

Die Komplettlösung zu Syndicate Wars

I. Allgemeine Tips

1. Tips

Vor den einzelnen Missionen erhaltet Ihr immer jede Menge Informationen, die Ihr genau studieren solltet. Teilweise ist es sogar möglich Zusatzinformationen, die in der Regel sehr nützliche Hinweise enthalten, zu kaufen. Da aber gerade die Finanzen bei diesem Spiel sehr knapp bemessen sind, solltet Ihr abspeichern, bevor Ihr die Zusatzinformationen kauft. Nun könnt Ihr die Information kaufen, lesen und dann wieder laden. So spart Ihr Geld und seid trotzdem gut informiert, wo sich eventuell weitere Feinde aufhalten oder welcher Banktresor gut gefüllt ist.

Der Schwierigkeitsgrad in diesem Spiel nimmt ständig zu und wird in den letzten Missionen extrem. Aus diesem Grund solltet Ihr gerade am Anfang darauf achten, daß Ihr keine Agenten verliert. Wenn dem doch so ist, dann bietet es sich an die Mission zu wiederholen. Gerade am Ende werdet Ihr noch genug Agenten verlieren.

2. Das Geld

Finanzprobleme sind bei diesem Spiel völlig normal. Daher ist ein gesunder Haushalt sehr wichtig, ja sogar spielendscheidend. Ausgaben stehen Euch bei der Forschung und der Ausrüstung Eurer Agenten ins Haus. Einnahmen könnt Ihr erzielen, durch den Gewinn von Missionen, den Verkauf von aufgesammelten Waffen, durch überzeugte Bürger und Banküberfälle. Mögliche Objekte für Überfälle werden in der Regel bei den Zusatzinformationen ausgewiesen. Seid Euch jedoch darüber im klaren, daß ein Banküberfall die örtliche Polizei zu einem Großeinsatz veranlaßt, was stets ein gewisses Risiko mit sich bringt.

Achtet darauf, daß Ihr nicht zu viel Geld in die Forschung steckt, damit immer noch genügend Credits für die Ausstattung der Agenten übrig bleiben. Einige Gegenstände solltet Ihr erst gar nicht erforschen, da Ihr diese nur selten braucht und man diese auch von eliminierten Gegnern aufnehmen kann. Dazu jedoch mehr im Kapitel Forschung und Waffen.

Wichtig ist, daß Ihr einen gesunden Mittelweg zwischen Forschung und Einkauf von neuer Ausrüstung findet. Dabei sollte immer noch soviel Geld übrig bleiben, daß Ihr nach dem Verlust eines Agenten einen neuen aus der Kältekammer holen und ausrüsten könnt.

3. Die Agenten

Euer Team sollte auf Grund des ständig steigenden Schwierigkeitsgrades immer mit den neusten Waffen und Körpermodifikationen ausgestattet sein. Das sich dies wegen der knappen Geldreserven nicht immer realisieren läßt, haben wir bereits erwähnt. Trotzdem solltet Ihr immer versuchen auf dem neusten Stand der Technik zu sein, da Eure Gegner es unter Garantie sind.

Rüstet vor jedem Einsatz Eure Krieger aus. Dabei ist es sinnvoll, eine möglichst breite Auswahl an Waffen auf die Agenten zu verteilen. So ist es zum Beispiel wenig sinnvoll, wenn alle Agenten über Nahkampfwaffen oder Fernwaffen verfügen. Auf die Mischung kommt es an. Laßt auch das eine oder andere Fach zu Beginn der Missionen frei, damit Ihr den gefallenen Gegnern Ausrüstungsgegenstände abnehmen könnt.

Grundsätzlich sollte jeder Agent in jedem Einsatz ein Medi-Pack mit sich führen. Setzt dieses jedoch nur ein, wenn es wirklich bedrohlich wird und vermeidet einen Einsatz gleich zu Beginn der Mission.

Gerade in den Eurocorp-Missionen tummeln sich auf den Kriegsschauplätzen reichlich freie Agenten, die Ihr überzeugen solltet. Dies bringt zum einen Geld und zum anderen füllt es Eure Kältekammer.

4. Die Waffen und Körpermodifikationen

Befassen wir uns zuerst mit den Modifikationen an den Körpern Eurer Agenten. Arme, Beine, Gehirn und Rumpf können bis zum Level 3 verbessert werden. Beginnen solltet Ihr mit der Verbesserung des Rumpfes, gefolgt von dem Gehirn, den Armen und den Beinen. Ein besserer Rumpf erhöht die Widerstandskraft. Ein besseres Gehirn sorgt für eine bessere Überzeugungskraft, Wahrnehmung und Widerstand gegen Schäden. Modifizierte Arme erhöhen ebenfalls die Widerstandskraft und zudem noch die Treffgenauigkeit. Verbesserte Beine lassen Eure Agenten wesentlich schneller werden. Zum Abschluß bleibt nur zu sagen, daß Ihr in den späteren Missionen nur eine Chance habt, wenn die Körper der Agenten optimiert sind.

Bei den Waffen wollen wir jetzt nicht alle aufführen, da dies schon in der Spielbeschreibung steht. Wir wollen Euch viel eher die besten und wichtigsten Waffen vorstellen. Zu den mit Abstand besten Waffen zählen unserer Meinung nach die Plasma-Lanze, die Fernwaffe, der Granatwerfer, die Atomgranate, der Zerberus und die beiden Gasgranaten. Gerade der Einsatz von Gas macht einige Missionen wesentlich leichter. So legt zum Beispiel das Ko-Gas Eure Gegner flach und ihr habt keine Mühe diese zu erledigen. Noch besser ist das Psychogas, das die Gegner so sehr verwirrt, daß sie sich selbst bekämpfen, während Ihr genüßlich zu schaut. Plasma-Lanze, Fernwaffe und Granatwerfer haben eine unglaubliche Zerstörungskraft, die den Feinden ein schnelles Ende bereitet. Nachteilhaft ist da nur der hohe Energieverbrauch. Ebenfalls von Nachteil bei der Fernwaffe sind die langen Zeiten zum Nachladen. Heranstürmende Gegner sollten zuerst mit der Fernwaffe und dann mit einer Nahkampfwaffe bearbeitet werden.

Die Atomgranaten und anfangs auch der Sprengstoff (sollte sehr schnell erforscht werden) werden zum Sprengen von Gebäuden und Toren benötigt. Man kann auf diese Utensilien nicht verzichten. Denkt daran, das nicht alle Agenten mit den gleichen

Waffen ausgerüstet sein sollten. Hier gilt die gesunde Mischung, die aus Euren vier Kriegerern ein Team macht.

An dieser Stelle wollen wir noch den Überzeugungsstrahler erwähnen. Es reicht völlig aus, wenn ein Agent damit ausgestattet wird. In einigen Missionen müßt Ihr freie Agenten, Wissenschaftler oder hochrangige Feinde überzeugen. Damit Euch dies gelingt, muß der Strahler zuvor gestärkt werden, was man durch das Überzeugen von Zivilisten erreicht. Um so mehr Zivilisten Euch folgen, um so stärker ist auch der Strahler. Doch bedenkt, daß die Kraft wieder abnimmt, wenn die überzeugten Zivilisten getötet werden.

Zu den eher unwichtigen Waffen zählen der Trenner, Puls laser, Elektroschockwaffe, das Stasischild und die Stacheldrähte. Diese Waffen sollte man nicht unbedingt erforschen, sondern viel eher den Feinden abnehmen.

5. Die Forschung

Die Effektivität der Forschung wird durch die Anzahl der Forscher und die zur Verfügung gestellten Geldmittel beeinflußt. Geld ist knapp und daher solltet Ihr zu sehen, daß Ihr möglichst viele Forscher sammelt. In vielen Missionen laufen davon reichlich umher, die Ihr mit Eurem Überzeugungsstrahler dazu überreden könnt, sich Euch anzuschließen. Ihr werdet sehen, daß die Forschungsdauer mit zunehmender Forscherzahl ständig abnimmt.

Vernachlässigt niemals die Forschung, da Ihr stets auf dem neusten Stand sein müßt, wenn Ihr den Gegnern Paroli bieten wollt. Doch achtet auf Eure Finanzen - denn was nützen Euch die besten Forschungsergebnisse, wenn Ihr Euer Team wegen Eurer Geldprobleme damit nicht ausrüsten könnt.

6. Der Kampfeinsatz

Hier wollen wir Euch noch einige allgemeine Tips für die Kampfeinsätze geben, die Euch das Überleben etwas leichter machen sollten.

Gerade in den ersten Missionen solltet Ihr Euer Team stets zusammen halten. So habt Ihr eine größere Feuerkraft und könnt Euch auch gegen mehrere Angreifer zu gleich verteidigen. Erst in den späteren Einsätzen ist es sinnvoll, das Team in zwei Gruppen einzuteilen.

Gleich zu Beginn der Mission müßt Ihr die Waffen der Agenten aktivieren, da die Gegner schon häufig ganz in Eurer Nähe sind. Wartet immer einen kurzen Moment ab und studiert erst einmal die Lage. Dazu solltet Ihr sowohl die Karte, als auch den Scanner genau im Auge behalten. Der Scanner gibt es immer Auskunft über das Missionsziel, den nächsten Einsatzort und die Aktivitäten der Gegner.

Sammelt in allen Missionen die Waffen der verstorbenen Feinde auf, da Euch dies Geld bringt und zudem auch technologisch weiterentwickelte Geräte. Der Gegner wird Euch stets immer ein wenig voraus sein.

Wir werden in einigen Missionen von der Errichtung einer Verteidigungsposition reden. Diese Verteidigungsposition ist oftmals der Schlüssel zum Erfolg. Wir verstehen darunter eine Stellung, die am Besten nur von einer Seite zugänglich ist bzw. in Richtung des Feindes ausgerichtet ist. Sollten weitere Zugänge zu dieser Stellung

bestehen, dann empfiehlt es sich diese Zugänge mit Stacheldraht zu sichern. Die Verteidigungsposition selber sollte in sicherer Entfernung zum Feind aufgebaut werden. Dazu stellt man vor seine Agenten zwei Lasertürme (Zerberus) und davor wieder einige Ionenminen. Wenn der Feind angreift, dann läuft er also zuerst in die Ionenminen, dann in das Kreuzfeuer der Lasertürme und anschließend in das Dauerfeuer Eurer Agenten. Rüstet die Agenten in dieser Stellung mit Fernwaffen und Raketenwerfern aus. Häufig müßt Ihr einen Eurer Agenten zu dem Gegner bewegen, damit dieser angelockt wird. Ein Schuß mit der Fernwaffe schreckt in der Regel die Feinde recht schnell auf und diese folgen den Agenten, der sich in die Verteidigungsposition zurück zieht. Auf diese Art und Weise kann man ganze Armeen des Feindes ausschalten. Ungemütlich wird es nur, wenn der Gegner auch noch Gleiter einsetzt. Diese solltet Ihr so schnell wie möglich vom Himmel holen. Wenn Euch dies nicht gelingt, dann solltet Ihr Euch hin und wieder in Gebäude zurück ziehen, damit sich Eure Gesundheit stabilisieren kann. Wie Ihr seht, ist Taktik angesagt und nicht wildes losstürmen, das in den wenigsten Fällen Erfolg bringt.

II. Die Missionen des Eurocorp-Syndikat

1. Mission: London

Auftrag: Zivilpersonen der Kategorie U verletzen den Verhaltenscode und dringen in den Schutzbereich um diese Substation ein. Wählt Eure Agenten aus und beendet die Unruhen, indem Ihr die umgeleiteten Personen ausschaltet.

