

# **Komplettlösung zu Urban Chaos**

Zu Beginn des Spiels müßt ihr euch erst einmal einem dreiteiligen Training unterziehen. Dieses besteht zunächst aus:  
Psychischem Training, Kampf-Lehrgang und Fahrtraining.

## **Fahrtraining Bronze**

Vollendet drei Runden innerhalb der vorgegebenen Zeit.

Zu Beginn müßt ihr euch zunächst in euren Streifenwagen begeben, damit ihr eure Testfahrt beginnen könnt.

Tip: Um schneller um die Kurven zu kommen, solltet ihr vor den Kurven immer vom Gas gehen, damit euer Wagen nicht ins Schleudern gerät und ihr dadurch wertvolle Zeit verliert.

## **Fahrtraining Silber**

Vollendet zwei Runden innerhalb der vorgegebenen Zeit.

Diese Strecke ist nun etwas schwieriger. Folgt hier den Leitkegeln und ab und zu den Richtungspfeilen, die euch den Weg weisen. Jeweils an den Enden der Strecke gibt es eine kleine Parkbucht, in die ihr rückwärts hineinfahren müßt. Habt ihr es richtig gemacht, so erhaltet ihr jedesmal vom Polizisten eine Meldung, daß ihr weiterfahren könnt. Nachdem ihr dann zwei Runden und jeweils zweimal rückwärts in die Bucht gefahren seid, müßt ihr schließlich rückwärts auf eurem Startparkplatz einparken.

## **Fahrtraining Gold**

Vollendet zwei Runden innerhalb der vorgegebenen Zeit

Für diese Strecke erhaltet ihr nun einen anderen Polizeiwagen, der sich vom Fahrverhalten eigentlich nicht wesentlich von eurem anfänglichen Streifenwagen unterscheidet. Auf dieser Strecke kommt es nun nicht nur auf ein hohes Tempo an, sondern ihr müßt auch auf der vorgesehenen Strecke jeweils an zwei Stellen rückwärts einparken. Diese Stellen befinden sich kurz hintereinander vor dem Ende der Strecke (beziehungsweise hinter einer längeren Strecke mit dem dunklen Sandboden). Habt ihr dann erfolgreich eure beiden Runden gedreht, müßt ihr zum Abschluß noch auf eurem anfänglichen Parkplatz rückwärts einparken.

Nachdem ihr das Fahrtraining erfolgreich beendet habt, könnt ihr nun auf der Stadtkarte zur Mission "Die Geiselnahme" übergehen. Jedoch solltet ihr vorher erst noch die übrigen Trainingsmission erledigen.

### **Kampf-Lehrgang**

Lernt, mit eurem Charakter umzugehen und besiegt dabei einige Gegner.

Macht euch zu Beginn mit der Steuerung vertraut und folgt anschließend eurem Radar (links oben im Bildschirm). Verwendet am ersten Gegner, auf den ihr trefft, eure Gleitattacke. Beim nächsten Gegner müßt ihr nun einen Dreier-Kombo mit euren Schlägen erzielen. Ihr solltet die Schlag-Taste nicht so schnell hintereinander weg drücken, sondern solltet kleine Pausen zwischen den Schlägen einhalten, damit euer Kombo auch funktioniert. Übt diese Attacke und schlagt euren Gegner K.O.

Den dritten Gegner müßt ihr mit dem selbem Kombo bekämpfen. Der vierte Kämpfer muß schließlich mit einem Dreier-Tritt-Kombo besiegt werden. Ist dies erledigt, müßt ihr dann den fünften Gegner mit einer beliebigen Attacke K.O. schlagen und anschließend verhaften.

Zum Schluß müßt ihr nun auf das Gebäude in diesem Gebiet klettern und dort vier Gegner erledigen. Benutzt an den ersten drei Gegnern Side- und Rückwärtskicks und besiegt den letzten Feind im Nahkampf.

### **Kampftraining Bronze**

Besiegt nun innerhalb der vorgegebenen Zeiten eure Gegner.

Diesmal geht es echt zur Sache. Die Gegner werden im Verlauf dieses Trainings immer stärker und fügen euch auch echten Schaden zu.

Um die Gegner besiegen zu können, müßt ihr entweder ihre Energie auf Null senken oder einfach eine Gleitattacke an ihnen ausführen und sie anschließend verhaften (diese Methode geht um einiges schneller).

Zu Beginn müßt ihr zwei Gegner besiegen, die sich hier unten aufhalten. Anschließend tauchen drei Gegner auf, von denen einer auf dem Dach steht. Falls eure Energie zur Neige geht, könnt ihr am mittleren Gebäude einen Erste-Hilfe-Kasten finden. Sind diese drei Gegner besiegt, tauchen drei weitere auf dem Bodenlevel auf. Habt ihr auch diese fertiggemacht, müßt ihr nur noch einen letzten Gegner ausschalten.

### **Kampftraining Silber**

Bekämpft nun innerhalb der vorgegebenen Zeiten eure Gegner.

Besiegt hier wie gewohnt zunächst zwei Gegner. Anschließend kommen vier weitere dazu, die mit Waffen ausgerüstet sind. Versucht, euch die

Gegner möglichst nacheinander vorzuknöpfen, um eine bessere Chance zu erhalten. Eine gute Attacke ist die Gleitattacke, durch die die einzelnen Gegner ihre Waffen aus ihren Händen verlieren. Besonders vorsehen müßt ihr euch vor den Personen mit den Schußwaffen. Sobald man euch anvisiert, erscheint ein grünes Fadenkreuz um eure Figur, das im Laufe der nächsten Sekunden immer mehr ins Rote wechselt. Weicht hierbei ständig aus, so daß ihr nicht von dem bevorstehenden Schuß getroffen werdet.

Sind jetzt die vier Typen erledigt, tauchen fünf weitere auf, die quer auf dem Trainingsgelände verstreut sind. Haltet euch nicht zu lange mit den Kämpfen auf, sondern versucht, die einzelnen Typen frühzeitig festzunehmen. Nach dem Sieg über die fünf Gegner tauchen nun die letzten vier Kerle auf, von denen wiederum einige mit Pistolen bewaffnet sind. Schafft ihr es auch, diese vier Gegner zu besiegen, so habt ihr die Silber-Stufe bestanden.

Auf der Landkarte erscheint nun ein weiteres Missionsziel: "Nitrowagen".

### **Physisches Training**

Hierbei handelt es sich um ein Parcour, den ihr innerhalb einer bestimmten Zeit überwinden müßt. Getestet werdet ihr in den Disziplinen Schnelligkeit, Sprung und Klettern.

Versucht, immer weiter im Parcour vorzudringen und die einzelnen Hürden zu überwinden. Falls ihr an einer Stelle herunterfallt, könnt ihr immer wieder an einer Leiter bzw. Kletterwand zurück zu eurem letzten Standpunkt hochklettern. Seid ihr dann schließlich am Ende des Parcours angekommen, müßt ihr euch direkt vor den Schalter stellen und diesen mittels der Aktionstaste betätigen, um den Level abzuschließen.

Ist das "Physikalische Training" abgeschlossen, erscheint ein neues Missionsziel: "Der Verkehrsunfall".

### **Nitrowagen**

Euer erstes Ziel ist die Auto-Abholstelle, die ihr mittels eures Radars ausfindig machen könnt.

Sucht hier den Weg zu dieser Stelle und meidet dabei alle Polizisten, die hier ihre Runden drehen. Seid ihr dann an der Auto-Abholstelle angekommen, findet ihr neben zwei Terroristen noch euren Zielwagen vor (das sind eure Freunde). Steigt dort ein und fahrt mit dem Wagen jetzt zum Bombenabstellplatz (schaut auf euren Radar). Stellt dort vor

dem Gebäude euren Wagen ab und rennt dann so weit wie möglich davon weg.

Nachdem die Bombe explodiert ist, erhaltet ihr eure neue Aufgabe. Ihr sollt zunächst ein Entschärfungsteam ausschalten, das eurem Vorhaben im Wege steht. Dabei erhaltet ihr die Option, euch Verstärkung von zwei Kumpels zu holen, die sich an der ersten Auto-Abholstelle befinden. Ihre Namen lauten Cliffy und Zit (deren Namen könnt ihr übrigens auch auf dem Radar erkennen). Redet mit den Beiden, damit sie euch zum Entschärfungsteam folgen (tauchen aber auf dem Weg Bullen auf, kann es ein, daß sich die beiden von euch verabschieden).

Wie dem auch sei. Sobald ihr am Entschärfungsteam angekommen seid, müssen dort am Polizeiwagen an die vier Bombenspezialisten umgelegt werden. Sind diese erledigt, könnt ihr nun zur zweiten Auto-Abholstelle laufen und euer zweites Auto abholen (dies könnt ihr nur, wenn das Entschärfungsteam ausgeschaltet wurde). Fahrt damit zum zweiten Bombenabstellplatz und stellt dort euren Wagen ab. Ist der Wagen an der richtigen Stelle, erhaltet ihr die Nachricht, euren Wagen zu verlassen. Tut dies und wartet, bis der Wagen explodiert ist. Sofern ihr vorhin Cliffy und Zit zu Hilfe geholt habt, ist diese Mission nun bestanden. Ansonsten werden die beiden jetzt von einem Polizisten festgehalten, den ihr abschießen müßt. Erst dann habt ihr die Mission bestanden.

