. Są jednak zbytknie owieczki, które nie mogą znieść w ciszy na własność ścieżkę i to im właśnie ma pomóc indoctrinator. Przekonaj się sam.

FLAMER – Nieco archaiczny miotacz napalmu krótkiego zasięgu. Broń wypłukuje strumień płonącej galareny, która przylega do materii organicznej i gwałtownie się rozpalą. Wspieranie kontroli stopień „rozpalenia” flama. Kościół chwali sobie bardziej efekt psychologiczny, jaki wywołuje dźwięk skwierczącego ciała płonących grzeszników, niż efektywność miotacza. I używa go z powodzeniem.

DISRUPTER – To urządzenie bliskiego zasięgu wykorzystuje fale jonowe, zakłócające działanie chipów wystawionych na jego działanie. Upraszczając, osoby potraktowane wcześniej persuadertrone, a następnie poddane działaniu disruptera powracają do stanu pierwotnego. Najlepiej (jednak stosować disrupter przeciwko osobie używającej persuadertrona. Atak na źródło sygnału spowoduje, że zostanie ono zagłuszone, a wszyscy poddani jego wpływowi z powrotem staną się w pełni świadomymi obywatelami.

PSYCHO GAS – Eksperymenty nad grzybami prowadzone były od setek lat. Od Indian, przez hippisów po subkulturę z końca XX wieku. Z różnym skutkiem. Teraz jednak, gdy ich świadomość zaczęła badać naukowcy Eurocorpa, na efekty nie trzeba było długo czekać. Gaz halucynogenny, znajdujący się w poręcznym pojemniku, zawiera zarodniki grzybów i czynnik uferujący. Po naciśnięciu spustu z pojemnika wydobywa się chmura gazu wywołująca zachowania psychotyczne u potraktowanych nim osób. Ten gaz okazuje się szczególnie przydatny podczas walki z dużą liczbą przeciwników na małej powierzchni, choć efekt jego działania często jest nieprzewidywalny. Chaos, chaos, chaos... PSYCHO GAS w rękę Akolity wywołuje go niezawodnie. Ręka Boża i tak wyprowadzi wierznych mnikających, a lenych – oóó, się był tego waci...

KNOCKOUT GAS – Granat paralizujący. Jego wybuch czasowo wyłącza z walki osoby znajdujące się w polu rażenia. Skuteczny na cele niczym nie chronione.

ION MINE – Elektromagnetyczna mina pulsowa, reagująca na zbliżający się cel. Jej działanie obejmuje wszelki sprzęt elektroniczny: broń, urządzenia, implanty, pojazdy. Broń i urządzenia zostają czasowo (lub na trwałe) uszkodzone, implanty w ciele agentów spalone, pojazdy unieszkodliwione. Może też objąć swoim działaniem osoby wystawione wcześniej na działanie persuadertrona.

HIGH EXPLOSIVE – Ładunek wybuchowy o dużym zasięgu i sile rażenia, zdolny niszczyć pojazdy i poważnie narażać postawę budynków. Ustawiony w strategicznym miejscu, może bardzo ułatwić oczyszczenie terenu. Zapalnik jest czasowy.

LONG RANGE RIFLE – Dzięki zastosowaniu specjalnego akceleratora pociski w piloszczach unarowionych wyrzylane są z tej broni z prędkością 5,2 Macha. Jednak jeden strzał całkowicie opróżnia zasobnik i trzeba czekać, aż broń powróci do siebie. Ta strzelba nie jest szczególnie dla innych broni zasięgiem i celnością. Świetna w miastach typowo eliminacyjnych, gdzie cel jest wyraźnie określony. Pozwala czasem uniknąć niepotrzebnej (!!) masakry. Najczęściej jeden strzał wystarczy do wyeliminowania celu. Broń dla cichych i błyskawicznych morderców. Tomi Baranger oddałby za tę broń rękę.