Beschreibung: Die gesuchten Personen (grüne Kreuze auf dem Scanner) befinden sich vom Startpunkt aus in Richtung Osten (rechter Bildschirmrand). Beordert Euer Team also in diese Richtung. Es handelt sich um ca. sieben umgeleitete Personen, die Ihr einen nach den anderen ausschaltet. Wenn Ihr Probleme bekommen solltet, dann könnt Ihr

auch zurück zum Hauptquartier flüchten, wo Ihr die Hilfe der beiden Wachen in Anspruch nehmen könnt. Doch gehen wir erst einmal davon aus, daß Ihr keine Probleme bekommt. Wie bereits erwähnt, nehmt Ihr Euch einen nach den anderen der Gegner vor, um das Gebiet zu säubern. Um einige zusätzliche Credits zu erhalten, könnt Ihr auch mit dem Überzeugungsstrahler Zivilisten überzeugen. Sollte Euch ein Zivilist bei einem Feuergefecht in die Quere kommen, dann spielt es keine Rolle, wenn Ihr ihn auch erledigt. Nachdem Ihr die Zielpersonen ausgeschaltet habt, nehmt Ihr noch deren Waffen auf. In der Zwischenzeit müßte der Scanner auch anzeigen, daß Ihr zum HQ zurück sollt. Folgt diesem Befehl und Ihr habt die erste Mission abgeschlossen.

2. Mission: Detroit

Auftrag: Findet die Mitglieder der Kirche der Neuen Epoche und beseitigt diese. Neutralisiert umgeleitete Bürger.

Beschreibung: Nachdem Ihr den ersten Einsatz hinter Euch gebracht habt, wartet schon gleich die nächste Aufgabe auf Euch. Dieser Einsatz wird schon etwas schwieriger. Rüstet daher Euer Team mit weiteren Waffen aus (vorausgesetzt Euer Kontostand erlaubt dies) und beginnt mit der Erforschung besserer Körperteile.

Sobald Ihr im Einsatzgebiet seid, sucht Ihr auf Eurem Scanner nach den Anhängern der Kirche der Neuen Epoche (weiße Kreuze). Diese befinden sich zum größten Teil im Nordwesten. Haltet Euer Team in dieser Mission zusammen, da der Gegner nicht zu unterschätzen ist. Nachdem Ihr die Kultisten (ca. sieben) ausgeschaltet habt, wendet Ihr Euch den umgeleiteten Zivilisten zu. Erledigt auch diese. Bei einer der Fehlgeleiteten müßt Ihr höllisch aufpassen, da diese bei Ihrer Flucht Sprengstoff fallen läßt. Wenn Ihr schnell genug seid, dann könnt Ihr diese Pakete aufnehmen. Wenn nicht habt Ihr ein Problem. Gleich nachdem Ihr auch die angesprochenen Zivilisten ausgeschaltet habt, bekommt Ihr den Befehl evakuieren. Geht also zum Startpunkt zurück.

3a. Mission: Hongkong

Auftrag: Yamaguchi Holodata, der Boß der größten Utopia-Chip-Produktion, will das Syndikat verlassen. Überzeugt die Techniker in seinem Hauptkraftwerk in Hongkong, diese Pläne zu vereiteln. Anschließend sollt Ihr in Peking alle Agenten, die Euch in die Quere kommen ausschalten. Der Einsatz des Überzeugungsstrahlers ist erlaubt, um die eigene Kälteschlafkammer aufzufüllen.

Beschreibung: Euer Startpunkt befindet sich so ziemlich im Nordwesten. Lauft zuerst nach Westen und dann ein wenig nach Süden zu der Stelle mit den vielen roten Kreuzen (feindliche Agenten). Schaltet diese Agenten aus. Vor diesem Gebäude, wo die wilde Schießerei stattgefunden hat, befindet sich ein Fahrzeug (ebenfalls mit rotem Kreuz gekennzeichnet). Steigt mit Euren Agenten in dieses Fahrzeug ein und fahrt nach Osten. Im Nordosten befindet sich der gesuchte Komplex, den Ihr nur mit Hilfe des Fahrzeuges betreten könnt. Bevor Ihr jedoch zu dem Firmenkomplex fahrt, sucht Ihr Euch noch eine Stelle, wo sich möglichst viele Zivilisten rumtreiben. Hier setzt Ihr ein bis zwei Agenten aus, damit diese Ihren Überzeugungsstrahler einsetzen. Sobald Ihr eine Armee

an Zivilisten habt (durch diese Aktion wird der Strahler leistungsfähiger), fahrt Ihr mit allen Agenten zu dem Firmenkompex.

Auf dem Parkplatz werdet Ihr zunächst durch drei Wachen angegriffen. Schaltet diese aus und sucht dann nach den beiden Technikern (rosa Kreuz auf dem Scanner). Sobald Ihr diese überzeugt habt, werden alle in den Wagen geladen und Ihr fahrt zum Startpunkt zurück.

3b. Mission: Peking

Aufgabe: In der vorangegangenen Mission wurde die Aufgabe für den Einsatzort Peking bereits angesprochen. Schaltet also die feindlichen Agenten aus und überzeugt die Manager von Yamaguchi, sich Euch anzuschließen.

Beschreibung: Im ersten Teil dieser Mission solltet Ihr die umher streunenden Punks (grüne Kreuze auf dem Scanner) eliminieren. Ihr werdet auf zwei Gruppen treffen. Paßt bei der südlicheren Gruppe auf, da diese bei Ihrem Ableben Sprengsätze verlieren. Nehmt diese entweder schnell auf oder ergreift noch schneller die Flucht. Das nächste Einsatzziel besteht darin, die Sicherheitskräfte (blaue Kreuze) auszuschalten, um dann in aller Ruhe die im Osten und im Süden befindlichen Manager zu überzeugen. Hier bietet sich die Taktik an, immer einzelne Sicherheitskräfte aus dem Pulk zu locken, um diese dann auseinander zu nehmen. Nachdem sich Euch die Manager angeschlossen haben (einige befinden sich in den Gebäuden), müßt Ihr noch die Yamaguchi Agenten (rote Kreuze) ausschalten. Diese findet Ihr im Westen von Peking hinter der großen Felsbarriere. Versucht auch diese zu überzeugen, damit sich Eure Kältekammer wieder füllt.

4a. Mission: Genf, Matochkin Shar, Vancouver

Aufgabe: In dieser Mission habt Ihr die Auswahlmöglichkeit zwischen drei Einsatzorten. Die Aufgabe ist stets die selbe. Wir haben uns für den ersten Ort (Genf) entschieden. Ihr müßt die Techniker der Firma BlueSky Tendencias finden und überzeugen. Anschließend müssen diese zur nächstgelegenen IML-Verbindung gebracht werden.

Beschreibung: Von Eurem Startpunkt aus, lauft Ihr sofort mit Eurem Team nach Südwesten, wo sich die beiden Wissenschaftler (gelbe Kreuze mit grünen Kreisen auf dem Scanner) befinden. Ihr trefft an dem Eingang zu dem Innenhof auf zwei Wachen (umgeleitete Bürger). Schon nach Kurzer Zeit gesellen sich weitere umgeleitete Bürger zu dieser Schießerei und auch zwei Kultisten. Erledigt alle, bevor Ihr die beiden Wissenschaftler überzeugt. Anschließend müßt Ihr die Forscher zu Eurem Startpunkt eskortieren. Wartet jedoch noch ab, da zwei weitere umgeleitete Bürger auf der Bildfläche aus Richtung des Startpunktes erscheinen. Stellt zwei Teammitglieder diesen blauhaarigen Chaoten entgegen, um diese davon abzuhalten, auf die Wissenschaftler zu schießen. Sobald Ihr die beiden Knaben erledigt habt, müßt Ihr Euch aus dem Staub machen, da die Chaoten Sprengsätze gelegt haben. Wenn Ihr auch diese Hürde genommen habt, könnt Ihr beruhigt zum Startpunkt laufen. Benutzt jedoch bei der

Überquerung der Straßen die Zebrastreifen, damit Euch nicht noch ein bedauerlicher Unfall den Missionserfolg versaut.

5. Mission: Singapur

Aufgabe: Dieser Einsatz hat scheinbar eine höhere Dringlichkeitsstufe und wird daher vor die Einsätze in Matochkin Shar und Vancouver gestellt. Eure Aufgabe in Singapur besteht darin, einen Konvoi mit Goldbarren zu überfallen und die Ladung in den Besitz des Syndikats zu bringen.

Beschreibung: Dieser Aufgabe wird schon etwas schwieriger, da Ihr einer Übermacht an feindlichen Agenten gegenübersteht und diese teilweise mit Scharfschützengewehren bewaffnet sind. Gleich in der Nähe vom Startpunkt halten sich zwei Gegner (rotes Kreuz auf dem Scanner) auf, die Ihr Euch zuerst vornehmt. Sobald Ihr diese erledigt habt, nehmt Ihr das Scharfschützengewehr auf. Geht nun die Straße entlang zur Bank. Gleich nachdem Ihr mit Eurem neuen Gewehr in Reichweite seid, schießt Ihr auf die ersten feindlichen Agenten, die den Konvoi vor der Bank bewachen. Euer Ziel ist der Bullfrog-Wagen. Kein Gegner darf diesen Wagen besteigen. Rückt daher so schnell wie möglich vor und besetzt den Wagen mit einem Teammitglied, während sich die anderen Teammitglieder die restlichen Gegner vornehmen. Nachdem alle Feinde vor der Bank ausgeschaltet wurden, besteigen auch die anderen Agenten den Goldtransport und fahren gemeinsam zum Landepunkt (roter Kreis auf dem Scanner). Ihr stoßt auf keinen weiteren Widerstand.

4b. Mission: Matochkin Shar

Aufgabe: Bevor nun die Auftragsliste immer länger wird werden wir erst einmal die alten Aufträge abarbeiten. Wie in Mission 4a müßt Ihr auch hier Techniker der Firma BlueSky Tendencias finden und überzeugen, um diese anschließend zur nächsten IML-Verbindung bringen zu können.

Beschreibung: Um diesen Auftrag erfolgreich erledigen zu können, müßt Ihr auf jeden Fall zuerst zu dem Parkplatz, wo sich die umgeleiteten Bürger (grüne Kreuze) befinden. Schaltet alle Chaoten aus. Und steigt dann in ein halbwegs intaktes Fahrzeug. Ohne ein Fahrzeug kommt Ihr nicht in die beiden Bereiche, wo sich jeweils zwei Wissenschaftler befinden. Sobald Ihr jeweils in diesen Bereichen seid, schaltet Ihr das Wachpersonal aus und überzeugt dann die Wissenschaftler. Sobald Ihr alle in Eurem Fahrzeug vereinigt habt, fahrt Ihr zurück zum Startpunkt. Steigt aus und geleitet die Forscher die letzten paar Meter, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

4c. Mission: Vancouver

Aufgabe: Auch hier in Vancouver habt Ihr die gleiche Aufgabe wie in Genf und Matochkin Shar.

Beschreibung: Auch dieser Einsatz ist etwas heikel. Bleibt zu Beginn an Eurem Startpunkt stehen und erledigt die Gegner, die aus allen Richtungen heran eilen. Sobald diese ausgeschaltet sind, wandert Ihr nach Südosten, wo sich jede Menge Chaoten aufhalten. Schaltet alle aus und untersucht anschließend die Karte des Scanners nach übriggebliebenen Chaoten (grüne Kreuze). Erst wenn alle erledigt sind, nehmt Ihr Euch die Polizei (blaue Kreuze) vor). Auch hier solltet Ihr zu sehen, daß Ihr die Karte bereinigt. Anschließend geht Ihr zu der Stelle, wo sich die Wissenschaftler befinden. Hier erwarten Euch weitere Polizisten, die sich jedoch locker erledigen lassen. Nun könnt Ihr die Wissenschaftler überzeugen. Gleich nachdem Ihr diese überzeugt habt, bildet Ihr einen Halbkreis um die Forscher, da von allen Seiten Chaoten heran stürmen. Erst wenn auch diese Gefahr gebannt ist, könnt Ihr zum Startpunkt marschieren. Macht jedoch auf halbe Strecke halt und schickt zwei Teammitglieder vor, damit sich diese um die beiden Kultisten am Startpunkt kümmern. Sind auch die ausgeschaltet, dann könnt Ihr die Forscher beruhigt zum Ziel bringen. Trotzdem solltet Ihr Euch beeilen, da man ja nie wissen kann.