### **Die Geiselnahme**

Zu Beginn sollt ihr einen gewissen McLean aufsuchen, der sich irgendwo auf einem Gebäude befindet.

Begeht euch also zum Gebäude, das sich vor dem Park befindet und steigt auf dessen Rückseite zunächst auf eine Art Restaurantbalkon hinauf. Dort befindet sich eine Leiter, über die ihr auf das Dach des Gebäudes gelangen könnt. Tut dies und sucht oben nach McLean, der sich auf der Gebäudehälfte aufhält, die dem Park zugewendet ist (schaut zur Not auf euer Radar).

Schleicht euch von hinten an diesen Typen heran und sprecht mit ihm (kommt ihr von vorn an ihn heran, versucht dieser, vor euch abzuhaufen). Anschließend müßt ihr McLean zu Bish bringen, der sich ebenfalls auf einem Gebäude befindet. Sprecht mit Bish, so daß auch dieser euch folgt und sucht anschließend nach einem gewissen Spiv. Nach einem Gespräch mit Spiv erhaltet ihr schließlich den Auftrag, einen gewissen McIntyre aufzusuchen und diesen zu Spiv zu bringen.

Schaut nun auf euren Radar und begeben euch zu eurem Zielpunkt (auf dem Radar als "Ziel" markiert). Dort stoßt ihr auf McIntyre, der nicht bereitwillig mitkommen will. Da ihr ihn lebend fangen müßt, solltet ihr unbedingt eure Waffe feststecken. Führt einfach eine Gleitattacke auf diesen Jungen aus und verhaftet ihn anschließend, so daß dieser spätestens jetzt mit euch mitkommt. Bringt diesen Jungen zurück zur Basis. Macht euch aber auf eurem Heimweg auf heftigen Polizeiwiderstand gefaßt.

### **Der Verkehrsunfall**

Eure Mission besteht darin, einen Wagen zurückzuholen und mindestens einen Räuber festzunehmen. Um eine verdächtige Person befragen zu können, müßt ihr neben dieser Person die Aktionstaste betätigen und diese gedrückt halten, bis eine "Suchbox" erscheint. Denkt auch daran, daß ihr keine Zivilisten verletzen oder töten dürft, da sich dies negativ auf euer Image auswirken würde. Jedoch könnt ihr die einzelnen Zivilisten untersuchen, um bei dem einen oder anderen an etwas Munition oder gar Waffen heranzukommen.

Zu Beginn startet ihr in eurem Polizeirevier. Hier befinden sich einige Verdächtige, die ihr ansprechen könnt. Zwar erhaltet ihr von ihnen keine tollen Antworten, jedoch könnt ihr sie treten, damit sie sich aus dem Staub machen.

Wie dem auch sei. Verlaßt eure Polizeistation und schaut außerhalb des Parkplatzes auf der Straße nach einem Typen mit einer weißen Jacke. Sobald ihr diesen Typen anspricht, läuft dieser davon. Führt eine Gleitattacke gegen diesen Typen aus und schnappt euch anschließend sein Messer. Danach müßt ihr dem Pfeil auf eurem Radar folgen, der euch zum Unfallort führt.

Dort angekommen erhaltet ihr die Nachricht, daß ihr den Wagen zurück zum Revier bringen müßt. Steigt also in diese Schrottkiste ein und fahrt damit zurück zur Distrikt-Station. Parkt den Wagen vor dem Revier, so daß man euch gleich mit der nächsten Aufgabe konfrontiert. Ihr sollt einen Verdächtigen aufsuchen, der einen Mord begangen haben soll.

Folgt jetzt dem roten Pfeil auf eurem Radar, der euch zum Tatort führt. Dort angekommen erfahrt ihr von den Zeugen, daß der Verdächtige zur Kleetus Avenue geflüchtet sein soll. Auf eurem Radar erscheinen nun zwei Straßenräuber, die ihr verhaften müßt. Begeben euch zuerst zum weißen Zielort und seht, wie der Bewaffnete von einem Gebäude zu euch herunterspringt. Paßt auf, da dieser Typ bewaffnet ist und führt am

besten eine Gleitattacke gegen diesen Kerl aus. Verhaftet ihn anschließend, damit ihr den Level abschließen könnt.

### **Der Selbstmörder**

Bei eurem nächsten Auftrag geht es darum, einen Selbstmord gefährdeten Irren von einem Gebäude zu holen... und das möglichst lebendig!

Wie dem auch sei. Verlaßt zu Beginn eure Polizeistation und folgt im Freien der Straße zunächst nach rechts, dann geradeaus weiter in Richtung Brooks Tower. Unterwegs kommt ihr an einem Park vorbei, an dessen Eingang sich ein Erste-Hilfe-Kasten befindet. Lauft hier etwas herum und ihr erhaltet die Nachricht, daß ihr eurem Offizier in der Kleetus Avenue helfen sollt.

Folgt daher dem blauen Pfeil auf eurem Radar, bis ihr schließlich vor einem Polizeibeamten (Miles) landet. Sprecht mit dieser Person und erfahrt dabei, daß sein Wagen gestohlen wurde. Naja, dies ist wohl gerade nicht so wichtig wie euer derzeitiger Auftrag. Lauft daher hinter dem Polizisten die Gasse entlang und folgt nun dem grünen Pfeil auf dem Radar zum Brooks Tower.

Dort angekommen, könnt ihr eine kleine Menschenmasse entdecken, die sich vor dem Tower versammelt haben. Da an dem Tower kein direkter Weg nach oben führt, müßt ihr euch etwas anderes einfallen lassen. Links vom Polizisten, den ihr in der Kleetus Avenue treffen solltet, gibt es ein Gebäude, das höher als der Brooks Tower ist. Lauft also links an diesem Gebäude entlang und klettert dort an einer Leiter hoch. Oben müßt ihr euch einfach immerzu den Weg nach ganz oben auf die Spitze dieses Gebäude suchen und dabei einige Bonusgegenstände einsammeln. Schließlich könnt ihr dann an einem langen Drahtseil zum Brooks Tower rüber hangeln und euch von hinten dem Irren nähern...

### **Die Mordwaffe**

Bei diesem Auftrag sollt ihr eine Beweiswaffe finden, die Aufschluß über einen Mordfall geben kann.

Zu Beginn erhaltet ihr die Möglichkeit, euch zwischen zwei Polizeiwagen zu entscheiden, mit denen ihr durch die Stadt sausen könnt. Fahrt also in einem Dienstwagen eurer Wahl dem grünen Pfeil auf dem Radar hinterher und parkt schließlich vor eurem Ziel an einem offenen Zaun. Lauft hier zu Fuß weiter und befragt die einzelnen Spaziergänger im Park. Dabei müßt ihr unbedingt mit einem gewissen Deeks sprechen,

der sich etwa in der Mitte des Parks aufhalten müßte (ein älterer Mann mit weißem Bart).

Nach einer Unterhaltung mit diesem Typen, müßt ihr dann dem blauen Pfeil auf dem Radar folgen, der euch zur Tatwaffe führen soll. Es ist stets ratsam, euer Auto zu benutzen, da ihr es schließlich für diese Mission gestellt bekommt. Stellt euer Gefährt am Zielort in einem Hinterhof ab und klettert dort an einer Leiter nach oben.

Oben angekommen müßt ihr mit einem Gauner rechnen, der bereits auf euch wartet. Wehrt euch und verhaftet ihn. Klettert anschließend wieder an der Leiter runter und klappert nun den Hinterhof ab. Weiter rechts von der Leiter müßt ihr neben zwei Containern die vermißte Waffe finden. Sammelt sie auf und lauft etwas umher, damit ihr über Funk mitgeteilt bekommt, daß ein Verdächtiger in eurem Gebiet herumläuft.

Folgt nun dem grünen Pfeil (auf dem Radar) und rechnet damit, daß ihr diesen bösen Typen umlegen müßt. Zieht also eure gefundene Waffe und sucht nach eurem Opfer. Habt ihr diese Person dann getötet, müßt ihr jetzt dem roten Pfeil folgen, der euch zurück zur Polizeistation führt (die Mission gilt dann als bestanden).

Beim Herumlaufen kann es vorkommen, daß ihr wieder eine Nachricht von einem anderen Irren erhaltet, der bewaffnet durch die Gegend läuft. Folgt jetzt dem grünen Pfeil, damit ihr zu dieser Person gelangt und versucht, diese nun zu verhaften. Anschließend taucht noch eine weitere Person auf, die ihr ebenfalls festnehmen müßt. Sobald ihr hier alles erledigt habt, müßt ihr jetzt dem roten Pfeil folgen, der euch in den nächsten Abschnitt führt. Kurz bevor ihr dort angekommen, solltet ihr den Typen auf dem Bürgersteig ansprechen, der neben einem Baum steht, damit ihr einen Erste-Hilfe-Kasten erhaltet. Anschließend könnt ihr euren Weg zum Revier fortsetzen.