SATELLITE RAIN – Każdy ze sztucznych satelitów orbitujących wokół planety wyposażony jest w stos próbnów wolframowo-uranowych, zamontowany na obrotowej podstawie umożliwiającej wybór dowolnego celu. Kiedy próby zostaną wyrzucone w kierunku Ziemi, ulegają stopniemu przechodząc przez atmosferę i opadają na powierzchnię planety w postaci deszczu plazmy. Nasi naukowcy opracowali metodę, dzięki której ta niebezpieczna broń może nam służyć. Wystarczy urządzenie emitujące fale dźwiękowe. Deszcz satelitarny należy jednak stosować rozsądnie z dwóch powodów – jego działanie jest opóźnione o kilka sekund, a koszty bardzo wysokie.

GRAVITY GUN – Najpotężniejsza broń, jaką opracowało Dziewięciu z Kościoła Nowej Eryki. Kontrolowana reakcja łańcuchowa na dużej skali. Im dłuższy krzyżowy jest spust, tym bardziej niebezpieczna jest siła broni. Cel wystawiony na jej działanie rozrywany jest na cząsteczki. Broń jest niebezpieczna w zastosowaniu – bywa obciążająca.

RAZOR WIRE – Druł ze stopu stalowo-tytanowego, zwinięty w bardzo cienki, bardzo ostry i zgłębiony zwój. Rozciągnięty w przejściach, uniemożliwia przejście niepożądanym osobom. W sumie to tylko drut kolczasty przyszłości, ale jest trudny do zauważenia i potrafi nieść zalew bodźców przeciwników próbujących przejść przez teren, na którym jest umieszczony.

PERSUADER II – Opracowany w oparciu o technologię zwierników Kościoła, potrafi zaskoczyć nawet w głowach nawet najbardziej oddanych dowódców. Potraktowani tym sprzętem Akolici będą wypełniać two rozkazy tak gorliwie, jak przedtem kościelne przykazania.

STASIS FIELD – Przenośny generator pola zwalniającego upływ czasu. Osoba znajdująca się wewnątrz pola porusza się bardzo wolno, stając się wyjątkowo łatwym celem. Pole zabiera dość dużo energii, dlatego należy je aktywizować dopiero w właściwym momencie.

CHROMOTAP – To urządzenie pobiera energię z martwych agentów. Jeśli struktura komórkowa organizmu nie została zniszczona, można jeszcze wykorzystać energię baterii zastawionych w ciele umarłego. Bardzo przydatne, szczególnie po wyczerpującej wymianie ognia.

DISPLACERTRON – Profesor Drannan, który wcześniej obdarzył Eurocorp persuaderem II, rozmyślił kolejną zastawkę Kościoła. Urządzenie to wykorzystuje silnie zapęszczoną materię otoczoną płaszczem utrzymującym ją w stanie równowagi, umożliwiając ograniczony dostęp do wyższych sfer czasowych. W praktyce cel poddany jego działaniu zupełnie znika, aby pojawić się znowu w niedalekiej przyszłości. Niestety, trzeba uważać z displacertrinem, gdyż jego działanie nie jest jeszcze w pełni poznane.

CERBERUS IFF – Elektroniczny strażnik, którego stawia się w dowolnym miejscu, aby krył ogniem cały teren do momentu wyczerpania się energii albo do czasu, aż zostanie zniszczony. Uzbrojony w laser pulsowy zapewni dobrą obsługę i w połączeniu z np. RAZOR WIRE może stanowić poważną przeszkodę nawet dla najlepiej wyposażonego przeciwnika. Atakuje każdego intruza w zasięgu broni, ignorując jedynie agentów Eurocorpu (albo Akolików Kościoła – zależnie od programu).

MEDIKIT – Przenośny zestaw do opatrywania ran. Zawiera środki znieczulające, nanoboty chirurgiczne oraz płyty sztucznej skóry. Do jednorazowego użytku.