6. Mission: Phoenix

Aufgabe: Dringt in den Tempel der Kultisten ein und entwendet die neuen Waffentechnologien.

Beschreibung: Auch in dieser Mission erledigt Ihr zuerst die Chaoten. Anschließend geht Ihr zu dem Tempel der Kultisten, der sich südlich vom Landepunkt befindet. Nehmt Euch zuerst die Kultisten vor, die außerhalb des Geländes umher schleichen. Sobald Ihr hier Ruhe habt, geht Ihr zu dem Tempeleingang im Süden. Postiert Euch einige Meter von dem Eingang entfernt und wartet darauf, daß die Gegner nach und nach die Anlage verlassen. So könnt Ihr Euch jeden einzelnen genüßlich vornehmen. Wenn sich keiner mehr aus der Tempelanlage wagt, dringt Ihr ein. Erledigt die letzten Gegner und bringt Euch in Besitz des Koffers und der einen oder anderen Waffe. Achtet bei Eurer Sammelaktion darauf, daß Ihr nicht in eine Gaswolke lauft, da die Kultisten bei ihrem Ableben, die eine oder andere Gasgranate werfen. Auf dem Rückweg zum Startpunkt müßt Ihr nur noch darauf achten, daß Ihr nicht von der Miliz aufgehalten werdet.

7. Mission: Rom

Aufgabe: In Rom erwarten Euch gleich zwei Aufgaben. In beiden Fällen sollt Ihr ein Exempel statuieren. Zum einen sollt Ihr die umgeleiteten Bürger eliminieren und zum anderen die Bildung eines Splittersyndikats verhindern. Beweist die Macht des Eurocorp-Syndikats.

Beschreibung: Diese Mission hat es wirklich in sich, da Ihr es sowohl mit jeder Menge Gegnern, als auch neuen Waffentechnologien zu tun habt. Die Forscher der Kirche der Neuen Epoche haben eine Art Spinne entwickelt, die absolut tödlich ist. Wir raten Euch prinzipiell die Flucht vor diesem Monster zu ergreifen, da diese Spinne Eure vier Agenten gleichzeitig zerlegt und dies in einer Geschwindigkeit, daß Euch hören und

sehen vergeht. Zwei dieser Spinnen werden hier in Rom von Südwesten her erscheinen. Nehmt Euch also in acht.

Doch nun zur eigentlichen Mission. Ihr müßt drei Gebiete von den Chaoten säubern. Diese Gebiete werden auf dem Scanner durch rote Kreise markiert. Anschließend müßt Ihr Euch ein Fahrzeug im Südosten holen, und in den nahegelegenen Komplex mit den Wachen des Splittersyndikats eindringen. Auch hier müßt Ihr alle Wachen erledigen, wobei Ihr Euch vor den Selbstschußanlagen vorsehen solltet.

Lauft also zuerst nach Süden und dringt in den Gebäudekomplex der umgeleiteten Bürger ein. Wagt Euch jedoch in diesem Komplex nicht zu weit vor, da dieser schon nach kurzer Zeit in die Luft fliegt. Sobald der Scanner in diesem Gebiet keinen roten Kreis mehr ausstrahlt, geht es weiter nach Osten zum nächsten Quartier der Chaoten. An dieser Stelle werden auch die Spinnen das erste Mal auftauchen. Glücklicherweise haben auch die Spinnen etwas gegen Chaoten, o daß diese eventuell für Euch die Arbeit übernehmen. Der dritte Stützpunkt der Chaoten befindet sich im Norden. Dringt hier nur kurz ein und zieht Euch dann wieder zurück, da Ihr in den schmalen Gängen wenig Erfolgsaussichten habt. Die Gegner folgen Euch von ganz alleine. Haltet auch bei diesem Gefecht die Spinnen im Auge. Nicht das Ihr plötzlich überrascht werdet. Der letzte Teil der Aufgabe besteht darin, die Wachen des Splittersyndikats im Südosten zu eliminieren. Um durch das Tor zu kommen benötigt Ihr Sprengstoff oder ein Auto. In dem Gebiet selber solltet Ihr unbedingt auf die Selbstschußanlagen achten. Sobald auch die letzte Wache das Zeitliche gesegnet hat, ist die Mission abgeschlossen.

8a. Mission: Hongkong

Aufgabe: Ihr habt mit Hongkong, Peking und Phoenix erneut drei Einsatzgebiete zur Auswahl. Die Aufgabe ist stets dieselbe. Überzeugt freie Agenten, dem Syndikat beizutreten.

Beschreibung: Gleich zu Beginn dieser Mission müßt Ihr höllisch aufpassen, da gleich einige feindliche Agenten auf Euch zu stürmen. Bewegt Euch daher nicht zu weit weg vom Startpunkt und wartet erst einmal diese Attacke ab. Sobald die Situation geklärt ist, macht Ihr Euch auf, um die Stadt von den Wachen und der Miliz zu reinigen. Wenn Ihr auch dies erledigt habt, dann könnt Ihr in Richtung Westen laufen, wo auf einem Parkplatz ein Fahrzeug steht. Steigt ein und fahrt nach Süden zu dem Komplex, wo sich der zu überzeugende Agent befindet. Um die Leistungsfähigkeit Eurer Überzeugungsstrahler zu steigern, solltet Ihr noch einen Bürger damit bearbeiten. Sollte sich der Agent nicht überzeugen lassen, dann erschießt Ihr ihn halt. Wichtig ist nur, daß Ihr anschließend sofort den Komplex verläßt, da alles in die Luft fliegt. Fahrt also so schnell wie möglich zum Startpunkt zurück.

8b. Mission: Peking

Aufgabe: Siehe Mission 8a

Beschreibung: Diese Mission ist bei weitem leichter, als die vorangegangene Mission. Nehmt Euch die Agenten und die Wachen in der Nähe Eures Startpunktes vor und geht

dann in Richtung Westen. Hinter den Bergen befindet sich die Anlage mit dem Agenten. Es gibt zwei Durchgänge, um zu der Anlage zu kommen. Ihr solltet den unteren nehmen, da der obere mit einem Laserturm gesichert ist. Wenn Ihr das Gelände also von Süden betretet, dann könnt Ihr Euch mit Euren Fernwaffen diese Türme in aller Ruhe vornehmen. Bevor Ihr nach Norden zu dem Agenten vordringt, solltet Ihr Euch erst einmal die restlichen Wachen in diesem Gebiet vornehmen. Anschließend könnt Ihr den Agenten überzeugen oder umlegen. Ganz gleich welche Variante Ihr wählt, Ihr werdet auf jeden Fall durch einige weitere Wachen kurzzeitig aufgehalten. Sind auch diese erledigt, könnt Ihr in aller Ruhe zum Startpunkt zurückkehren.

8c. Mission: Phoenix

Aufgabe: Siehe Mission 8a.

Beschreibung: Auch diese Mission sollte Euch vor keine größeren Probleme stellen. Geht von Eurem Startpunkt aus die Mauer entlang zu dem Eingangstor und platziert hier ein bis zwei Sprengladungen, um in den Komplex mit dem zu überzeugenden Agenten eindringen zu können. Paßt auf, da Ihr hin und wieder von Kultisten angegriffen werdet. In dieser Mission ist davon abzuraten, sich ein Fahrzeug zu beschaffen, da das einzig freie Fahrzeug in einem von Chaoten kontrollierten Gebiet liegt. Dies nur zur Erklärung, warum wir die Anwendung von Sprengstoff empfehlen. Sobald Ihr den Agenten überzeugt oder auch erschossen habt, kehrt Ihr zum Startpunkt zurück.

9. Mission: Rom

Aufgabe: Hier in Rom sollt Ihr den Boss der freien Agenten finden und überzeugen, da dieser höchst fähige Agent von großem Nutzen sein kann.

Beschreibung: Die Schwierigkeit bei dieser Mission besteht darin, daß Ihr den Agenten nur überzeugen könnt, wenn Eure Überzeugungsstrahler stark genug sind. Dies bedeutet, daß Ihr jede Menge Bürger überzeugen müßt, um letztendlich Erfolg zu haben. Vom Prinzip her kein Problem, wenn da nur nicht die Fahrzeuge wären, die wie wild auf die überzeugten Bürger schießen und so die Kraft Eures Strahlers wieder mindern. Aus diesem Grund stellt Ihr Euch auch gleich zu Beginn der Mission schwer bewaffnet an den Straßenrand und zerlegt alle Polizei- und Chaotenfahrzeuge. Sobald Euch dies gelungen ist, könnt Ihr zwei Teammitglieder mit den Strahlern ausrüsten und durch die Straßen ziehen, um Bürger zu überzeugen. Auch die Miliz wird sich Euch anschließen. Sobald fast die gesamte Bevölkerung überzeugt ist, sprengt Ihr den Eingang zu dem Komplex mit dem zu überzeugenden Agenten. Bevor Ihr nun in das Gebäude mit dem Agenten geht, müßt Ihr noch das Fahrzeug auf dem Parkplatz innerhalb von dem Komplex zerstören, damit der Feigling nicht fliehen kann. Sobald Ihr dies erledigt habt, überzeugt Ihr den Knaben und bringt ihn dann zum Startpunkt.

10. Mission: New York

Aufgabe: Überzeugt die frühere Werbeleiterin Miss Jennifer Taks zum Eurocorp-Syndikat zurückzukehren.

Beschreibung: Auch in diesen Einsatz müßt Ihr die halbe Stadt überzeugen, damit Eure Überzeugungsstrahler stark genug sind, Miss Taks und den anderen Agenten zu überzeugen. Doch erst einmal von Anfang an. Verlaßt Euren Startpunkt in Richtung des grünen Kreises auf dem Scanner. Ihr werdet durch zwei größere Gruppen von Wachen und feindlichen Agenten angegriffen. Die erste Gruppe stürmt Euch kurze Zeit, nachdem Ihr den Startparkplatz verlassen habt entgegen. Geht also in Stellung und achtet auch auf den Gleiter, der Euch hier attackiert. Wenn Ihr diesen ersten Schwung abgewehrt habt, erwartet Euch die nächste Gruppe kurz vor dem Impulsgeber des grünen Kreises. Dieser Angriff ist wesentlich heftiger. Wenn Ihr im Besitz von Stacheldraht, Ionenminen und Lasertürmen seid, dann sollte Ihr diese aufbauen und dahinter in Stellung gehen. Ein Agent wird dann die Feinde anlocken und sich dann möglichst schnell zu den anderen gesellen. Mit diesen Schutzmaßnahmen solltet Ihr den Angriff unbeschadet überstehen.

Nachdem nun das Wachpersonal von New York ausgeschaltet ist, zieht Ihr durch die Straßen und überzeugt die Bürger. Anschließend überzeugt Ihr den Agenten. Der nächste Schritt sollte die Beschaffung eines Fahrzeuges sein, mit dem Ihr dann zu der durch Miliz bewachten Ferienanlage von Miss Taks im Südwesten fahrt. Überzeugt die Miliz und Miss Taks und fahrt dann zurück zum Startpunkt.

11a. Mission: Santiago

Aufgabe: Bei diesem Auftrag stehen vier Städte (Santiago, Buenos Aires, Kapstadt und Adelaide) zur Auswahl. Ihr habt die Aufgabe, diese Städte nach Wissenschaftlern abzusuchen, und anschließend die Forscher zu überzeugen und zur nächsten IML-Verbindung zu bringen.