### **Ärger im Park**

Im Bushy Park haben sich einige Gangmitglieder versammelt, was ziemlich nach Ärger riecht. Ihr sollt dort nach dem Rechten sehen und die Bürger an Ort und Stelle beruhigen.

Steigt zu Beginn in einen Polizeiwagen und folgt immerzu dem roten Pfeil in den Park. Auf dem Weg dorthin gelangt ihr vielleicht an einen Psychopaten, der sinnlos in die Gegend schießt. Nehmt diesen Typen in Gewahrsam und setzt euren Weg zum Park fort.

Etwas weiter könnt ihr in der Nähe einer Seitengasse schon eine Bande von Gaunern entdecken, die ihr festnehmen könnt. Seid ihr gut im Umgang mit eurem Auto, könnt ihr versuchen, mit dem Auto eine

scharfe Kurve zu drehen und dabei einige Typen weg zu rammen. Die restlichen Typen müßt ihr dann schließlich zu Fuß erledigen.

Danach müßt ihr dann wieder in euren Wagen steigen und euren Weg zum Park fortsetzen. Am Park angekommen, könnt ihr den Typen ignorieren, der euch den Ratschlag geben will, euch lieber vom Park fernzuhalten. Mitten im Park trifft ihr schließlich auf drei Personen, die sich mit euch messen wollen. Macht sie nacheinander fertig und erlebt in der folgenden Zwischensequenz, wie euch eine mysteriöse Person zu Hilfe kommt. Zusammen mit dieser müßt ihr vier weitere Ganoven fertigmachen. Ist auch das erledigt, gibt sich die geheimnisvolle Person zu erkennen - es ist Roper.

### **Die Eindringlinge**

Im Black Cats Stadion soll nun ein Treffen zwischen drei Banden stattfinden, die über den Vorfall im Bushy Park reden wollen. Eure Aufgabe ist es hierbei, einen der drei Bandenbosse heraus zu picken und festzunehmen.

Dreht euch zu Beginn um und lauft links um die nächste Ecke auf dem Bürgersteig herum. An der nächsten Telefonzelle taucht ein Gangmitglied auf, das euch angreifen will. Wehrt euch gegen diesen Witzbold und nehmt anschließend seine Pistole inklusive Munition an euch. Einige Augenblicke später dürften zwei weitere Typ auftauchen, die ihr ebenfalls verprügeln müßt.

Sobald hier wieder Ruhe eingekehrt ist, müßt ihr an der naheliegenden Leiter hochklettern und oben auf dem Dach zu einem tiefer liegenden Dach herabspringen. Falls sich hier ein Ganove aufhält, könnt ihr diesen überwältigen und seine Ausrüstung an euch nehmen. Klettert dann an der Leiter wieder auf die Straße herab.

Folgt unten angekommen der Straße geradeaus weiter und begeben euch dort an der ersten Möglichkeit nach rechts in eine kleine Sackgasse, in der ihr einen Erste-Hilfe-Kasten findet. Verlaßt diese Sackgasse wieder und rechnet weiterhin mit vereinzelt Banditen, die hier in der Gegend herumlaufen. Verteidigt euch und folgt zunächst der Straße, bis hin zur nächsten Kreuzung. Biegt hier rechts in die Straße ein und folgt dieser bis zur nächsten Kurve, an der eine Schießerei zwischen Gangstern und Polizisten im Gange ist. Schießt hier ruhig mit und erledigt alle gefährlichen Personen.

Etwas weiter in der Straße könnt ihr vor der Kurve nun auf Officer Mills stoßen, der euch bittet, seinen Kollegen in der Seitengasse zu helfen. Begeben euch demnach also zwischen den beiden Polizeiwagen in die



naheliegende Seitengasse und legt euch dort mit zwei bewaffneten Gangstern an, von denen einer eine Shotgun besitzt. Legt diese beiden Typen um, nehmt deren Waffen an euch und sammelt die Bonusgegenstände in den Ecken ein. Setzt dann euren Weg auf der Hauptstraße in Richtung Hintereingang des Stadions fort (roter Pfeil auf dem Radar) und lauft rechts an dem Paar Stufensätzen nach oben, die zu einem kleinen Café führen.

Betretet dieses durch die offene Tür und nehmt im Innern zwei Gauner fest. Verlaßt dann dieses Café wieder und lauft weiter die Straße hinunter. Folgt zunächst dem rechten Bürgersteig, bis ihr schließlich an einen offenen Zaun gelangt, an dem sich ein Bonusgegenstand hinter dem nahestehendem Haus befindet. Dabei taucht ein Ganove auf, der sich mit euch anlegen will. Zeigt ihm, wer der stärkere ist und lauft nun auf der Straße weiter.

Nach einigen Metern könnt ihr links hinter einem Zebrastreifen eine Seitengasse erkennen, in die ihr hineinlaufen müßt. Tut dies und erfahrt in der Nähe des kommenden Gitters von einem Gangster (Georgie), daß dieser euch nicht durchlassen kann, bevor ihr das Einverständnis von Wild Bill erhalten habt. Setzt dann zunächst euren Weg auf der Straße geradeaus weiter fort und biegt links in die nächste Seitengasse ein. Betretet diese Gasse, so daß euer Charakter sich über den merkwürdigen Geruch wundert. Begeht euch hier auf die linke Seite der Gasse und durchsucht an drsen hinterem Ende die verwesende Leiche. Sammelt von dieser eine Shotgun auf und rechnet gleich hinter euch mit einem auftauchenden Gangster. Erledigt diesen, kehrt dann zur Straße zurück und lauft zum Club, der sich links neben der Seitengasse mit dem verschlossenen Tor befindet (dort, wo Georgie euch nicht durchlassen will).

Betretet anschließend unbewaffnet den Club und lauscht dort der mehr oder weniger guten Musik. Falls ihr wollt, könnt ihr mit der Person sprechen, die neben einem tanzenden Typen steht, damit ihr etwas zum Lachen bekommt. Falls ihr sehen wollt, wie euer Charakter seine Hüften schwingt, müßt ihr einfach nur das Joypad loslassen und eine Weile vor einer Tänzerin stehenbleiben. Sobald ihr euch dann genügend amüsiert habt, solltet ihr alle Personen anquatschen, bis ihr schließlich an eine Person (Mr. Clobby) gelangt, die etwas mit Wild Bill zu tun hat, damit eine Zwischensequenz erscheint.

Verlaßt danach den Club und begeht euch zurück zum Café, das jetzt auf eurem Radar als Restaurant zu erkennen ist. Dort angekommen, müßt ihr nun mit Bill sprechen, der seinen Jungs den Befehl gibt, euch

zum Stadion durchzulassen. Lauft nun direkt neben dem Club zum verschlossenen Gittertor, an dem euch Georgie nun durchläßt. Auf dem Weg kann es passieren, daß ihr über Funk mitbekommt, wie ein bewaffneter Schläger die Gegend unsicher macht. Kümmert euch um diesen Typen, der auf eurem Radar weiß erscheint. Ist dieser verhaftet, könnt ihr euren Weg bei Georgie weiterführen. Dieser Weg entpuppt sich dabei als geheimer Zugang zum Sportplatz.

Lauft in diese Gasse hinein, die nun geöffnet ist und haltet an der zweiten grünen Tonne inne. Steigt auf diese Tonne drauf und erreicht dadurch den höher liegenden Gang am Gebäude vor euch. Betätigt gleich oben links das Ventil und setzt euren Weg hier oben nach links um die nächste Ecke fort. Dort müßt ihr nun Anlauf nehmen und zum gegenüberliegenden Dach rüberspringen. Auf der anderen Seite könnt ihr nun an einer Leiter hochklettern, die auf ein Dach führt. Wehrt euch oben gegen einen Gegner, bevor ihr dann links auf ein tiefer liegendes Dach herabspringt. Von dort aus geht es dann gleich rechts eine Etage tiefer zu den Zuschauerplätzen. Achtet hier auf vereinzelte Gegner, die ihre Runden drehen. Dahinter müßt ihr zum Parkplatz laufen und einige üble Junge verprügeln. Haltet eure besten Waffen bereit und arbeitet euch nach rechts an den Zuschauerplätzen entlang. Seid ihr dann an der nächsten Kurve angekommen, könnt ihr euch langsam zu den vorderen Sitze vorarbeiten. Weiter innen im Stadion findet ihr dann auch auf dem Spielfeld zwei große Wagen vor, in denen sich nun die Gangsterbosse versammelt haben. Es sind zwar jetzt vier Gangbosse anwesend, jedoch reicht es, wenn ihr einen von ihnen mit Handschellen verseht, damit ihr sofort den Level überstanden habt.

### **Waffenvernichtung**

Es scheint so, als würden die Gangs zwei Waffenlager in diesem Viertel versteckt halten. Es liegt nun an euch, diese Waffenlager zu finden und zu zerstören, bevor die Gangster sich bewaffnen können.