AUTOMEDIKIT – Ulepszona wersja poprzednika. Samoczynnie kontroluje stan zdrowia użytkownika i kiedy jego rany osiągną pewien krytyczny poziom, uruchamia się sam i opatruje obrażenia w trybie przyspieszonym. Wadą tego urządzenia jest opóźniony moment aktywizacji, której może już nie dość ostrożny nieustannie agent.

TRIGGER WIRE – Podobny do RAZOR WIRE, jest idemle cienki i trudny do zauważenia przez przeciwnika. Zastosowane na całej długości drutu ładunki wybuchowe najczęściej eliminują osobę, która przypadkiem wpadła w pułapkę.

CLONE SHIELD – najlepsze (i jedyne) urządzenie maskujące, jakie do swej dyspozycji mają agenci Eurocorpu i Akolici Kościoła. Nawet skanery UTOP II nie wykrywają fałszerstwa. Tarcza organicznie zmienia ubranie i powierzchność agenta, który jej używa. Bardzo przydatna w akcjach, w których trzeba niepostrzeżenie przedostać się na strzeżony teren.

Misje EuroCorp

LONDON

Kup swoich agentów jakiejś implanty korpusowe (BODY MOD) i wyposaż przynajmniej w jeden minigun. Przejdź przez bramę i skróć w lewo, w kierunku Niezależnych (UNGUIDED). Jest ich tylko kilku. Możesz ich z łatwością zabić, o ile nie zaatakujesz wszystkich na raz. Nie przejmuj się cywilami, którzy przypadkiem wejdą na pole walki. Kiedy wszystkich rozwalisz, podbierz wszystkie uzły i wracaj. Uwaga, tu może się pojawić więcej Niezależnych. Jeśli przewaga będzie po ich stronie, uciekaj do bazy, która zapewni ci wsparcie ogniewe. W londyńskim banku nie ma ani pensa.

HONG KONG

Zabierz przynajmniej dwa miniguny i persuadertron. Kiedy opuścisz IML, zobaczysz grupkę wrogich agentów, waloczą z Niezależnymi. Najlepiej wycofaj się i za pomocą persuadertrona przełącznij na swoją stronę cywilów i gliniarzy. Wtedy będziesz mógł wrócić i przejąć kontrole nad przedwiniem, gdyż podążający za tobą tłumek zwiększa moc persuadertrona. Jeśli się nie uda – strzelaj. Koncentruj atak na jednym celu, a kiedy padnie trupem, na kolejnym. Uwaga, by nie zniszczyć zielonego pojazdu – będzie ci potrzebny, aby dostać się przez bramę do Yamaguchi. Strażników rozwal lub użyj na nich persuadertrona. Przejmij naukowców, wracaj do samochodu i poczekaj, aż za tobą przyjdą. Wracaj do IML.

BEIJING

Wed persuadertron i przynajmniej dwa miniguny. Musisz przejąć czterech gości, pilnowanych przez strażników, którzy strzelają do każdego, kto wyciągnie broń. Uwaga, bo w centrum miasta strzelają Niezależni, dość odporni na kontrole umysłu. Jeśli więc przejmiesz kogoś, nie idź prosiem, bo możesz zaliczyć kulę w plecy. Najpierw zawiadnij tłumem cywilów, potem strażnikami i Niezależnymi. To chyba najlepsza taktyka, choć wciąż nie łatwa. Pozwól ci przejąć wrogich agentów pod koniec misji. Chcąc użyć persuadertrona, musisz zbliżyć się do przewodnika, co może być trudne, gdyż jego kula odrużnia cię w tył. Jest na to rada – biegnij, a kiedy wróg zacznie strzelać, załóż osłonę i trzymaj ją tak długo, aż go przejmiesz. Podbierz rozrzucone rybuchem dokumenty.