Beschreibung: Mit der richtigen Taktik ist auch dieser Einsatz durchaus machbar. Euer Startpunkt befindet sich direkt an der Station einer Schwebebahn. Steigt hier also in die Bahn und fahrt bis zur Endstation. Hier steigt Ihr aus und säubert die Gegend von der Miliz. Anschließend geht Ihr in Richtung Osten. Ihr seht hier einen Platz, der von großen Gebäuden umgeben ist. Auf diesem Platz befindet sich auch der Wissenschaftler. Bevor Ihr Euch um den Wissenschaftler kümmert, säubert Ihr erneut das Gebiet von der Miliz. Überzeugt auch noch einige Bürger, bevor Ihr Euch in genügenden Abstand vor dem Gebäude, das den Platz an der Südseite begrenzt, postiert. Gebt einem Eurer Agenten den Auftrag, dieses Gebäude zu sprengen. Nun habt Ihr einen Zugang zu dem Platz mit dem Wissenschaftler. Erledigt zuerst die vier Kultisten, bevor Ihr den Forscher überzeugt. Wenn Ihr nun den Rückzug zu der Bahnstation angeht, dann müßt Ihr darauf achten, daß der Forscher nicht durch die Flammen von der Sprengung läuft. Beeilt Euch auf dem Weg zur Bahnstation, da Ihr mit Sicherheit von Gleitern unter Beschuß genommen werdet. Sobald der Zug eintrifft, fahrt Ihr mit diesem zum Startpunkt.

11b. Mission: Buenos Aires

Aufgabe: Siehe Auftrag 11a.

Beschreibung: In dieser Mission ist taktisches Vorgehen unerlässlich, um zum Erfolg zu kommen, da Ihr es mit reichlich Anhängern der Kirche der Neuen Epoche zu tun bekommt. Nehmt Euch gleich in der Nähe vom Startpunkt die ersten Kultisten vor. Sobald Ihr diese ausgeschaltet habt, geht es an die eigentlichen Aufgaben. Die Kirchenanhänger haben in Buenos Aires zwei Festungen und einen Friedhof, wo sich jede Menge dieser Individuen aufhalten. Es reicht jedoch aus, wenn Ihr die beiden Festungen säubert. Da sich in den Festungen jeweils eine Übermacht befindet, geht Ihr folgendermaßen vor. Errichtet in sicherem Abstand auf einem freien Platz in der Nähe des ersten Eingangs der ersten Festung einen Laserturm und vermint das Gebiet mit Ionenminen. Lockt nun die Kultisten an und verschanzt Euch so schnell wie möglich hinter dem Laserturm. Mit Euren Fernwaffen könnt Ihr schon frühzeitig die ersten Angreifer abwehren. Dank der Sicherungsanlagen, sollte der Ansturm schnell abgewehrt sein. Das gleiche Spiel macht Ihr nun auch an der zweiten Festung, wo sich der Wissenschaftler befindet. Lockt die Kultisten auch aus Ihren Häusern. Erst wenn alle erledigt sind, habt Ihr wirklich Ruhe. Sinnvoll ist es auch noch die Gleiter der Kultisten zu zerstören, bevor Ihr den Wissenschaftler überzeugt, da dieser auf Grund seiner geringen Geschwindigkeit eine leichte Beute für diese Gefährte wäre. Wenn Euch auch dies gelungen ist, könnt Ihr den Forscher überzeugen und zum Startpunkt zurückkehren. Haltet den Forscher jedoch immer im Auge.

11c. Mission: Kapstadt

Aufgabe: Siehe Auftrag 11a.

Beschreibung: Dieser Auftrag sollte Euer mittlerweile erfahrenes Team vor keine größeren Probleme stellen, auch wenn Ihr es bei diesem Einsatz mit Chaoten, Miliz und reichlich Kultisten zu tun habt. Am Startpunkt solltet Ihr zunächst ein wenig verharren und die Angriffe der Chaoten abwehren. Anschließend geht Ihr ein Stück nach oben durch die Öffnung in der Mauer zu der großen Grünfläche, die sich auf der Rückseite der Kultistenfestung befindet. Hier werdet Ihr noch einige Miliz-Einheiten abwehren müssen, bevor Ihr Euch auf den Angriff auf die Festung vorbereiten könnt. Sobald die Angriffe abgewehrt sind, legt Ihr an der Mauer, die sich an der Rückseite von dem großen Kirchenhaus befindet eine Bombe, so daß Ihr einen Durchgang habt. Geht nun durch diesen Durchgang und greift die Kultisten von hinten an. Schaltet alle Wachen aus und geht dann durch den Festungseingang an der Vorderseite zu der Straße, wo sich weitere Feinde befinden. Paßt auf, da diese mit Raketenwerfern bewaffnet sind. Schaltet auch hier alle Gegner und vor allem die Fahrzeuge aus. Dies solltet Ihr jedoch mit Fernwaffen oder Raketenwerfern erledigen. Wenn Ihr die Fahrzeuge nämlich aus der Distanz angreift, starten diese nicht und Ihr könnt sie in aller Ruhe zerlegen. Sobald alle Feinde ausgeschaltet sind, geht Ihr zu dem Forscher, der noch immer fröhlich seine Runden dreht, und überzeugt ihn. Anschließend geht es zur IML-Verbindung hinter dem Kirchenhaus.

11d. Mission: Adelaide

Aufgabe: Siehe Auftrag 11a.

Beschreibung: Gleich in der Nähe vom Startpunkt werdet Ihr durch Chaoten und Einheiten der Miliz attackiert. Wehrt die Chaoten so schnell wie möglich ab, da Euch die Fahrzeuge der Miliz kräftig einheizen werden. Sobald diese Angriffe abgewehrt sind, könnt Ihr Euch nach Nordwesten aufmachen, wo sich der Forscher befindet. Dieser wird wie in den vorangegangenen Missionen durch die Kultisten bewacht. Errichtet aus diesem Grund wieder eine Verteidigungslinie mit Lasertürmen, Ionenminen und Stacheldraht. Wenn diese Linie steht, dann könnt Ihr die Kultisten anlocken. Sobald alle erledigt sind (und auch die Gleiter) geht Ihr los, um den Forscher zu überzeugen. Um die Mission zu beenden braucht Ihr nur noch zum Startpunkt zurück laufen.

12. Mission: Christchurch

Aufgabe: Sucht, findet und sichert die Polarverbindung.

Beschreibung: Gleich zu Beginn der Mission werdet Ihr zuerst von einigen Kultisten und einem Gleiter attackiert. Schaltet diese aus und wandert dann in die Richtung der IML-Verbindung. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr Euch vor vereinzelt Miliz-Einheiten, Kultisten und Gleitern in acht nehmen. Aus dem großen Bankgebäude greifen Euch freie Agenten an. Sobald Ihr diese fertig gemacht habt, errichtet Ihr eine Verteidigungsposition. Lockt nun die Kultisten an, die IML-Verbindung bewachen. Wenn diese ausgeschaltet sind, könnt Ihr die Verbindung in aller Ruhe betreten.

13a. Mission: Reykjavik

Aufgabe: Findet heraus, was aus dem K3-Projekt geworden ist, in dem Ihr die beiden K3-Wissenschaftler überzeugt und stellt die IML-Verbindung nach Nuuk wieder her.

Beschreibung: Diese Mission ist die bisher schwerste von allen. Richtet Euch auf echtes Gemetzel ein. Rückt mit Eurem Team zum Haupteingang der Kultistenfestung vor. Erledigt hier die Wachen. Paßt jedoch auf, da das Hochhaus direkt vor dem Eingang durch einen Kultisten mit einem Raketenwerfer gesprengt wird. Sobald Ihr die Wachen am Eingang erledigt habt, werden noch einige auftauchen. Schaltet auch diese aus. Nun könnt Ihr ein Stück der Festung betreten. Baut hier eine Verteidigungsanlage auf und lockt die Kultisten aus dem nächsten Bereich an. Ihr müßt Euch an dieser Stelle beeilen, da Ihr so schnell wie möglich in den hinteren Teil der Festung vordringen müßt, da ansonsten ein Kirchenanhänger die K3-Anlage in die Luft sprengt. Wenn Ihr diesen erledigt habt, dann rückt wieder ein Stück in Richtung Eingang vor und empfangt die nächste Gruppe Kultisten. Sowohl die Tanks, als auch die Laboratorien dürfen bei den Kämpfen nicht zerstört werden. Sobald Ihr auch diesen Angriff abgewehrt habt, müßt Ihr noch den Rest der Festung säubern. Erst wenn keine Kirchenanhänger mehr zu sehen sind, könnt Ihr die beiden K3-Wissenschaftler überzeugen. Bringt diese dann so schnell

wie möglich zum Ausgang, wobei Ihr darauf achten müßt, daß diese nicht durch Flammen oder Stacheldraht laufen. Zum Schluß wird Euch noch die Aufgabe gestellt, auch die letzten Kultisten zu töten. Schickt also einen Agenten zu dem Gebäude, wo sich der letzte Kultist befindet und eliminiert diesen, um den ersten Teil der Mission zu beenden.

13b. Mission: Nuuk

Aufgabe: Durchkämmt Nuuk und eliminiert alle Eiferer.

Beschreibung: Diese Aufgabe ist wahrlich nicht leichter, als die in der vorangegangenen Mission. Ihr habt es mit über vierzig Sektenanhängern und zwei Killerspinnen zu tun. Aus diesem Grund solltet Ihr Euer Team mit Lasertürmen, Ionenminen und Raketenwerfern ausrüsten. Vorausgesetzt Euer Bankkonto erlaubt dies. Gleich am Startpunkt werdet Ihr von einigen Gegnern und einem Gleiter attackiert. Seht zu, daß Ihr diesen Angriff ohne Schaden übersteht. Anschließend geht Ihr rechts entlang nach Westen, wo Ihr von einem weiteren Gleiter angegriffen werdet. Sobald Ihr diesen vom Himmel geholt habt, beginnt Ihr mit dem Aufbau einer Verteidigungsanlage. Igelt Euch richtig ein. Errichtet einen Ring mit Lasertürmen und davor einen weiteren Ring mit Ionenminen. Dahinter bezieht Euer Team mit Fernwaffen und Raketenwerfern Stellung. Eure Aufgabe besteht nun darin, einen Agenten los zu schicken, der die einzelnen Feindgruppen anlockt. Paßt bei den vier Feindgruppen in der Mitte der Karte auf, da die gleichzeitig auf Euch losstürmen. Um die Feinde ohne Verluste aus der Reserve zu locken, empfiehlt sich der Einsatz einer Fernwaffe. So hat Euer Lockvogel genügend Zeit, die sichere Stellung zu erreichen. Das Psychogas erfüllt in dieser Mission ebenfalls gute Dienste und sollte daher gegen größere Feindgruppen eingesetzt werden. Ihr müßt alle Feinde in dem Gebiet eliminieren, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

14. Mission: London Hyde Park

Aufgabe: Sorgt für die Sicherheit der Eurocorp-Manager bei der Konferenz in London.