Sprecht zu Beginn mit dem Besitzer des Hot Dog-Stands und hört euch zunächst dessen Beleidigungen an. Zieht dann eure Waffe hervor und vertreibt diesen Typen, damit ihr euch zunächst besser fühlt. Falls ihr zu einem späteren Zeitpunkt einen Erste-Hilfe-Kasten benötigt, solltet ihr hinter euch rechts vom Hot Dog-Stand den rechten Baum vormerken, hinter dem sich der Gegenstand befindet.

Folgt nun dem roten Pfeil auf dem Radar, der euch zu Roper navigiert. Auf eurem Weg tauchen vereinzelt einige Gangster auf, die euch eure Reise erschweren wollen. Wißt euch zu helfen und sprecht dann mit

Roper, der euch einige Sprengstoffe an einer Telefonzelle übergibt. Begeht euch dann zum Hinterhof, vor dem sich ein Verbotsschild befindet. Dort findet ihr außer einem Gangster hinter einigen verlausten Sofas noch einen Bonusgegenstand, den ihr einsammeln könnt. Verläßt dann den Hinterhof, wählt gleich den nächsten Weg nach rechts und schließlich an der nächsten Abzweigung wieder den rechten Weg, um in einem anderen Hof zu landen. Schlagt hier drei Gangster auf und verhaftet den Anführer, um die Bedrohung von den Bürgern abzuwenden.

Dreht euch dann nach rechts, klettert an einer Leiter hoch und sammelt oben einen Bonusgegenstand ein. Springt dann wieder runter in den Hof und kehrt zur Straße zurück. Schaut hier nach einem Gebäude, neben dem sich ein Typ aufhält, der ständig vor sich hin flucht. Lauft zum Hinterhof zurück und klettert dort an der linken Leiter hoch. Sammelt oben einige Extras auf und klettert dann auf dem Hof an der rechten Leiter hoch, um an einen Bonusgegenstand heranzukommen.

Überquert daraufhin die Straße und nähert euch einem Hinterhof, vor dem sich ein Schild mit einem Ausrufungszeichen befindet. Hier könnt ihr in eine amüsante Szene geraten und anschließend den Zuhälter festnehmen. Überwältigt dann noch einen auftauchenden Gangster, um an eine Waffe mit Munition heranzukommen.

Setzt anschließend euren Weg zum hinteren Hof fort und mischt dort weitere Verbrecher auf. Schaut, wie hinter einigen Zäunen ein Van steht. Dort kommt ihr leider nicht heran, jedoch ist dies auch nicht wichtig. Dreht euch hier um, begeht euch auf dem Gebäude vor euch nach ganz oben und folgt oben dem Weg, bis ihr an einer Stelle angelangt seid, an der ihr zu einigen Ganoven und Vans herab schauen könnt. Lauft dort nach unten und mischt die Typen auf. Anschließend könnt ihr hier am ersten Waffenplatz eine Sprengladung hinpacken und die erste Ladung in die Luft fliegen lassen (vergeßt nicht, weit genug in Deckung zu gehen).

Kehrt nach getaner Arbeit in Richtung Levelstartpunkt zurück und findet dort irgendwo einige neue Sprengladungen (falls ihr noch eine dabei habt, reicht auch diese aus). Direkt am Levelstartpunkt befinden sich nun die beiden Fluchtteams (rote + weiße Markierung auf dem Radar), die ihr jetzt eliminieren müßt. Danach geht es wieder zurück zu dem Ort, an dem ihr die erste Waffenlieferung zerstört habt. Genau über den beiden herumstehenden Vans könnt ihr einen langen Metallgang entdecken, auf den ihr gelangen müßt. Folgt diesem Gang, der euch zum Gebiet führt, in dem der Van steht, den ihr zuvor nicht erreichen konntet. Springt dort

zu dieser Ebene hinab (nicht von ganz oben versteht sich), erledigt einige Gegner und blast mit eurem Sprengstoff das letzte Waffendepot hinter dem Van in Stücke, damit eure Mission erfüllt ist.

### **Gordansky**

Wie sollte es auch anders kommen. Die neugierige Reporterin Gordansky hat ihre Rüssel zu weit in die Angelegenheiten der Wildcats gesteckt und wurde auch prompt von einigen Gangmitgliedern entführt. Nun liegt es an euch, dem Hintern dieser Frau aus der Klemme zu helfen.

Sammelt gleich zu Beginn in der Ecke des Daches einen Bonusgegenstand auf. Verwendet dann das lange Drahtseil, um zu einem tiefer liegenden Gebäude hinabzuschlittern. Wendet euch unten gleich nach links, dem Abgrund des Gebäudes zu. Auf der gegenüberliegenden Seite könnt ihr eine Wasserpumpe erkennen, zu der ihr rüberspringen müßt. Dort angekommen müßt ihr euch in die rechte Ecke begeben, an der sich ein weiteres Drahtseil befindet. Schlittert ebenfalls an diesem Seil entlang, so daß ihr schließlich unten auf der Straße landet.

Dreht euch unten nach rechts und lauft geradezu weiter, bis ihr in einer Ecke angekommen seid, an der ihr nach links abbiegen könnt. Schaut dann auf euer Radar und folgt dem roten Pfeil, der euch zu Roper führt. Dieser befindet sich auf einer Treppe neben einem Springbrunnen mit zwei Steinfiguren. Sprecht zunächst mit Roper und klopft euch anschließend mit einigen Gangstern, die eure Zweisamkeit stören.

Lauft danach hinter Roper weiter und springt hinter ihm über einen Zaun rüber. Überquert dann eine Straße auf dessen Zebrastreifen, bis ihr auf der gegenüberliegenden Straßenseite angekommen seid. Ihr befindet euch an der richtigen Stelle, wenn sich links hinter dem Zebrastreifen das Schild "35" befindet.

Setzt euren Weg auf eurem Bürgersteig geradeaus nach links fort, bis ihr an einem Briefkasten angekommen seid. Falls ihr hier nach links in die Seitengasse geht, tauchen einige Gauner auf. Setzt daher euren Weg geradeaus fort und folgt dabei eurem Bürgersteig einmal links. Sobald ihr dann in der Nähe eines metallenen Zaunes angekommen seid, müßt ihr einige Schritte an den Haupteingang des rechten Grundstücks setzen, damit eure Polizisten die Bemerkung machten, daß es schwer sein dürfte, in das Strandhaus zu gelangen. Geht zunächst etwas zurück und umlaufft das Gelände auf der rechten Seite. Klettert dabei über einen Holzzaun und folgt immerzu dem Eisenzaun des Grundstückes. Dabei

taucht ein gefährlicher Gegner mit einer M16 auf, den ihr schnellstmöglich ausschalten müßt, wenn euch euer Leben lieb ist. Am hinteren Ende des Metallzaunes am Wasser macht ihr die Erkenntnis, daß die Rückseite ebenfalls gut gesichert ist. Schaut ihr nun links über den offenen Zaun, könnt ihr ein kleines Steingebäude vor euch sehen, an dem sich eure Reporterin Gordansky aufhält. Lauft zu diesem Gebäude herüber und schaltet dabei einige Gegner aus, die mit M16 und Shotguns bewaffnet sind. Ist dies erledigt, könnt ihr eure Reporterin hinter der Ecke des Gebäudes behutsam in eure Obhut bringen. Sorgt euch ab jetzt um diese Person und versucht, sie von allen Schußwechseln und Prügeleien fernzuhalten. Des weiteren hat es keinen Sinn, wenn ihr so schnell wie möglich durch die Gegend rennt, da die zierliche Person nicht gerade eine Sportskanone ist. Mit diesem Wissen müßt ihr zunächst dem grünen Pfeil auf dem Radar folgen, der euch zur Polizeistation führt. Lauft am besten immer auf den Bürgersteigen entlang und überquert die Straßen nur, wenn ihr sicher seid, daß eure Reporterin nicht angefahren werden kann. Solltet ihr einige Gauner in der Ferne entdecken, solltet ihr vorlaufen und diese frühzeitig fertigmachen, bevor euer Schützling dazukommt und eventuell verletzt wird. Sobald ihr es dann aber gemeinsam zur Polizeistation geschafft habt, ist die Mission erfolgreich bestanden.

### **Stadtunruhen**

Dank eurer Festnahme des richtigen Bandenbosses, konnten eure Kollegen O'Byrne und Kowalski nun jede Menge Informationen aus dem Gefangenen erhalten und folgende Information aus ihm herausholen: die Wildcats planen, eine kleine Privatarmee aufzubauen und diesen Teil von Union City in ihre Gewalt zu bringen. Die Hintergründe und Motive, warum dieser Ort der Bande so wichtig ist, sind aber noch nicht wirklich ersichtlich.

Zu eurer Aufgabe: Ihr müßt ALLE Wildcat-Mitglieder zur Strecke bringen!

Tip: da die Zeit in diesem Level sehr knapp bemessen ist, solltet ihr öfters die Gleitattacke gegen eure Gegner einsetzen und diese schnellstmöglich verhaften. Falls ihr Schußwaffen besitzt, solltet ihr diese auch einsetzen!