GENEVA

Standardowo wed persuadertron i tyle minigunów, ile udźwigniesz. Musisz ochraniać naukowców, więc wal do każdego, kto ma wyciągniętą broń. Naukowcy znajdują się w największym niebezpieczeństwie, kiedy ich przejmiesz, więc najpierw oczyść sobie teren. Szukaj gości pod eskortą straży. Oni ma kasej, która może być twoja. Uwaga! na Kołobót, to pułapka.

MATOCHKIN SHAR

Wyposaż swoich ludzi w miniguny, gaz paralizujący (MO GAS) i, oczywiście, persuadertron. Laboratoria Bioexy są chronione przez strażników, których lepiej jest przejąć przed naukowcami, gdyż pomogą ci w walce z Niezależnymi nacierającymi ze wszystkich stron. Uwaga, by ktoś nie załamał naukowców. Kiedy uporaś się z Niezależnymi, wracaj do IML, gdzie Zwiłoci urządzili na ciebie zasadzkę. Używaj min pulsowych (ION MINES), daleko oczyść teren, zanim wejdziesz na przejęcie przez ciebie ludzi.

Do miasta będzie wjeżdżał zielocki konwój, który zostanie zaatakowany przez Niezależnych, próbujących skraść cenny ładunek – pieniądze. Wykorzystaj to.

VANCOUVER

Nie zapomnij o persuadertronie. Kieruj się prosto na piętrowy parking i zabij Niezależnych. Pojawi się pojazd syndykatu, z którego wysiądą dwóch agentów. Zabij ich i zabierz samochód. Za-

atakujez najpieni wiozsy budynek, bedziesz mial dostep do latajacego pojazdu. Zanim przejmiesz naukowcow, zaatakuj Zealotow i przeszukaj trupy w poszukiwaniu lupow. Rozwal wszystkie agentow wrogiego syndykatu i zabierz naukowcow do IML.

SINGAPORE

Zabierz gaz paralizujacy. Ta misja wymaga taktyki. Musisz jedynie odstawic pojazd w miejsce przeznaczenia. Pechowo, wrogi syndykat dysponuje licznymi silami, dlatego bedziesz musial posluzyc sie karabinami snajperskim straznikow z IML. Rozwalaj gościa po jednym i wracaj bieglem do reazy agentow po wsparcie z minigunow. W razie ostrego kontrastu wykorzystaj gaz, co zapewni ci troche czasu. Ješli choc jeden wrođ wejdzie do pojazdu, niewiele bedziesz mógł juđ zrobic. Dlatego kiedy sporasz sie ze strazbami, poeđ do banku, potem jak najszybciej wróc do wozu i rozwal pozostalych ze środka. Ješli samochód zostanie zniszczony, misja zakończy się klęską.

PHOENIX

W tej misji problemem są zarówno Niezależni, jak i baza Zealotów. Uwazaj, punki są wszędzie, więc lepiej rozwal ich od razu. Najpierw załóż tych, którzy napadli bank. Załóż gaz paralizujący i w razie czego wal z minigunów, załatwiając strażników banku i punktów znajdujących się na jego terytorium. Na ziemi będą leżały pieniądze, które możesz zgarnąć. Niezależni będą szturmować cię ze wszystkich stron, więc strzelaj z minigunów krótkimi seriami i rozpylaj gaz. Kiedy amunicja wyczerpie się, uciekaj, zgub swoich prześladowców i ukryj się, aby w spokoju przeładować broń. Twierdzy Zealotów broni zewnętrzny i wewnętrzny kordon straży. Zdejmij strażników u wejścia i wbiegnij na teren świątyni. Zealoci wezwą latający pojazd, którym odleć, jeśli sytuacja wymknie im się spod kontroli. Wtedy system bezpieczeństwa świątyni wypuści wszędzie gaz halucynogeniny. Dlatego najlepiej wywab Zealotów ze świątyni, ukryj się za rogiem i wbiegnij ich w strzelaninę. Kiedy zginą, zabierz przedmiot będący celem tej misji i wracaj do IML.