Beschreibung: Dieses Mal startet Ihr in zwei Gruppen. Eine derartige Einteilung ist durchaus sinnvoll und sollte deshalb auch bis zum Ende beibehalten werden. Die ersten beiden Agenten befinden sich am Tagungsort, den Sie auch nicht verlassen sollten, da es hier zu häufigen Übergriffen seitens der Chaoten kommt. Die Agenten 3 und 4 befinden sich beim Professor Dennen, der noch auf seine Assistentin wartet. Auch hier werdet Ihr des öfteren attackiert. Sobald sich hier keine Feinde mehr befinden, machen sich die Agenten 3 und 4 auf, um das Stadtgebiet nach weiteren Terroristen zu durchsuchen. Achtet jedoch auch auf Dennen und seine Assistentin. Sobald sich diese beiden getroffen haben, werden sie in einer Fahrzeug steigen und durch die Stadt fahren. Sobald der Wagen anhält müssen die beiden Agenten wieder zur Stelle sein, um den Personenschutz zu gewährleisten. Nach einiger Zeit wird Dennen auch den Tagungsort ansteuern. Wenn sich alle Manager am Tagungsort befinden, dann sollte Ihr eventuell

übrig gebliebene Chaoten finden, da nach der Tagung kein Personenschutz mehr gewährleistet werden kann.

15a. Mission: Tokio

Aufgabe: Befreit Professor Dennen aus den Fängen der Kultisten.

Beschreibung: Obwohl Ihr es mit einer gewaltigen Übermacht zu tun habt, sollte dieser Einsatz kein größeres Problem sein. Die Chaoten und die Kultisten im Nordosten machen sich größtenteils selber fertig. Greift hier nicht ein. Erst wenn sich die Gegner geschwächt haben, nehmt Ihr Euch die Überlebenden vor. Die eigentliche Schlüsselposition liegt im Nordwesten. Hier befindet sich Dennen in dem Lager der Kultisten. Errichtet in der Nähe von diesem Lager eine Verteidigungsstellung und lockt die Feinde mit der einen oder anderen Atomgranate aus der Reserve. Wenn Ihr auf die Gleiter und die beiden Killerspinnen achtet, dann sollte die Situation schnell geklärt sein. Bevor Ihr jedoch Dennen befreit, solltet Ihr Euch davon überzeugen, daß keine Feinde mehr auf dem Rückweg zu finden sind.

15b. Mission: Bangkok

Aufgabe: Eskortiert den Professor zum Eurocorp-Kampus.

Beschreibung: Bei dieser Mission gibt es keine besondere Taktik. Ihr müßt lediglich zu sehen, daß Ihr Euch stets in der Nähe bzw. etwas vor dem Professor aufhaltet, um die Gegend von den Kultisten zu säubern. Am Startpunkt erwartet Euch gleich der erste Schwung. Schwierig wird es dann zwischen den vielen kleinen Gebäuden. Hier solltet Ihr auf jeden Fall vor dem Prof eintreffen, um die Gefahrenquellen auszuschalten.

16. Mission: Hawaii

Aufgabe: Schützt das Leben des Managers der Hawaii-K.I..

Beschreibung: Dieser Mission hat es wieder in sich. Doch mit der richtigen Taktik ist auch dieser Einsatz zu lösen. Laßt einen Agenten mit den Managern an Ort und Stelle stehen. Die anderen drei gehen sofort in Richtung Klärwerk Ausgang. Hier bekommt Ihr es mit einigen Kultisten zu tun, die Ihr noch relativ leicht ausschalten könnt. Sobald Ihr dies geschafft habt, verlaßt Ihr das Klärwerk, um Euch oberhalb von dem Weg vor dem Werk zu postieren. In Kürze wird ein Raketengleiter erscheinen, den Ihr von dieser Position aus problemlos zerstören könnt. Lauft nun zu der ersten Kreuzung vor. Von links werden zwei Gruppen mit Chaoten erscheinen, die Ihr ebenfalls ausschaltet. Nachdem Ihr diese Banden ausgeschaltet habt, errichtet Ihr eine Verteidigungsposition. Lockt nun die Kultisten, die links ein Stück den Weg entlang befinden, nach und nach an. Neben den Kultisten wird auch noch ein weiterer Gleiter erscheinen, den Ihr erledigen müßt. Ihr habt nun schon eine Menge erreicht. Jetzt müßt Ihr noch den großen Platz rechts von dem Weg von den Kultisten säubern. Das große Lager im Südosten werdet Ihr nicht angreifen. Dafür kümmert Ihr Euch noch um das Chaotenlager, das sich

oberhalb von der Kirchenfestung befindet. Nun ist es an der Zeit Euren zurück gebliebenen Agenten und die Manager zu holen. Lauft so schnell wie möglich zum Evakuierungspunkt und vermeidet es dabei zu dicht am Kultistenlager vorbei zu kommen.

17. Mission: Johannesburg

Aufgabe: Übernehmt die Kontrolle über den Agenten WU. Anschließend sucht und überzeugt Ihr mit seiner Hilfe Mirabelle Lucy de Saxo.

Beschreibung: Ihr startet diesen Einsatz gleich mit dem Agenten WU. Die Zielperson Mirabelle Lucy de Saxo wird ständig vor Euch fliehen. Verfolgt diese so lange wie möglich, ohne dabei Euer Leben aufs Spiel zu setzen. Der Auftrag wird nach einiger Zeit abgebrochen und als erledigt gewertet, da man in London der Überzeugung ist, daß Lucy nie zum Syndikat zurückkehren wird.

18. Mission: Kairo

Aufgabe: Eliminiert Mirabelle Lucy de Saxo, die nach Kairo geflohen ist..

Beschreibung: Bei diesem Einsatz habt Ihr es mit jeder Menge Gegnern zu tun. Dabei fahren die Kultisten alles auf, was sich in Ihrer Waffenkammer befindet. Angefangen bei den Killerspinnen, über die Raketengleiter bis hin zu einem Agenten mit einer neuartigen Strahlenwaffe. Gleich zu Beginn werdet Ihr durch reichlich Feinde attackiert. Hier bekommt Ihr einen ersten Vorgeschmack auf das, was Euch erwartet. Die sicherste Taktik bei diesem Einsatz besteht darin, eine Verteidigungsposition in einem Feind freien Gebiet zu errichten und von dort aus immer wieder Aktionen gegen Lucy zu starten. Sollte einmal die Übermacht zu groß werden, dann flieht Ihr zu der Verteidigungsposition. Es wird wahrlich nicht einfach. Wir mußten nahezu alle Gegner ausschalten, bevor wir überhaupt in die Nähe von Lucy kamen, die sich zum großen Showdown im Nordosten bei diesem Agenten mit der sonderbaren Waffe eingefunden hatte.

19a. Mission: Neu Delhi

Aufgabe: Eliminiert Deel Gonda und unterdrückt den Aufstand.

Beschreibung: Gleich zu Beginn werdet Ihr von einer größeren Gruppe Chaoten angegriffen. Es muß Euch gelingen, diesen Angriff ohne Verluste abzuwehren, da noch ca. 30 weitere Gegner auf Euch warten. Errichtet am Besten wieder eine Verteidigungsposition und lockt die Feinde aus dem Stadtgebiet nach und nach an. Sobald Ihr den großen eingezäunten Industriekomplex, wo sich jede Menge Feinde befinden, betretet, müßt Ihr fürchterlich aufpassen, da Ihr mit Atomgranaten beworfen werdet. Hier bietet sich der Einsatz des Satellitenregen (sofern vorhanden) an. Auf diese Art und Weise könnt Ihr die Gegner schnell ausschalten. Anschließend rückt Ihr vor zum Hafen. Den teil des Hafens, wo sich die letzten Chaoten mitsamt der Zielperson

befinden, erreicht Ihr nur mit einem Gleiter oder über die Transportröhren. Beim Verlassen der Röhren werdet Ihr gleich kräftig unter Beschuß genommen. Seid also vorbereitet. Sobald Ihr auch in diesem Gebiet aufgeräumt habt, geht es zurück zum Startpunkt.

19b. Mission: Sevastopol

Aufgabe: Zerstört alles und jeden in Sevastopol.

Beschreibung: Auch dieser Einsatz wird wieder ein gnadenloses Gemetzel (über 60 Gegner), mit einem extremen Schwierigkeitsgrad. Vom Startpunkt aus solltet Ihr gleich erst einmal die Straßensperre sprengen. Ein Stück weiter die Straße entlang seht Ihr links einen Parkplatz, wo sich eine ganze Armee Chaoten versammelt hat. Hier bietet sich der Einsatz eines Satellitenregens an. Wer jedoch keinen mehr zur Verfügung hat, der sollte Atomgranaten und Psychogas einsetzen. Paßt auf die Raketengleiter auf, die in den Straßen patroulieren. Außerdem solltet Ihr so schnell wie möglich einen der neuen Strahler in Euren Besitz bringen (vorausgesetzt, Ihr habt noch keinen). Sobald Ihr den nördlichen Bereich der Stadt gesäubert habt, holt Ihr Euch den Gleiter von dem Parkplatz im Norden, um mit diesem über den Zaun nach Süden zu fliegen. Wer von Euch noch glücklicher Besitzer eines weiteren Satellitenregens sein sollte, der kann ihn auf die Gebäude im abwerfen, in denen sich reichlich Chaoten befinden. Aber auch Atomgranaten erfüllen hier voll und ganz ihren Zweck. Der Einsatz ist in der Regel beendet, noch bevor alle Chaoten erledigt sind.

20. Mission: Bahrain

Aufgabe: Schaltet die freien Agenten aus und vernichtet die Angriffstruppe, bevor diese die K.I. erreicht.

Beschreibung: Mittlerweile ist man ja schon gar nichts anderes mehr gewöhnt. Auch in dieser Mission steht Euch eine Übermacht gegenüber, die Ihr komplett ausschalten müßt. Seht zu, daß Ihr so schnell wie möglich zu dem Gebäude mit der K.I. vordringt. Hier werdet Ihr auch auf die freien Agenten treffen. Schaltet die Agenten aus und baut eine Verteidigungsposition wegen der zahlreichen Chaoten auf. Sobald die Meldung zum Evakuieren kommt, zieht Ihr Euch zum Startpunkt zurück. Wer von Euch eine leere Kältekammer hat, der sollte in dieser Mission den einen oder anderen freien Agenten überzeugen, da Ihr in der folgenden Mission mindestens vier einsatzbereite Agenten benötigt.

21. Mission: Colombo

Aufgabe: Sichert den Orbitallift.

Beschreibung: Um ganz ehrlich zu sein, müssen wir Euch sagen, daß diese Mission eigentlich kaum zu schaffen ist. Ihr müßt eine ganze Armee von Kultisten, Gleitern und anderen schweren Gefährt zerstören, um zum Orbitallift und damit in die nächste

Mission vorzudringen. Auf jeden Fall benötigt Ihr vier Agenten und davon darf auch keiner sterben, wenn Ihr den Orbitallift benutzen wollt. Einfach lächerlich, was sich die Programmierer von Bullfrog da ausgedacht haben.

Ihr seht im Vorspann, wie die „Neun“ den Orbitallift besteigen. Also besteht hier schon mal nicht die Möglichkeit, die geistigen Väter des Kultes zu erledigen. Seht zu, daß Eure vier Agenten so schnell wie möglich zueinander finden, ohne dabei die gesamte Armee der Feinde auf sich zu ziehen. Nur mit geballter Kraft habt Ihr eine Chance. Wenn Ihr die Treppen zum Orbitallift hinauf steigt, dann beeilt Euch, da die oberen Wachen mit Atomgranaten werfen. Startet Euren Angriff nicht unbedingt auf der Seite, wo sich der größte Teil der feindlichen Armee befindet, da Ihr hier auf keinen Fall überleben werdet.

22. Mission: Orbitalstation

Aufgabe: Verschafft Euch Zugang zu dem Shuttle und folgt den „Neun“ zum Mond.