Sprecht zu Beginn mit Polizist Schwartz, der euch auf dieser Mission behilflich sein kann. Säubert zunächst rechts vor der Station die Gegend von Gaunern und folgt anschließend dem roten Pfeil, der euch zum ersten richtigen Gaunerpack führt. Lauft dazu links von der Polizeistation

entlang und trifft an eurem Zielort auf vier Gangster. Drei von ihnen müßt ihr schnellstmöglich erledigen, da der Vierte schnell die Flucht ergreift. Folgt diesem Flüchtling, der in Richtung eines Hinterhofes rennt.

Dort müßt ihr vor den blinkenden Gegenständen auf dem Boden aufpassen, die hochexplosiv sind und euch bei Kontakt in Stücke reißen. Meidet diese Minen und schnappt den Flüchtling, bevor die Zeit um ist. Anschließend verlängert sich eure Zeit, so daß ihr eure Jagd auf weitere Ganoven fortsetzen könnt.

Wieder gilt es, an mehreren Orten eure Gegner zu plätten (folgt zunächst den blauen und roten Pfeil auf dem Radar). An euren Zielorten tauchen wie immer zahlreiche Gegner auf, die ihr unbedingt verhaften oder umlegen müßt, um an Waffen und Munition heranzukommen. Nachdem ihr dann die vier nächsten Opfer am Zielort (weißer + hellblauer Pfeil) erledigt habt, verlängert sich wieder einmal eure Einsatzzeit.

Verlaßt dann diesen Hinterhof und überquert die Straße vor euch, um an einen Zaun zu gelangen, über den ihr herüber klettern müßt. Schaltet dahinter zwei Shotgun-Typen aus, um an deren kostbare Waffen und Munition heranzukommen. Säubert dann dieses Gebiet, um weitere Zeit für eure Mission zu erhalten. Folgt nun dem blauen Pfeil auf dem Radar und legt in der Nähe des Parks zwei Gangster um. Kehrt dann zum letzten Hinterhof zurück, an der eure Zeit zuletzt erweitert wurde und klettert dort an einer Leiter hoch.

Ganz oben angekommen, müßt ihr euch auf die tiefer liegende Plattform herablassen. Hier unten müßt ihr zunächst einen Zaun überwinden und dahinter einem Weg folgen, der zu vier Gegnern führt. Macht sie allesamt fertig und erhaltet wieder einmal etwas Bonuszeit. Nun müßt ihr dem blauen und roten Pfeil auf eurem Radar folgen, der euch in einen Hinterhof führt, vor dem sich ein Schild mit einem Ausrufungszeichen befindet. Dort findet ihr beim Verlassen des Hofes zwei Feinde vor, die ihr verprügeln müßt. Folgt zuletzt der grünen und weißen Markierung auf eurem Radar, die euch jeweils zu einem Gegner führen. Macht sie einfach fertig, oder laßt Schwartz die Arbeit für euch tun. Anschließend habt ihr eure Mission erledigt.

## **Die Autobomben**

Die Gangster haben in Union City eine Autobombe plaziert und darüber hinaus das ganze Gebiet in ihre Obhut gebracht, so daß das Bombenentschärfungsteam dort nicht ohne weiteres hinfahren kann.

Deshalb liegt es nun an euch, diese Bombe zu finden und sie zurück ins Hauptquartier zu bringen.

Ignoriert zu Beginn die ganzen Feinde und eilt zum ersten Auto rüber. Dieses findet ihr, indem ihr dem roten Pfeil auf dem Radar folgt. Am Zielort angekommen, könnt ihr nun in den Wagen steigen und damit losdüsen. Dabei könnte es passieren, daß sich ein Van vor euch setzt, um euch den Weg zu versperren. Führt hier einige Ausweichmanöver aus und versucht möglichst in einem Stück am Polizeirevier (1. Bombentruppe) anzukommen. Parkt euren Wagen genau zwischen den beiden Polizeitrucks und erhaltet dabei eine Meldung, daß ihr euch zu einem anderen Wagen hinbegeben müßt.

Folgt dem neuen Pfeil auf eurem Radar und kämpft euch zu dem nächsten Wagen durch. Dort angekommen, müßt ihr wie gewohnt einsteigen und den Wagen zum 2. Bombenteam bringen. Ist dies erledigt, erhaltet ihr nun den genauen Standpunkt der Attentäter mitgeteilt, die auf eurem Radar blau erscheinen. Lauft dorthin und verhaftet hier alles, was euch feindlich gesinnt ist. Anschließend müßt ihr einem weiteren blauen Pfeil folgen, der euch zum Wildcat-Lager führt.

Durchsucht hier den grünen Container an der linken Wand eines Hinterhofes, um an ein UCNN-Video heranzukommen. Zwar nützt euch dieses kaputte Band recht wenig, jedoch könnt ihr nun zu eurem Sergant zurückkehren (weißer Pfeil auf dem Radar), um diesen Level zu beenden.

### **Botanische Gärten**

Bei diesem Auftrag geht es um jede Menge Drogen im Werte von mehreren Millionen Dollar, die irgendwo im botanischen Garten versteckt sind. Eure Aufgabe ist es nun, diesen Stoff zu finden und zu entsorgen.

Überquert zu Beginn die Straße und sprecht links am Zaun mit Gordansky, die euch einen kleinen Tip mit auf den Weg mitgibt. Schaut dann von eurem Startpunkt aus in die rechte Ecke und entdeckt dort einen dunklen Van, der in der Nähe einer Tankstelle geparkt ist. Bevor ihr nun mit dem Wagen losfährt, solltet ihr allerdings noch mit den beiden Typen sprechen, die rechts in einer Straßenecke (in der Nähe des Startpunktes) herum lümmeln.

Nach deren Befragung, taucht auf einmal ein Verdächtiger auf, der zuvor einen Polizisten getötet haben soll. Steigt jetzt in den schwarzen Van ein und folgt damit dem weißen Pfeil auf dem Radar, der euch zum

Verdächtigen führt. Sobald ihr den Verdächtigen wieder zu Augen bekommen habt, müßt ihr nun aussteigen und diesen Typen lebend verhaften, auch wenn er es nicht verdient hat. Anschließend solltet ihr nun hier die Treppen zum Restaurant hochsteigen und neben dem herumliegenden Polizisten einen Bonusgegenstand einsammeln.

Fahrt anschließend zurück zur Tankstelle und parkt euren Wagen gegenüber davon an der hohen Wand. Klettert auf euren Wagen, um auf die hohe Mauer zu gelangen und über sie herübersteigen zu können. Tut dies und springt dahinter auf den Bodenlevel, um euch innerhalb der botanischen Gärten wiederzufinden. Lauft zunächst geradeaus weiter und bleibt vor zwei Torbögen stehen. Einer befindet sich rechts von euch - diesen solltet ihr euch für später vormerken.

Begebt euch also geradeaus durch den Torbogen vor euch und beseitigt unter Umständen einen Typen, der einige Granaten mit sich herumträgt. In dem folgenden, offenen Raum befinden sich rechts zwei Schalter, die ihr betätigen müßt (diese färben sich von rot nach grün). Verlaßt dann diesen Raum wieder durch den Eingang, den ihr verwendet habt und begeben euch nun durch den anderen Torbogen, den ihr euch vorhin merken solltet.

Hinter diesem geht es geradezu zu einer Treppe, über die ihr hochlaufen müßt. An deren oberem Ende befindet sich gleich unmittelbar rechts eine (fast) angrenzende Treppe, auf der ihr hinunterlaufen müßt. Bevor ihr dies tut könnt ihr, von der letzten Treppe aus, von der aus ihr hierher gelangt seid, zweimal links eine Treppe hinunterlaufen, bis ihr in einem kleinen Gebiet landet, in dem ihr einige Sprengstoffe finden könnt (dies ist der Punkt, der auf dem Radar rot markiert ist). Sammelt diese Teile ein und kehrt dann wieder zwei Treppen zurück.

Seid ihr nun an der angrenzenden Treppe hinabgestiegen, müßt ihr unten gleich nach links schauen, um eine Leiter zu entdecken. Links neben dieser Leiter befindet sich ein Schalter, den ihr betätigen müßt. Ist dies erledigt, könnt ihr rechts an der Leiter hochklettern und oben einen Bonusgegenstand ergattern. Lauft zunächst zum Ausgang des Gartens, der sich in der Nähe der beiden Torbögen befindet. Geht dort hinaus und holt euren Wagen, um mit diesem jetzt in den Garten zu fahren. Beim Verlassen des Gartens erhaltet ihr vielleicht eine Nachricht von einem Verdächtigen, den ihr einbuchten müßt. Tut dies, damit euer Sergeant stolz auf euch sein kann.

Kehrt anschließend zum Garten zurück und fahrt mit eurem Wagen durch das Haupttor hindurch. Biegt an der ersten Möglichkeit nach



rechts ab, in den Raum mit den Schaltern, und fährt dann durch das offene Tor hindurch. Dahinter geht es gleich links durch den Torbogen und dann geradezu nach hinten durch, wo ihr an einigen Stufen hochfahren müßt, bis es nicht mehr weitergeht. Steigt dort aus dem Wagen aus und wehrt euch gegen das Pack, das euch an den Kragen will.