ROME

W Rzymie są cztery obszary, które musisz oczyścić. Pierwszym celem jest sieć bazy punktów, którą wrogi syndykat zaatakuje z satelity (SATELLITE RAIN), kiedy tylko wejdzie do środka. Dlatego najlepiej wbiegnij na teren bazy, rozwal kilku Niezależnych i zwiolaw, zanim wszystkie dyktando. Stań w poprzek drogi i rozwal wszystkich osalanych. Za tobą jest druga, mniejsza twierdza, którą możesz łatwo zdobyć. Jednak najpieni musisz uporać się z robotojkami wysłanymi przez Zealotów. Te maszyny są dość odporne, więc wal do nich z karabinów i trzymaj je na dystans.

Po drugiej stronie miasta znajduje się kolejna baza Niezależnych. Kiedy wejdiesz na jej teren, jeden z nich wypuści gaz paralizujący, więc opuść parter możliwie szybko. Po oczyszczeniu tej strony musisz zadbać o pojazd (chyba że rozwalisz bramę), aby dostać się do bazy wrogiego syndykatu. Jest kilka wozów policyjnych na posterunku po przeciwnej stronie miasta. Ale uwazaj, posterunek zwalakuje agentów syndykatu uzbrojeni w miotacze ognia. Pozwól im powalczyc, a potem wykończ i wsiądź do wozu. Baza syndykatu broni dwa duże patrole kilku ludzi w okolicy wejścia. Kiedy wjeżdżasz na teren bazy, pozostań w samochodzie jak najdłużej – posłuży ci za osłonę do czasu, aż siła ognia osłabnie. Po kolei załóż oba patrole gazem paralizującym.

Twoim ostatnim zadaniem jest likwidacja agenta, który ukrył się w rogu budynku. Najlepiej wyświć bank, zabierz pieniądze i zaatakuj od tej strony. Uwazaj na elektronicznych strażników (CEPBERUS IFF). Gdy załóż gościa, będziesz mógł sobie takiego zabrać.

NEW YORK

Weź miniguny, karabinki snajperskie, wyrzutnie rakiet (RAP), persuadertron, ładunek wybuchowy (opcjonalnie) i apteczki. Warto skorzystać z netscanu – policja ostatnio wzmocniła swoje siły – można namierzyć bank z kupą kaszy. Rozpoczniesz akcję ze stacji IML. Uzbój wszystkich agentów w karabiny. Niech trzymają się razem. Idź na wschód i zdejmij pięciu strażników syndykatu za pomocą karabinów i minigunów. Następnie przeszukaj ich w RAP-y i zestrzel dwa pojazdy latające. Nie obawiaj się zużyć apteczek, jeśli to konieczne. Kiedy wyładuje latająca łakow-

ka i wyskoczy z niej czterech agentów syndykatu, rozwal ich z karabinów lub RAP-ów. Najlepiej wal do taksówki, jak tylko wyłaje. Poczekaj, aż eksploduje ładunek wybuchowy w taksówce. Teraz masz okazję zgarnąć kilka LAZERS na sprzedaż. Kiedy zakończysz walkę, ruszaj na wschód. Po jakimś czasie zauważysz na skanerze dużą grupę wrogów, wtedy odnij się nieco i powstrzeżaj z karabinów tyłu, ile się da, później przestroj agentów w wyrzucnięcie i dokończ dzieło. Uwaga, czterech przeciwników jest wyposażonych w ładunki wybuchowe, więc nie dopuść, aby wróg się do ciebie zbliżył. Jeśli od razu ude ci się załatwić jednego z nich, upuści on ładunek, który eksplodując wyczyszczy teren. Ale pamiętaj o kolejnych trzech, którzy mogą laćć wódm martwych. Po prostu poczekaj, aż ładunki wybuchną.