Beschreibung: Ihr befindet Euch nun auf der Orbitalstation. Diese Station ist ausgesprochen empfindlich. Das heißt, daß Ihr den Einsatz von Granaten, Bomben und Raketenwerfern strikt unterlassen solltet, wenn Ihr nicht in die Luft fliegen wollt. Dummerweise halten sich die Wachen nicht daran und legen hin und wieder Bomben bzw. lassen diese fallen, wenn sie sterben. Ihr müßt diese Bomben sofort aufnehmen. An den Kraftfeldern, die sich nur ausgesprochen schwer passieren lassen, ist dies nahezu aussichtslos. Wie man dieses Problem lösen soll, bleibt wohl wieder mal ein Geheimnis von Bullfrog. Jedenfalls müßt Ihr den Koffer mit dem Computer für das Shuttle besorgen. Anschließend müßt Ihr die Selbstzerstörung unterbinden und dann das Shuttle besteigen. Viel Glück - denn was anderes wird Euch nicht helfen.

23. Mission: Mond

Aufgabe: Tötet die „Neun“.

Beschreibung: Der sicherste Weg zu überleben, ist der Einsatz von Atomgranaten. Sprengt mit diesem netten Spielzeug die Gebäude in die Luft. Dabei werden sehr wahrscheinlich schon einige der „Neun“ drauf gehen. Vorausgesetzt Ihr habt die Anfangsoffensive des Feindes überstanden. Anschließend haltet Ihr Ausschau nach Überlebenden. Seht Euch besonders vor den Killerspinnen vor, die hier in rauen Mengen auftreten. Einzeln könnt Ihr diese relativ problemlos vernichten, wenn all Eure Agenten mit Raketenwerfern bewaffnet sind und zur gleichen Zeit schießen. Sobald Ihr die „Neun“ erledigt habt, ist die Mission bestanden und Ihr könnt Euch den besch.... Abspann anschauen. **ENDE**

III. Die Missionen der Kirche der Neuen Epoche

1. Mission: Detroit

Aufgabe: Erobert den Knotenpunkt vom Eurocorp Utopia-Netzwerk in Detroit, damit die Katharsis beginnen kann.

Beschreibung: Faßt Euer Team zusammen und geht geschlossen gegen die Wachen (rosa Kreuze auf dem Scanner) vor. Erledigt zuerst die Wachen, die sich außerhalb von dem mit Mauern umgebenen Komplex befinden. Anschließend organisiert Ihr Euch ein Fahrzeug. Ihr findet ein Fahrzeug im Süden. Fahrt damit zu dem großen Eingangstor. Ihr gelangt nur mit dem Fahrzeug in den Komplex. Sobald Ihr im Innenbereich seid, verläßt Ihr das Fahrzeug, um die restlichen Wachen und den einen Eurocorp-Agenten zu erledigen. Sobald Ihr dies getan habt, müßt Ihr die Station (roter Kreis auf dem Scanner) betreten. Nun wird Euch angezeigt, daß Ihr zurück zum Startpunkt sollt. Geht also wieder zum Fahrzeug und fahrt zurück zum Start, womit die Mission erledigt ist.

2. Mission: Tripolis

Aufgabe: In Tripolis ist das totale Chaos ausgebrochen. Verteidigt den Garten der Meditation und damit den Glauben.

Beschreibung: In dieser Mission müßt Ihr alle Chaoten ausschalten, die sich in der Stadt befinden. Die Chaoten werden auf dem Scanner mit grünen Kreuzen dargestellt. Laßt Euer Team stets zusammen und rückt so immer weiter zum Stadtzentrum vor, wo Ihr nach und nach die Ungläubigen ausschaltet. Sucht alles ab, um diesen Einsatz schnell abschließen zu können.

3. Mission: Buenos Aires

Aufgabe: Überzeugt den Eurocorp-Angestellten Juan Ormandoz und den Anführer der Chaoten Chico Ramirez.

Beschreibung: Ihr solltet in dieser Mission zuerst alle Miliz-Einheiten (blaue Kreuze), alle Chaoten (grüne Kreuze) und alle Wachen (rosa Kreuze) erledigen, bevor Ihr daran denkt, die Zielpersonen (von einem grünen Kreis umgeben bzw. gelbes Kreuz auf dem Scanner) mit dem Überzeugungsstrahler an Euch zu binden. So vermeidet Ihr böse Überraschungen. Nehmt die Maschinenpistolen von Euren Opfern auf, da diese wesentlich effektiver sind, als es Eure Uzi ist. Außerdem spart Ihr so Geld für Forschung und Ankauf. Auf Eurem Rückweg zum angezeigten Treffpunkt solltet Ihr nach Möglichkeit immer die Überzeugten im Auge behalten und die Straßen nur an Zebrastreifen überqueren. Nicht das ein dummer Verkehrsunfall all Eure Bemühungen zu nichte macht.

4. Mission: Santiago

Aufgabe: Bekehrt den Eurocorp-Agenten in Santiago, damit er nicht mehr im Dunkel wandeln muß.

Beschreibung: Bei diesem Einsatz befindet sich die Zielperson im Stadtzentrum auf einer Insel, die Ihr nur mit der Hochbahn erreicht. Verfahrt jedoch zunächst einmal wie in der vorangegangenen Mission und erledigt alles und jeden, was eine Gefahr beim Rückzug darstellen könnte. Geht dann zu der Bahnstation im Südwesten. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr reichlich Zivilisten überzeugen, damit Eure Überzeugungsstrahler gestärkt werden. Fahrt nun zur Insel hinüber. Nehmt Euch auch hier zunächst alle Gegner vor. Wenn alle ausgeschaltet sind, bekehrt Ihr den Agenten (rotes Kreuz mit grünem Kreis). Sollte es mit dem Bekehren nicht funktionieren, dann müßt Ihr Euren Überzeugungsstrahler weiter stärken, in dem Ihr noch mehr Zivilisten oder Wachen überzeugt. Anschließend startet Ihr einen neuen Versuch, wobei es eventuell noch passieren kann, das der Agent flieht. In diesem Fall folgt Ihr der Zielperson ganz einfach. Sobald der Agent Euren Glauben angenommen hat, steigt Ihr wieder in die Bahn ein (oder auch nicht) und fahrt zurück. Lauft nun noch die Station hinunter, um die Mission zu beenden.

5. Mission: Johannesburg

Aufgabe: Entführt die beiden Goldtransporter, um die Kirchenkassen etwas aufzufüllen.

Beschreibung: Direkt am Startpunkt befindet sich ein Fahrzeug, daß Ihr mit Eurem gesamten Team besteigt. Verschafft Euch nun einen Überblick auf der Karte. Ihr werdet ein Gebiet mit reichlich Miliz (blaue Kreuze) finden, wo auf einem Parkplatz drei grüne Fahrzeuge stehen. Diese werden sich schon nach kurzer Zeit in Bewegung setzen und zu dem Gebiet fahren, wo sich reichlich Wachen (rosa Kreuze) befinden. Folgt dem Konvoi. Greift die Wachen sofort an, nachdem die Fahrzeuge zum Stillstand gekommen sind. Das Gold findet Ihr sehr wahrscheinlich in einem Koffer, der sich bereits in dem Gebäude neben dem Parkplatz befindet. Erledigt also auch in dem Gebäude die Wachen. Mit der Tastenkombination „ALT + B“ verschwindet das Gebäude und Ihr könnt sehen, ob der Koffer bereits am Boden liegt. Wenn ja, dann nehmt Ihr diesen an Euch. Steigt nun in eines der Fahrzeuge und fahrt zum Startpunkt zurück. Am Startpunkt selber müßt Ihr noch einige Wachen ausschalten, bevor Ihr die Mission beenden könnt.

6a. Mission: Genf

Aufgabe: Überzeugt mit Hilfe der Auserwählten Mirabelle Lucy de Saxo den Eurocorp-Forscher und bringt diesem zum nahegelegenen Tempel.

Beschreibung: Dieser Mission wird etwas schwieriger, als die vorangegangenen Missionen. Ihr agiert nur mit der Auserwählten Lucy. Da diese nur über eine schwache Gesundheit verfügt, müßt Ihr überlegt vorgehen. Der Wissenschaftler befindet sich in einem der Gebäude, die sich in dem eingezäunten Komplex mit den vielen Eurocorp-

Agenten (rote Kreuze) befinden. Ihr müßt zu sehen, daß Ihr mit Eurer Fernwaffe alle Agenten nach und nach ausschaltet. Es werden Euch nie mehr als zwei Agenten angreifen. Trotzdem müßt Ihr nach jedem Schuß eine Deckung suchen, da die Ladezeiten der Fernwaffe relativ lang sind. Schaltet also alle feindlichen Agenten aus und überzeugt dann den Forscher. Dummerweise erscheinen bei den Häusern auf der anderen Straßenseite zwei weitere Agenten, die Euch den Weg zu dem Pater versperren. Hängt nun den überzeugten Wissenschaftler ab, in dem Ihr schnell zu diesen Agenten lauft. An dieser Stelle muß jeder Schuß ein Treffer sein, da ansonsten der Forscher von den Agenten erschossen wird. Eventuell solltet Ihr Euch bei den anfangs erschossenen Agenten eine Maschinenkanone suchen, da Ihr vielleicht so besser mit den beiden Wegelagerern zu recht kommt. Sobald diese beiden erledigt sind, lauft Ihr mit dem Forscher zum Pater.

6b. Mission: Vancouver

Aufgabe: Beschafft nun erneut mit Lucy's Hilfe die geheimen Unterlagen des Wissenschaftlers.

Beschreibung: Dieser Auftrag ist wieder etwas lockerer. Ihr seid erneut mit Lucy unterwegs, die mit einer Fernwaffe ausgestattet ist. Achtet auf Eurem Weg zu dem Koffer mit den geheimen Unterlagen auf die Eurocorp-Agenten (rote Kreuze) auf, die Ihr jedoch ohne größere Probleme aus der Ferne erschießen könnt. Paßt in der Nähe des Koffers auf, da hier urplötzlich von drei Seiten die Feinde erscheinen. Zieht Euch lieber noch einmal zurück, bevor Ihr Euch dann endgültig den Koffer holt. Anschließend geht es zurück zum Startpunkt. Auch hier müßt Ihr noch einmal aufpassen, da sich hier ein feindlicher Agent versteckt hält. Sobald dieser ausgeschaltet ist, habt Ihr die Mission bestanden.

7. Mission: Hongkong

Aufgabe: Beschützt den Tempel in Hongkong gegen die Angriffe der Umgeleiteten.

Beschreibung: Gleich am Startpunkt werdet Ihr von einer größeren Gruppe Chaoten angegriffen. Schaltet diese so schnell wie möglich aus und lauft dann sofort zum Tempel, da sich hier eine weitere Gruppe mit Chaoten nähert. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr immer wieder durch Miliz-Einheiten attackiert, die Euch jedoch nicht lange aufhalten sollten. Fangt die bereits angesprochene Gruppe Umgeleiteter vor der Brücke ab und zerstört ebenfalls die beiden Fahrzeuge mit den Wachen, die auf der Brücke patroulieren. Sobald Euch dies gelungen ist, betretet Ihr das Tempelgelände, da schon nach kurzer Zeit eine dritte Gruppe mit Chaoten aus Nordwesten angreift. Haltet diese ebenfalls auf. Sollte die Mission noch nicht beendet sein, dann haltet Ausschau nach vereinzelt umher laufenden Chaoten, die Ihr ebenfalls erledigen müßt. Erst wenn kein grünes Kreuz mehr auf dem Scanner zu sehen ist, habt Ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen.

8. Mission: Rom

Aufgabe: Eliminiert die Chaoten in Rom.