Begeht euch dann zum Fahrstuhl, der sich links im hinteren Bereich befindet. Betätigt den naheliegenden Schalter und steigt dann auf den Fahrstuhl. Fahrt damit nach oben und verhaftet gleich den nächsten Gangster, der euch über den Weg läuft. Durchsucht diesen Typen, damit ihr an eine Granate herankommt. Dreht euch dann nach rechts, klettert an einer Leiter hoch und bleibt oben in der rechten hinteren Ecke stehen. Wartet hier, bis ein Fahrstuhl von unten zu hochkommt und fährt damit nach ganz unten. Beseitigt hier zwei Nervensägen und plaziert dann eine der beiden Sprengladungen zwischen den beiden großen Drogenkisten.

Sind dies erfolgreich zerstört worden, könnt ihr mit dem Fahrstuhl wieder hoch auf das Dach fahren. Sucht oben rechts nach einem langen Drahtseil, das zu einem anderen Gebäude hinführt. Stellt euch in die Ecke unter dem Drahtseil und springt in Richtung Drahtseil am Abgrund entlang, so daß eure Polizistin nach dem Draht greift. Solltet ihr diese nicht all zu leichte Aufgabe gemeistert haben, landet ihr schließlich auf einer anderen Gebäudeseite. Beseitigt hier zunächst einen Übeltäter und klettert anschließend rechts an zwei Leitern zum Bodenlevel hinab. Erledigt hier drei Burschen, um schließlich an die letzte Drogenladung herankommen zu können. Zerstört diese mit eurer letzten Sprengladung, um diesen Level zu beenden.

## **Semtex**

Angeblich haben es die Wildcats auch auf diese Gegend abgesehen. Nähere Informationen könnt ihr von Deeks erfahren, den ihr aber zuerst aufsuchen müßt.

Folgt zu Beginn der roten Markierung auf eurem Radar und trifft euch mit Deeks. Leider stören einige Gangster eure Zweisamkeit, so daß ihr diesen Typen erst einmal eine Lektion erteilen müßt. Anschließend könnt ihr eure Konversation mit Deeks fortsetzen und dann dem roten Pfeil folgen, der euch zum Polizisten Molko führt. Dort angekommen, erzählt euch dieser Typ, daß ihr mit Roper sprechen sollt.

Überquert demnach die Straße und unterhaltet euch mit Roper. Sammelt im Anschluß eine Shotgun vom Boden auf und folgt eurem

Partner, der ziemlich lahm auf den Füßen ist. Es kommen euch zunächst zwei Kerle entgegen, die ihr ruhig eurem Kumpel überlassen könnt. Macht euch jetzt auf einen härteren Kampf gefaßt und empfängt die vielen Wildcat-Anhänger, die im nächsten Hinterhof schon auf euch warten. Sobald hier wieder Ruhe eingekehrt ist, könnt ihr an der Feuerleiter im Hof hochklettern (ihr müßt dazu an die Leiter ranspringen).

Oben angekommen, müßt ihr rechts euren Weg an der nächsten Leiter fortsetzen. Ganz oben gibt es einen kleinen Abgrund, den ihr überwinden müßt, um auf die benachbarte Ebene zu gelangen. Folgt hier oben dem Weg durch eine Öffnung hindurch, die euch zu einem anderen Dach führt. Springt dort rüber und sammelt auf der anderen Seite einen Bonusgegenstand ein. Wendet euch dann nach rechts den großen Stufen zu, an deren Ende sich ein weiterer Bonusgegenstand befindet.

Springt hier nun auf das nächste Gebäude herüber und klettert dort auf eine große Box herauf, um an den nächsten Bonusgegenstand heranzukommen. Lauft dann den Weg zurück, auf dem ihr hierher gekommen seid und folgt nun dem grünen Pfeil auf eurem Radar (Semtex). Wohl bemerkt erscheinen nur die Semtex-Markierungen, wenn ihr alle Gegner in diesem Areal besiegt habt!

Nähert euch dabei einem langen Stacheldrahtzaun und geht dort durch eine Öffnung hindurch (folgt einfach immer dem Zaun nach links entlang). Dabei kontaktiert euch Roper, so daß ihr sichergehen könnt, daß ihr euch im richtigen Gebiet aufhaltet. Folgt dann einem schmalen Weg, der euch zu einigen Witzbolden führt, die euch den Hinweis geben, daß Cops hier nichts zu suchen haben. Ignoriert diese lasche Aussagen und verprügelt die fünf herumstehenden Typen, um an etwas Munition heranzukommen. Desweiteren befindet sich hier eine kleine Kiste, auf der ein Erste-Hilfe-Kasten steht, den ihr bei Bedarf verwenden könnt.

Setzt dann euren Weg geradeaus fort, bis ihr in einer Art Sackgasse landet und klettert dort an einer Wand zum höher liegenden Gang hoch. Folgt diesem Gang, der euch zu einigen Türmen führt und macht euch dort auf Horden von Gegnern gefaßt. Versucht, so viele wie möglich fertigzumachen und euren Weg weiter nach hinten fortzusetzen, um an noch mehr Gegner zu geraten. Besiegt alle Gegner, lauft dann die naheliegende Rampe hoch und kümmert euch um einen Burschen, der hinter einigen Fässern herumlungert. An dieser Stelle müßte ein Typ auftauchen, der als Wildcat-Informant tätig ist.

Nach der Zwischensequenz müßt ihr diesen abschießen und zu ihm überlaufen. Dort angekommen, taucht gleich der nächste Feind auf, den ihr erledigen müßt. Kämpft euch, falls Gegenwehr auftauchen sollte, zum mittleren Gebäude durch und schaut dabei hinter dem ersten Gebäude nach einem herumstehenden Faß (Semtex 1). Zerschießt es, damit einer der beiden Pfeile auf eurem Radar verschwindet und erwehrt euch spätestens jetzt den herbeieilenden Gegner. Anschließend geht es zum hintersten Gebäude dieses Abschnittes, an dem ihr ein weiteres Faß kaputt schießen müßt (Semtex 2), damit ihr den Level überstanden habt.

### **Cop Killer**

Diesmal sind die Wildcats einen Schritt zu weit gegangen, indem sie zwei Polizeibeamten (Johnson und Beck) in ihre Gewalt gebracht haben. Eure Aufgabe ist es nun, euch zu den Gefangenen vorzukämpfen und diese lebend zur Station zurückzubringen, da ihr sonst eure Dienstmarke verliert.

Zu Beginn sei erwähnt, daß ihr einfach geradezu zu euren gefangenen Cops durchlaufen könnt um diese zu befreien. Wollt ihr jedoch einen detaillierteren Weg mit einigen Bonusgegenständen haben, solltet ihr diesen Lösungsweg befolgen:

Dreht euch zu Beginn um und begeben euch in die Seitengasse, in der zwei grüne Tonnen herumstehen. Folgt dieser Seitengasse in einen Hinterhof, in dem sich ein weiterer Durchgang befindet, indem euch ein Bonusgegenstand erwartet. Lauft dann zurück und begeben euch in einen anderen Hinterhof, der sich rechts hinter den Polizeiwagen befindet.

Klettert dort an einer Leiter hoch und sammelt oben angekommen einen Bonusgegenstand ein. Lauft dann rechts weiter und springt hinter der nächsten Abbiegung auf die andere Seite des Gebäudes. Dort müßt ihr dann auf den mittleren Abschnitt hüpfen, um an einen weiteren Bonusgegenstand heranzukommen. Springt dann von eurer Anhöhe herab und lauft hoch, dann links, um an etwas Munition zu gelangen.

Nun müßt ihr vorsichtig vom Gebäude hinabspringen und unten einem kleinen Weg folgen. Räumt unterwegs einige Gangster beiseite und setzt euren Weg geradezu fort. Springt am kommenden Zaun einfach rüber und sammelt einen Bonusgegenstand in dem eingezäunten Gebiet auf. Danach geht es nun in den sicheren Abschnitt der Stadt, in dem ihr ein Restaurant aufsuchen müßt. Schießt innerhalb dieses Restaurants zwei Schurken aus dem Weg und sammelt hinter der Theke einen Bonusgegenstand auf.

Ab jetzt müßt ihr dem roten Pfeil folgen, der euch durch verschiedene Gassen und an vielen Gegnern vorbei führt. Paßt insbesondere auf die schwer bewaffneten Typen auf und versucht, diese so schnell wie möglich zu verhaften, bevor sie euch lebensgefährlichen Schaden zufügen können. An eurem Zielort angekommen, gibt es erst einmal einen kleinen Rollentausch (nur falls alle Gegner im Umkreis besiegt worden sind). Ihr erhaltet nun die Kontrolle über Roper, der zwar der stärkere Bulle ist, jedoch leider nie das Rennen gelernt hat.