Teraz musisz rozwalić opancerzony pojazd wrogiego syndykatu, znajdujący się na wschód od poprzedniego pola bitwy. Zauważysz mężczyznę idącego z południa w kierunku samochodu. Zdejmij go z karabinu i szybko pozbić broni, którą upuści. Ten obywatel jest naprawdę zamaskowanym (CLONE SHIELD) agentem syndykatu, który mógłby zrobić ci kłopotów. Jeśli był go nie zastrzeż, podłożyłby bombę i rzucił się na ciebie, dokonując elektywnej autodestrukcji. Teści agent upiekił by się żywcem.

Kiedy uporasz się z tym problemem, przejmij cel, wejdź do pojazdu i przeskanuj mapę w poszukiwaniu następnego celu. Kliknij na punkcie ce dźwierni budynku, który jest celem. W drodze uzbój agentów w karabinu. Kiedy rozwalisz siły łączowe, zostaniesz zaatakowany przez pojazdy latające. Najlepiej zastrzel je z wyrzutni. Teraz możesz przejąć pannę Tako, wskoczyć do podstawionego wozu policyjnego (który może laćć) i skierować się do peronu ewakuacyjnego (ML). Zadanie wykonane i możesz wrócić. Oczywiście, możesz po drodze wysiedzieć w powietrze bank i zgarnąć ładną sumkę pieniędzy. Uwaga, bo panna Tako może zginać, a wtedy misja zakończy się niepowodzeniem.

Niecaż określić ten bank jako obiekt silnie strażony, mimo że chroni go tylko pięciu gliniarzy. Uwaga, bo kiedy wysiedzi budynek, pojawią się cztery latające pojazdy policyjne. Przygotuj się na ich przybycie i zastrzel je szybko z wyrzutni. Jeśli był się ich nie spodziewał, straciłbyś co najmniej jednego agenta, nie wiedząc co się dzieje. Pamiętaj, że w razie prawdziwych kłopotów możesz wciągnąć spację i zakończyć misję w dowolnym momencie.

Implanty

MÓG (1, 2, 3) – Znacznie poprawiają szybkość poruszania się agentów i Akolitu.

RĘCE (1, 2, 3) – Pierwszy model poprawia jedynie celność, drugi i trzeci oferują dalszą poprawę celności oraz możliwość dalszego rzucania np. granatów.

KORPUS (1, 2, 3) – Musi być umieszczony w ciele agenta w pierwszej kolejności, warunkując możliwość zakładania innych implantów. Korpus oferuje większe źródło dostępnej dla agenta energii i zabezpiecza przed częstą uszkodzeń. Korpus nr 3 chroni agenta przed wszelkimi czynnikami paraliżującymi układ nerwowy (np. przed gazem).

MÓZG (1, 2, 3) – Uprawnia zdolność percepcyjną agenta, również umożliwia mu przezwyciężenie niektórych obrażeń. Mózg nr 2 polepsza jednocześnie używanie (zakład) i naładowanie persuaderona oraz zwiększa odporność organizmu. Nr 3 zwiększa celność i podnosi poziom zdrowia.

HARD SKIN – Znacznie zmniejsza obrażenia, jakie zadają podskórki z broni konwencjonalnej. Skórka z żywych komórek przepięcionych sztalowymi włóknami jest jednocześnie kuloodporna i równie elastyczna, jak skóra naturalna.

FLAME SKIN – W miejscach, w których ryzyko obrażeń z ogniem wystaje się bardziej niż prawdopodobne, niezłym pomysłem wydawałoby się wyposażenie swych podwładnych w skórę wzmacnioną azbestem. Choć nie chroni przed ogniem całkowicie, to jednak znacznie zmniejsza poparzenia.

ENERGY SKIN – Wchłania większość obrażeń zadanych bronią bazującą na źródłach energii. Rozprzyszcza energię po całym ciele i częściowo ją wchłania, przetwarzając pierwotnie własności ochronne.

STEALTH SKIN – prawdziwy majstersztyk chirurgii cybernetycznej. Ta sztuczna skóra odbija promienie czujników tak, że jej posiadacz jest praktycznie niewidzialny dla systemów celowniczych broni przeciwnika.