Beschreibung: Bei diesem Einsatz habt Ihr es mit unglaublich vielen Gegnern zu tun. Zuerst besteht Eure Aufgabe darin, die Chaoten zu eliminieren und anschließend müßt Ihr noch alle Eurocorp-Mitarbeiter ausschalten. Beginnen wir mit den Chaoten. Es handelt sich hier um zwei Gebiete, in denen sich die Umgeleiteten aufhalten. Zudem sind größere Gruppen in den Straßen unterwegs. Wer von Euch schon Lasertürme (Zerberus) entwickelt hat, der baut sich an einer ruhigen Stelle eine Verteidigungsposition auf und lockt die Feinde nach und nach an. Laßt Euch ruhig Zeit, da Ihr Euch keine Verluste leisten könnt. Wer noch keine Lasertürme hat, der muß zu sehen, daß er mit den Fernwaffen zuerst die Gruppen mit den Chaoten reduziert und dann bei deren Angriff mit den Maschinenkanonen gänzlich ausschaltet. Sobald Ihr die Chaoten fertig gemacht habt, müßt Ihr zu der Eurocorp-Festung. Ihr gelangt durch das große Eingangstor in die Festung. Das heißt, Ihr müßt es sprengen oder mit einem Fahrzeug hindurch fahren. Letztere Variante ist sehr risikoreich. Sprengt daher das Tor und nehmt Euch dann mit den Fernwaffen die Wachen vor. Dringt anschließend weiter in das Gebiet vor. Auf dem Scanner könnt Ihr eine Anhäufung von roten Kreuzen erkennen. Seid hier vorsichtig, da sich an dieser Stelle mehrere Lasertürme und Agenten befinden. Lockt die Agenten an und nehmt sie Euch mit den Fernwaffen vor. Sobald der letzte Agent exekutiert wurde, ist die Mission bestanden.

9a. Mission: Santiago

Aufgabe: Eurocorp-Agenten versuchen die Städte Santiago, Buenos Aires, Johannesburg und Tripolis zurück zu erobern. Schaltet die Feinde aus.

Beschreibung: Ihr müßt in dieser Mission von Beginn an wachsam sein, da Ihr sofort von Chaoten, Miliz-Einheiten und Eurocorp-Agenten attackiert werdet. Wenn Ihr diesen Angriff schadlos überstanden habt, dann ist dies schon die halbe Miete in dieser Mission. Bemüht Euch nicht mit der Bahn in das Stadtzentrum zu fahren. Lauft viel eher am Ufer entlang und schaltet die Feinde aus, die sich Euch in den Weg stellen. Auf Eurem Weg werdet Ihr auf einen Tempel mit zwei Pyramiden treffen, der durch Eurocorp-Einheiten besetzt und mit Lasertürmen geschützt ist. Vernichtet die feindlichen Einheiten, worauf die Meldung erscheint, daß Ihr zum Startpunkt zurückkehren sollt.

9b. Mission: Buenos Aires

Aufgabe: Siehe Mission 9a.

Beschreibung: In Buenos Aires befinden sich zwei größere Eurocorp-Lager. Es bietet sich an, vor jedem Lager einen Laserturm zu postieren und dann die Feinde anzulocken. Ein Sturmangriff hätte nämlich wenig Erfolgsaussichten. In dem südlichen Lager befindet sich auch noch ein Wissenschaftler, den Ihr überzeugen solltet, sobald Ihr die Gegner ausgeschaltet habt. Anschließend geht es zum Startpunkt (Heiligtum) zurück.

9c. Mission: Johannesburg

Aufgabe: Siehe Mission 9a.

Beschreibung: Gleich nachdem Ihr in Johannesburg eingetroffen seid, müßt Ihr zu Euren Glaubensanhängern in die Basis, da es hier zu reichlich Angriffen durch Eurocorp-Agenten kommt. Euer Ziel muß es sein, die Basis zu verteidigen und den einen oder anderen Glaubensbruder am Leben zu erhalten. Sobald Ihr die Angriffe abgewehrt habt, werdet Ihr aufgefordert, zum Startpunkt zurück zu kehren. Paßt jedoch auf, da sich an dieser Stelle weitere Eurocorp-Agenten verschanzt haben. Schaltet diese ebenfalls aus und kehrt dann zurück.

9d. Mission: Tripolis

Aufgabe: Siehe Mission 9a.

Beschreibung: Auch in dieser Mission müßt Ihr einige Glaubensbrüder vor den Eurocorp-Agenten schützen. Zwei bis drei Mönche werden durch die Straßen ziehen und Zivilisten bekehren. Haltet Euch stets in der Nähe auf und wehrt alle Angriffe ab. Die Feinde treten bis auf am Anfang stets einzeln oder zu zweit auf, was Euch nicht vor größere Probleme stellen sollte. Nach einiger Zeit wandern die Mönche mit den Bekehrten zum Tempel. Hier werden auch noch zwei Eurocorp-Agenten erscheinen. Wenn Ihr diese eliminiert habt, ist die Mission beendet.

10. Mission: Kairo

Aufgabe: Schaltet den Eurocorp-Manager Kotosek aus.

Beschreibung: In dieser Mission habt Ihr es mal wieder richtig schwer, da die Zielperson von einer ganzen Armee bewacht wird. Aus diesem Grund müßt Ihr wieder mal eine Verteidigungsposition in genügendem Abstand errichten und dann die Wachen nach und nach anlocken. Die Verteidigungsposition sollte aus Lasertürmen und Ionenminen bestehen. Ihr müßt diesen Massenaufmarsch in der einen Straße auf jeden Fall auflösen, um an Kotosek nahe genug heran zu kommen. Eine Fernwaffe sollte an dieser Stelle eingesetzt werden. Sobald die Zielperson erledigt ist, flieht Ihr zurück zum Startpunkt.

11. Mission: Bahrain

Aufgabe: In Bahrain bereitet das Syndikat einen Angriff vor. Stoppt die Aktivitäten des Syndikats.

Beschreibung: Nach einer etwas schweren Mission folgt in der Regel eine leichtere. So ist es auch dieses Mal. Lauft zu dem Lager des Syndikats und postiert Euch in einer

günstigen Position. Nachdem Ihr die ersten Feinde eliminiert habt, werden die anderen nach und nach kommen. Paßt auf, da dieses teilweise mit Raketenwerfern bewaffnet sind. Sobald keine Feinde mehr angreifen, rückt Ihr ein Stück vor. Der Einsatz von einem Laserturm kann von Vorteil sein, ist jedoch nicht unbedingt notwendig. Nachdem alle Feinde ausgeschaltet sind, kehrt Ihr zum Heiligtum zurück.

12. Mission: Singapur

Aufgabe: Erobert zwei Goldtransporter, die Ihre Ware zur Zentralbank von Singapur schaffen wollen.

Beschreibung: Lauft zuerst zu dem Bankgebäude und schaltet die Wachen aus. Hier eignen sich die Fernwaffen. Seht zu, daß der Panzerwagen (grünes Fahrzeug, welches ein weißes Signal aussendet) nicht von einer Wache besetzt wird. Nachdem Ihr die Wachen ausgeschaltet habt, besetzt Ihr das Fahrzeug und bringt es zum Sammelpunkt. Sobald Ihr es dort abgeliefert habt, lauft Ihr zurück zur Bank, wo in Kürze der zweite Transporter auftauchen wird. Schaltet die einzelne Wache aus und bringt auch diesen Wagen zum Sammelpunkt, womit die Mission erledigt ist.

13. Mission: London

Aufgabe: Entführt den Syndikatsmanager aus dem Hauptquartier Eurer Feinde.

Beschreibung: Dieser Mission ist wirklich raffiniert und bietet zudem noch reichlich Abwechslung. Der Professor befindet sich am anderen Ende der Stadt hinter einem Haus in der Nähe eines großen Parkplatzes. Lauft sofort zu diesem Parkplatz. Hier wird es gleich zu Gefechten zwischen Eurocorp-Agenten und Chaoten kommen. Nehmt von einem Toten die Waffe auf und wartet auf die Assistentin des Professors, die auf dem Parkplatz mit einem Fahrzeug eintreffen wird. Erschießt die Assistentin. Sobald Ihr dies getan habt, legt Ihr die Waffe ab und geht zum Professor. Geht mit dem Professor zu dem Punkt, der jetzt auf dem Scanner blinkt. Auf dem Weg dorthin dürft Ihr jedoch nur ganz kurz die höher gelegene Ebene betreten. Zieht Euch sofort wieder zurück und wartet die Explosionen ab. Geht nun zu dem markierten Punkt und holt den Koffer mit den Unterlagen. Lauft nun mit dem Professor zu dem Podium. Hört Euch hier die Vorlesung an. Anschließend müßt Ihr Euch ein Fahrzeug suchen und mit dem Professor die Stadt durch das markierte Tor verlassen.

14. Mission: New York

Aufgabe: Entwendet die Pläne für eine neue Syndikatswaffe aus dem Eurocorp-Gebäude in New York.

Beschreibung: Rückt vor zu dem Komplex, wo sich der Koffer mit den Plänen befindet. Sprengt das Eingangstor und schaltet die Wachen aus. Sobald sich der Koffer in Eurem Besitz befindet, werdet Ihr dazu aufgefordert, die Pläne zu der Pyramide zu bringen. Vorsicht, sobald Ihr die Pläne in der Pyramide abgeliefert habt, erscheint eine

ganze Armee von Eurocorp-Einheiten. Aus diesem Grund wäre es sinnvoll, vor der Übergabe einige Lasertürme und Ionenminen auf dem Gelände zu platzieren. Sobald der Feind besiegt ist, müßt Ihr zum Start Punkt zurück. Auch hier erwarten Euch noch einige Gegner, die es auszuschalten gilt.

15. Mission: Riyadh

Aufgabe: Zerstört die Eurocorp-Waffenbunker in Riyadh.

Beschreibung: Gleich zu Beginn der Mission steht Ihr vor einem Problem, daß Ihr lösen müßt. Euer Startpunkt befindet sich auf einer Insel, die Ihr nur über eine Brücke mit dem Rest der Stadt verbunden ist. Auf dieser Brücke befindet sich eine Wache, die beim ersten Blickkontakt eine Sprengladung auf der Brücke platziert. Der einfachste Weg dieses Problem zu lösen ist folgender: Ihr stürmt mit Eurem gesamten Team auf die Brücke zu. Einer aus Eurer Gruppe muß die Sprengladung aufnehmen, bevor diese explodiert. Die anderen drei exekutieren den Bombenleger. Kaum habt Ihr die Brücke hinter Euch gelassen, da werdet Ihr durch einige Wachen und zwei Gleiter angegriffen. Seht zu, daß Ihr den Kampfplatz etwas abseits von der Brücke haltet, da ansonsten ein abstürzender Gleiter diese eventuell zerstört. Sobald Ihr diesen Angriff abgewehrt habt, nehmt Ihr Euch das erste Eurocorp-Lager vor. Hier habt Ihr zunächst freien Zugang. Schaltet die wachen in dem vorderen Bereich aus. Um die beiden Waffenbunker schnell und kompromißlos zu sprengen, bieten sich Atomgranaten an. Gleich nachdem die beiden Bunker in sich zusammen sacken, geht Ihr zum zweiten Lager auf der anderen Straßenseite. Sprengt hier zunächst das Eingangstor und dann den einzelnen Waffenbunker. Nun geht es zurück zum Startpunkt.

16. Mission: Kapstadt

Aufgabe: Rettet Lucy de Saxo vor den Umgeleiteten.

Beschreibung: In dieser Mission müßt Ihr es mit einer Übermacht an Chaoten aufnehmen. Ihr solltet alle Chaoten ausschalten, bevor Ihr Lucy aus dem Gebäude, wo sie sich versteckt hält, holt und zur IML-Station bringt. Der Einsatz von Lasertürmen kann bei dieser Übermacht durchaus von Vorteil sein. Insgesamt erwarten Euch ca. 60 Feinde. Postiert Eure Verteidigungsposition daher so, daß Ihr nicht von mehreren Seiten aus angegriffen werden könnt. Sobald die Gegner erledigt sind, holt Ihr Lucy, um sie zur Station zu bringen.

17. Mission: Peking

Aufgabe: Sucht und vernichtet einen gefährlichen Hacker, der sich bei den Chaoten aufhält.