Folgt nun dem blauen Pfeil auf eurem Radar, der euch zu Beck führt. Dieser ist leider bewußtlos, so daß ihr den armen Kerl zurück zur Polizeistation tragen müßt. Unterwegs stellen sich euch natürlich einige Übeltäter in den Weg, um sich mit euch zu messen. Legt Beck an diesen Stellen mit der Aktionstaste auf dem Boden ab, um eure Kampfkünste voll entfalten zu können. Bewegt euch aber beim Kämpfen nicht zu weit von Beck weg, da ihr diesen unbedingt zum Beenden des Levels braucht. Am besten ist es sowieso, wenn ihr den Kämpfen aus dem Weg geht und euch immer aus dem Staub macht.

Habt ihr den ersten Beamten abgeliefert, müßt ihr nun den anderen Polizeioffizier zurückholen. Dies ist aber keine einfache Sache, da dieser bei Bewußtsein ist und euch nicht gerade schnell hinterherläuft. Versucht einfach, die Lage schnellst möglich abzuchecken und alle Gegner in eurer Nähe frühzeitig zu beseitigen, bevor sie euren Schützling verletzen können. Habt ihr dann den zweiten Beamten gerettet, ist auch diese Mission überstanden.

### **Southside Offensive**

In dieser Gegend ist die Verbrechensrate deutlich zu hoch, so daß die Polizei in diesem Sektor etwas unternehmen muß. Eure Aufgabe ist es nun, hier etwas aufzuräumen und die Verbrechensrate auf 10 % zu senken.

Zu dieser Mission gibt es nicht viel zu sagen, da ihr die Gegend einfach systematisch abklappern müßt, um auf vereinzelte Ganoven zu stoßen. Zu Beginn solltet ihr unbedingt mit dem Officer auf der linken Seite sprechen, damit dieser euch bei eurem Rundgang begleitet. Befolgt dann die Anweisung, euch zum Polizeigebäude zu begeben, um dort das Areal vor verbrecherischen Elementen zu reinigen.

Ist dies erledigt, müßt ihr euch nun in Richtung Hafen begeben, an dem sich viele Feinde auf einem Gebiet versammelt haben (das Gebiet, das ihr bei der Semtex-Mission besucht habt). Jeder Verbrecher ist übrigens 2 % wert, so daß ihr euch jederzeit ausrechnen könnt, wie viele Gegner

euch noch fehlen. Sobald dann die Verbrechensrate auf 10 % reduziert worden ist, ist eure Mission erfolgreich bestanden.

### **Psycho Park**

Eigentlich seid ihr als Polizist ausgebildet worden, um dem Verbrechen das Handwerk zu legen. In dieser Mission zählt einzig nur eure Fähigkeit, euch im Kampfe gegen zahlreiche Gegner zu profilieren. Haltet euch daher schon mal bereit für harte Kämpfe.

Zu Beginn führt euch eure Mission zu einem Park, in dem sich drei Mörder aufhalten. Paßt gut auf, da einer von ihnen eine Shotgun besitzt, die er ohne zu zögern einsetzt. Schaltet diesen Typen also am besten zuerst aus und schnappt euch diese Waffe, bevor sie ein anderer Gauner in die Hände bekommt.

Ist dann das verbrecherische Trio besiegt, solltet ihr euch mit Roper treffen, der hier irgendwo im Park herumsteht. Dieser begleitet euch bereitwillig auf eurem Kampfzug gegen das Verbrechen. Folgt nun dem nächsten Ziel auf dem Radar, das euch zu einem Irren führt. Zieht diesen Kerl aus dem Verkehr und wendet euch nun der nächsten Gang zu.

Schaltet auch diese aus und begeben euch anschließend zum Polizeirevier, vor dem sich einige Streßmacher versammelt haben. Beseitigt diese Gangs bis auf den letzten Mann, sodaß ihr schließlich den Aufenthaltsort der letzten Gang mitgeteilt bekommt, die sich angeblich bei einem Lager aufhält. Macht euch also auf den finalen Kampf gefaßt und rechnet mit heftigen Widerstand. Habt ihr dann den letzten Krümel Verbrechen aus dieser Gegend beseitigt, habt ihr diese Mission überstanden.

### **Die Gefallenen**

Eure Aufgabe bei dieser Mission ist es, fünf Hinweise zu sammeln und diese sicherzustellen. Leider sind deren Aufenthaltsorte noch nicht klar, so daß ihr erst nach einigen Anhaltspunkten suchen müßt.

Zu Beginn erhaltet ihr auf eurem Radar den Zielort eines Tatortes. Begeben euch dorthin und räumt unterwegs einige Übeltäter aus dem Weg, die nichts auf der Straße zu suchen haben. Am Tatort angekommen, könnt ihr einen abgesicherten Bereich entdecken, an dem ein Mensch umgekommen ist. Sprecht hier mit den Polizisten, die euch mit etwas Information füttern. Nach den Gesprächen könnt ihr auf eurem Radar einen roten Punkt entdecken. Schaut ihr an dem naheliegenden Gebäude hoch, könnt ihr eine dunkle Gestalt entdecken,

die auf dem Dach herumsteht. Lauft nun um dieses Gebäude herum und klettert auf dessen Rückseite an der Feuerleiter hoch, bis ihr schließlich auf dem Dach des Gebäudes angelangt seid.

Oben findet ihr die Leiche eines gewissen Haines, bei der sich eine Schachtel Streichhölzer befindet, die euch den Aufenthaltsort eines Clubs verrät. Anschließend taucht ein Bulle auf (den ihr von der Straße aus gesehen habt), der euch von diesem Ort wegschickt. Verläßt nun das Gebäude, indem ihr auf das benachbarte Gebäude herüberspringt und dort zwei Gangster umlegt.

Klettert dann runter auf den Bodenlevel und macht euch wieder auf massiven Widerstand gefaßt. Im Hof steht zusätzlich noch eine Person im schwarzen Anzug, die mit einer Schnellfeuerwaffe auf euch feuert. Schaltet diese Person aus und haltet Abstand zu ihr, da um diese tote Person ein heller Blitz entsteht, der nicht gesund für euch ist. Verläßt danach diesen Hof und kehrt zum Tatort zurück. Rechts davon steht eine Frau in Gelb herum, die euch einen nützlichen Hinweis übergibt. Dadurch erscheint auf eurem Radar die Markierung "Scarpers Cove", zu der ihr hinlaufen müßt. Dabei müßt ihr ein Privatgelände betreten, das leider einem "Bullenfeind" gehört. Schlagt euch hier durch (Vorsicht vor den M16) und beobachtet an eurem Zielort eine Hinrichtung.

Tötet anschließend den Täter und sammelt den Hinweis Nr. 2 ein, der euch zum Dancing Fool Club führt. Verwendet am besten den Wagen auf dem Privatgrundstück, damit ihr es nicht so weit zu eurem Ziel habt. Dort angekommen, könnt ihr in einer kleinen Seitengasse eine weitere Hinrichtung verfolgen. Säubert anschließend diese Gegend von allem Übel und schnappt euch den Hinweis Nr. 3.

Folgt anschließend dem Notruf (roter Punkt auf der Karte), der euch zu einer Person namens Dach führt. Sprecht mit ihr und folgt nun dem Pfeil, der zu einigen mysteriösen Männern führt. Dort angekommen, müßt ihr wiederum gegen eine Person im schwarzen Anzug kämpfen, damit die Markierung auf eurem Radar verschwindet. Kehrt danach zu Mr. Dach zurück und klappert dieses Gebiet ab, bis die beiden Männer im schwarzen Anzug von einem hohen Gebäude herunterkommen. Falls sie nicht runterkommen, müßt ihr von einem naheliegenden Gebäude auf diese Typen feuern oder versuchen, dort hochzuklettern.

Sind dann diese beiden Typen erledigt, erhaltet ihr den nächsten Hinweis. Eilt nun dem Pfeil hinterher zum Park und erledigt dort einige Gangster und zwei Männer in Schwarz, um an den fünften Hinweis heranzukommen und den Level so zu beenden.

## **Sterns Rache**

Diesmal sind die Wildcats wirklich zu weit gegangen. Nicht nur, daß sie normale Geiseln genommen haben, nein, sie haben auch noch Darci überwältigt und in ihre Gewalt gebracht. Eure Aufgabe ist es nun, mit Roper durch die Gegend zu ziehen und alle Geiseln inklusive Darci zu befreien.

Dreht euch zunächst um und sammelt am Ende des Steges einen Bonusgegenstand ein. Folgt anschließend dem Weg hinter dem Steg geradeaus weiter, so daß ihr zum Ausgang des Parks gelangt. Pustet dort einen Gangster weg und lauft zunächst die Straße vor euch geradeaus hinunter.

An der nächsten Straßenkreuzungen geht es jeweils nach links, bis ihr schließlich an einem abgesperrten Gelände angekommen seid, an dem sich Sergeant Castor und sein Team aufhält (roter Punkt auf dem Radar). Betretet dieses Gelände und schaut gleich links entlang, um eure lieben Polizisten in den Händen der Geiselnnehmer zu entdecken. Schießt am besten auf die herumstehenden Tonnen, damit die Gangster schweren Schaden davontragen.