Beschreibung: Und wieder habt Ihr es mit einer Übermacht an Chaoten zu tun. Laßt Euch Zeit beim Vorrücken. Achtet darauf, daß Ihr in keinen Hinterhalt geratet und paßt auf die vermehrt angreifenden Gleiter auf. Ihr werdet immer wieder von Chaoten

angegriffen. Mit einigen taktischen Rückzugmanövern werdet Ihr nur von kleineren Gruppen angegriffen. Sobald Ihr das Gebäude mit der Zielperson erreicht habt, setzt ein Satellitenregen ein. Aus diesem Grund solltet Ihr Euch sofort zurückziehen. Lauft so schnell wie möglich zur IML-Station zurück. In der Regel könnt Ihr davon ausgehen, daß die Zielperson den Regen nicht überleben wird. Um so schneller Ihr von diesem Ort weg kommt, desto besser, da auch noch weitere Chaoten aus den Löchern gekrochen kommen.

18. Mission: Delhi

Aufgabe: Die Umgeleiteten haben die Kontrolle über Delhi dem Syndikat entrissen. Bevor nun die Umgeleiteten die Stadt in Schutt und Asche legen können, sollt Ihr sie aufhalten.

Beschreibung: Rüstet Eure vier Kämpfer am Startpunkt mit zwei Raketenwerfern und zwei Fernwaffen aus und wartet erst einmal die Angriffe der Chaoten ab. Ihr dürft die vier natürlich noch nicht zu einer Gruppe zusammenfassen, da sie ansonsten nicht sofort schießen. Sobald die Angriffe abnehmen, wandert Ihr in das Chaotengebiet am Hafen. Schaltet auch hier die Umgeleiteten nach und nach aus. Danach geht Ihr zu den Transportröhren, um zu dem eigentlichen Hafengelände zu gelangen. Hier müßt Ihr alle Eurocorp-Wachen eliminieren. Kurze Zeit, nachdem Ihr dies erledigt habt, erscheint ein Gleiter mit Glaubensbrüdern. Steigt in diesen Gleiter und fliegt zurück zum Festland, wo Ihr Euch die letzten Chaoten vornehmt, bevor Ihr zum Startpunkt zurückkehrt. Achtet jedoch auf den Raketengleiter, der sich im Besitz der Chaoten befindet.

19. Mission: Bangkok

Aufgabe: Sucht und beschafft das Geheimnis, das Eurocorp in Bangkok verbirgt.

Beschreibung: Diese Mission ist eigentlich vom Schwierigkeitsgrad her gar nicht zu lösen. Hier stellt sich wieder mal die Frage, was sich die Jungs von Bullfrog dabei gedacht haben. Eigentlich schade, da das Spiel ansonsten sehr gut ist. Doch mit solchen Aktionen kann man einem die letzte Freude nehmen.

Eure Aufgabe besteht darin, den Gefangenen des Syndikats zu entführen. Um überhaupt in das Lager des Syndikats zu kommen, müßt Ihr einmal quer durch die Stadt zu der Bahnstation. Ihr gelangt nur mit Hilfe der Bahn in das Lager. Vom Prinzip her kein Problem, wenn da nicht ca. 70 Chaoten wären, die Euch daran hindern wollen, zur Bahnstation zu kommen. Doch nicht nur die Chaoten stellen ein Problem dar, sondern auch die ständig einsetzenden Satellitenregen. Ihr dürft Euch an keinem Ort für längere Zeit aufhalten, da Ihr ansonsten geplättet werdet. Wenn man jedoch versucht, die Bahnstation im Sprint zu erreichen, dann wird man spätestens im Eurocorp-Lager angesichts der Übermacht aufgeben. Wer jedoch auch diese Gegner kalt stellt, der wird feststellen, daß der Überzeugungsstrahler zu schwach ist, was bedeutet, daß Ihr wieder in die Stadt zurück müßt, um Zivilisten zu überzeugen. Da dies jedoch nicht bei den vielen Chaoten möglich ist, könnt Ihr Euch die Karten legen.

Um Euch jedoch nicht jede Hoffnung zu nehmen, kommt hier die Lösung, die vom Prinzip her richtig ist. Wartet zuerst am Startpunkt ab, bis der erste Satellitenregen nieder gegangen ist. Schaltet nun alle Chaoten in der Stadt aus. Haltet Euch dabei nie länger als ein paar Sekunden an einem Ort auf, um den Satellitenregen zu entgehen. Überzeugt jede Menge Bürger, nachdem Ihr die Chaoten erledigt habt. Fahrt nun mit der Bahn in das Eurocorp-Lager. Baut hier eine Verteidigungsposition auf und schaltet alle Wachen aus. Ach ja - beeilen müßt Ihr Euch natürlich auch noch, da ansonsten die Zielperson getötet wird. Überzeugt nun den Gefangenen und bringt diesen zur Bahn und dann zum Startpunkt zurück.

20. Mission: Christchurch

Aufgabe: Lucy de Saxo soll in Christchurch die IML-Verbindung nach Reykjavik wieder herstellen. Sichert den Weg zur IML-Station im Nordosten der Stadt.

Beschreibung: In dieser Mission stehen Euch drei Kriegermönche zur Verfügung, die die Aufgabe haben, Lucy zu schützen. Glücklicherweise läßt sich Lucy bei allen Gefechten ein wenig zurück fallen, so daß sie nicht in unmittelbarer Schußlinie ist. Haltet sie trotzdem im Auge, da sie teilweise merkwürdige Wege einschlägt. Auf Eurem Weg zu der IML-Verbindung werdet Ihr hauptsächlich von Eurcorp-Agenten angegriffen. Doch achtet auch auf den einen oder anderen Gleiter und die Lasertürme. Eine gefährliche Stelle befindet sich in der Nähe des Platzes, wo auch die Verbindung steht. Die Gebäude rund um den Platz sind mit Sprengladungen versehen. Sobald Ihr zwischen den Gebäuden hindurch geht, kommt es zu einer Explosion. Aus diesem Grund empfehlen wir Euch eines der Gebäude mit einer Granate oder einer Sprengladung zu sprengen, damit Ihr freie Bahn habt.

21. Mission: Reykjavik

Aufgabe: Vernichtet die Eurocorp-Forschungseinrichtung und sämtliche Agenten die Ihr findet.

Beschreibung: Macht Euch gleich auf den Weg zum Forschungszentrum. Vor den Toren des Zentrums solltet Ihr eine kleine Verteidigungsposition aufbauen. Sobald Ihr dies getan habt, lockt Ihr die Agenten an. Schaltet einen nach den anderen aus. Sobald alle erledigt sind, könnt Ihr Euch in aller Ruhe um die vier zu zerstörenden Gebäude kümmern. Gleich nachdem die Gebäude zerstört sind, solltet Ihr zu sehen, daß Ihr zum Startpunkt zurückkehrt, da schon eine kleine Armee von Eurocorp ausgesandt wurde, um Euch zu bestrafen.

22. Mission: Kapstadt

Aufgabe: Eliminiert Mirabelle Lucy de Saxo in Ihrer Zuflucht.

Beschreibung: Gleich zu Beginn der Mission müßt Ihr Euch gegen einige Chaoten wehren. Sobald der Angriff abgewehrt ist, macht Ihr Euch auf zu dem Gebäude, in dem

sich Lucy befindet. Dieses Gebäude wird durch reichlich Glaubensbrüder bewacht, die Euch auf einmal nicht mehr so freundlich gegenüber stehen. Zudem sind zwei Killerspinnen in der Nähe. Es gibt nun zwei Möglichkeiten. Erstens - Ihr sprengt das Haus in einem Blitzangriff mit einer Atomgranate oder einem Satellitenregen und zieht Euch sofort zum Startpunkt zurück. Zweitens - Ihr baut eine Verteidigungsposition auf und lockt dann nach und nach Eure Brüder und die Spinnen an, um dann Lucy in aller Ruhe zu erledigen. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile. Die Entscheidung liegt bei Euch.

23. Mission: Johannesburg

Aufgabe: Tötet den Anführer der Chaoten, der auf den Namen Galact hört.

Beschreibung: Ihr müßt der Straße folgen, wenn Ihr den Anführer finden wollt. Das Problem an der ganzen Sache ist nur, daß diese von den Chaoten und deren Fahrzeugen kontrolliert wird. Baut daher eine Verteidigungsposition (Lasertürme, Ionenminen und Stacheldraht) auf. Lockt die Feinde an und macht sie so nach und nach fertig. Sobald die Straße relativ frei ist, macht Ihr Euch auf den Weg. Der Ort, an dem sich Galact befindet, ist durch Lasertürme gesichert. Zudem befinden sich auch hier reichlich Chaoten. An dieser Stelle solltet Ihr wieder mal einen Satellitenregen oder eine Atomgranate einsetzen. So spart Ihr Euch die lästigen Grabenkämpfe. Gleich nachdem Galact tot ist, müßt Ihr Euch beeilen, um zum Startpunkt zurück zu kommen, da eine ganze Armee von Chaoten und Gleitern Eure Verfolgung aufnimmt. Wenn Eure Verteidigungsposition noch besteht, dann solltet Ihr Euch hier verschanzen, bis die Luft rein ist.

24. Mission: Adelaide

Aufgabe: Einer von dem obersten Rat wurde gefangen genommen. Befreit ihn und bringt ihn in Sicherheit.

Beschreibung: Bei dieser Mission müßt Ihr nicht nur auf die zahlreichen Eurocorp-Agenten achten sondern auch auf die drei bis vier Raketengleiter. Seht zu, daß Ihr den Gleitern aus den Weg geht. Macht Euch sofort auf den Weg zu dem Eingangstor von der Eurocorp-Festung, in der auch die Zielperson festgehalten wird. Errichtet auf dem Platz gegenüber von dem Tor (späterer Treffpunkt) eine Verteidigungsposition. Eventuell müßt Ihr hier auch einen Raketengleiter ausschalten. Sobald Ihr dies erledigt habt, geht Ihr zu dem Tor. Sprengt es in die Luft und lockt die Eurocorp-Agenten zu Eurer Verteidigungsposition. Schaltet alle Feinde aus. Um die Zielperson zu befreien, benötigt Ihr den Gleiter, der im hinteren Teil der Festung steht. Fliegt mit diesem zur Zielperson und ladet sie ein. Fliegt nun zum Treffpunkt, wo Ihr in einen anderen Gleiter umsteigen müßt.

25. Mission: Colombo

Aufgabe: Eigentlich lautet die Aufgabe, nichts zu tun und den Untergang der Erde abzuwarten. Dies werdet Ihr jedoch nicht machen. Schaltet alle Glaubensbrüder aus und folgt den „Neun“ mit Hilfe des Orbitalliftes.

Beschreibung: Diese Mission ist nahezu identisch mit der Eurocorp-Mission 21. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß Euer Team von Anfang an zusammen steht. Unglücklicherweise direkt vor dem größten Teil Eurer Glaubensbrüder. Seht zu, daß Ihr dieser Streitmacht zunächst einmal entkommt. Euer Ziel ist es auch hier den Orbitallift zu erreichen, damit Ihr den „Neun“ folgen könnt. Für weitere Tips sollte Ihr die bereits angesprochene Eurocorp-Missionsbeschreibung lesen.

26. Mission: Mond

Aufgabe: Tötet die „Neun“ und beendet so die Aktivitäten der Kirche.

Beschreibung: Auch dieser Mission ist vom Prinzip identisch mit der Eurocorp-Mission auf dem Mond. Ihr seht Euch genau den gleichen Gegnern gegenüber und habt die gleiche Aufgabe. Schaut daher ebenfalls in der Eurocorp-Missionsbeschreibung nach. Sobald Ihr die Aufgabe gelöst habt, bekommt Ihr auch hier den besch.... Abspann zu sehen.