Anschließend folgt euch Darci auf Schritt und Tritt. Widmet euch dann dem grünen Pfeil, der sich hier in der Nähe befindet. Tastet euch vorsichtig vor und überrascht die Geiselnnehmer hinterrücks mit einer schnellen Sturmattacke. Sind die Geiseln hier befreit, geht es zum blauen Pfeil weiter. Dazu müßt ihr links durch eine Gasse laufen, in der sich viele Minen befinden. Schießt am besten aus der Ferne eine Mine ab, so daß viele Minen durch die Explosion ebenfalls in die Luft gehen. Sammelt in der Gasse noch einen Bonusgegenstand ein und besiegt einige Feinde, so daß ihr schließlich wieder an die Straße gelangt.

Lauft hier rechts entlang und betretet nach einigen Schritten das rechte abgesperrte Gelände. Dahinter geht es weiter durch ein weiteres Tor, an dem sich mehrere Trucks befinden. Folgt hier einfach dem blauen Pfeil, der euch zu den Geiseln führt. Kämpf hier vorsichtig gegen die Geiselnnehmer und trefft auf keinen Fall die explosiven Fässer, da sonst einige Geiseln dabei umkommen könnten. Verwendet am besten die Shotgun, um gezielte Schüsse abgeben zu können.

Anschließend geht es dann zum Monument Square, den ihr bequem über die Straßen erreicht. Dort angekommen müßt ihr die Feinde besiegen und dabei einige Geiseln retten. Schließlich geht es zu Banes Konvoi (roter Pfeil auf dem Radar), an dem sich drei Vans befinden. Zwei von den Van stehen zusammen, während der Dritte etwas weiter

weg steht. Zerschießt diese Vans, so daß ihr den Level überstanden habt.

### **Geiselbefreiung**

Gordansky hat nun ziemlich viel ausgeplaudert, so daß ihr jetzt wißt, was es zu tun gibt. Eure Aufgabe ist es nun, einen Fernsehsender zu zerstören und die Geiseln aus der Fabrik zu retten.

Zu Beginn, müßt ihr dem grünen Pfeil auf dem Radar folgen, der euch zu einem Scharfschützen führt. Auf der Straße geht es dann geradeaus weiter, bis ihr eine Einfahrt entdeckt, in dem sich ein parkender Van befindet. Geht in die Einfahrt hinein und betretet ein Privatgelände. Schaltet zuerst den Typen in der hinteren Ecke aus, bevor ihr über den hohen Zaun rüberklettert. Dahinter müßt ihr an vielen Kisten hochklettern, so daß ihr auf das Dach dem naheliegenden Gebäudes landet. Lauft hier oben an der Rampe zum Nachbargebäude rüber und stellt dort den Scharfschützen in einem Duell.

Anschließend geht es auf einer anderen Plattform zum benachbarten Dach hinüber. Dort angekommen, könnt ihr eine Absperrung entdecken, hinter der eine Rampe zu einer Leiter führt. Steigt auf diese Rampe, klettert an der Leiter hoch und begeben euch rechts davon auf eine Plattform, die am Gebäude entlang führt. Folgt dieser Plattform und springt dabei über eine Brüstung, um auf einem großen Dachgelände zu landen.

Steigt hier gleich links die Treppe hinauf und sucht oben nach einem Sprengstoff, den ihr unbedingt für diese Mission braucht! Falls ihr diesen Gegenstand nicht finden solltet, erhaltet ihr später eine weitere Möglichkeit, an diesen Gegenstand heranzukommen. Nachdem ihr den Sprengstoff gefunden habt, müßt ihr euch nun wieder nach unten begeben und den Hof mit dem parkenden Van verlassen.

Folgt draußen der Straße nach rechts, dann zweimal nach links. Folgt jetzt der Straße geradeaus weiter zur Metallwarenfabrik, an der sich schon einige Polizisten versammelt haben. Pustet hier zunächst einige Feinde aus dem Weg und wartet vor dem Haupteingang, bis eure Kollegen das Tor geöffnet haben. Zerstört dahinter einige Minen und legt euch mit weiteren Gegner an. Sind diese besiegt, könnt ihr am rechten hinteren Gebäudeeingang durch eine offene Tür laufen, um in der Fabrikhalle zu landen.

Hier müßt ihr nun weitere Geiseln aus den Klauen der Geiselnnehmer befreien. Aber Vorsicht! Einige Geiseln tragen die Klamotten von Feinden, die ihr zuvor umgelegt habt. Schaut daher auf euer Radar, um



sicherzugehen, wer Freund und wer Feind ist. Desweiteren müßt ihr einen Typen im schwarzen Anzug umnieten. Sobald die Luft rein ist, verdrücken sich die Geiseln hier. Jedoch fehlt leider noch eine Geisel.

Begeht euch jetzt in die linke hintere Ecke der Halle, in der sich eine Treppe befindet. Steigt diese hinauf und landet oben auf dem Dach der Fabrikhalle. Hier befindet sich ein kleines Häuschen, das ihr durch die offene Tür betreten könnt. Gleich dahinter befindet sich eine Geisel und ein Geiselnnehmer. Befreit die Geisel, damit ihr euer erstes Hauptziel überstanden habt und sammelt unbedingt aus dem Raum einen Sprengstoff aus der Ecke ein. Verlaßt dann dieses Gelände wieder.

Wendet euch auf der Straße nach rechts und folgt dieser geradeaus weiter. Vorbei an der nächsten Kreuzung, findet ihr schließlich an der nächsten Abbiegung auf der rechten Seite eine kleine Seitengasse. Geht dort hinein und pustet einige Gangster weg. Anschließend könnt ihr euch den grünen Containern zu widmen. Der linke von ihnen verschafft euch Zugang zum angrenzenden Gebäude. Oben auf dem Dach lauft ihr geradeaus um die nächste Ecke herum, so daß ihr vor einer Treppe landet. Womöglich kommen hier einige Ganoven vorbei, um mit euch zu spielen.

Steigt dann über die nächsten beiden Treppen hoch und klettert ganz oben über eine Mauer rüber. Dahinter müßt ihr euch auf eine tiefer liegende Ebene herablassen und einige Gegner besiegen, die euch einen Bonusgegenstand hinterlassen. Steigt dann an der dortigen Treppe nach oben und klettert an einer Leiter zur Spitze des Gebäudes hoch. Oben müßt ihr nun an ein Drahtseil springen, auch wenn es etwas weit entfernt von euch scheint, mit dessen Hilfe ihr auf das gegenüberliegende Gebäude gelangen könnt.

Auf der anderen Seite solltet ihr gleich rechts an einer Leiter hochklettern und euch oben an ein weiteres Kabel ranhängen. Dieses führt euch auf ein anderes Dach, auf dem ihr euch wiederum bis zur Spitze hocharbeiten müßt. Lauft dazu zum anderen Ende des Daches und klettert dort an einer Leiter hoch. Oben müßt ihr dann zum benachbarten Kistenstapel (o.ä.) springen, damit ihr die höher liegende Ebene erreichen könnt.

Dort führt eine Treppe zur Spitze hoch, an der sich ein Drahtseil befindet. Schwingt euch dran und gleitet zum nächsten Dach rüber. Hier müßt ihr euch wieder einmal nach ganz oben begeben, um an einem Drahtseil auf ein anderes Gebäude zu gleiten. Dieses Gebäude ist aber nicht irgendein Gebäude, sondern das Sendegebäude. Klettert gleich vor euch an einer Leiter hoch und wendet euch oben nach links.

Balanciert auf dem Sims entlang, bis ihr einige Feinde entdeckt. Pustet diese weg und steigt an einer Treppe hoch. Oben müßt ihr zu einer Leiter rüberspringen und an dieser hochklettern. Oberhalb der nächsten Treppe befindet sich rechts eine Leiter, die ihr nur durch "Heranspringen" erreichen könnt. Tut dies und besiegt auf der nächsten Plattform einen Typen im schwarzen Anzug. Anschließend könnt ihr an der dortigen Leiter hochklettern, die zum Sender führt. Plaziert an der Sendeschüssel einen Sprengstoff und verdrückt euch schnell, bevor die ganze Geschichte hier in die Luft fliegt. Anschließend ist die Mission überstanden.

### **Banes Schlupfwinkel**

Der Anführer Bane hat es wohl langsam mit der Angst zu tun bekommen, denn er hat sich in sein Versteck zurückgezogen. Eure Aufgabe ist es nun, die Alarmsysteme in seinem Versteck zu deaktivieren und anschließend Bane persönlich zu verhaften.

Lauft zu Beginn gleich rechts auf das offene Grundstück und folgt dem Weg geradeaus nach hinten durch. Besiegt hier zahlreiche Gegner, die euch aufzuhalten versuchen. In der linken hinteren Ecke müßt ihr über einige schulterhohe Zäune springen, bis ihr schließlich an einer Leiter angelangt seid. Klettert an dieser hoch und überwindet dadurch die hohe Hecke. Laßt euch dahinter wieder auf den Boden herab und kriecht unter der nächsten Laserschranke hindurch, um den Alarm nicht auszulösen.

Dahinter müßt ihr euch immer links halten, um an eine Leiter zu gelangen, an der ihr hochklettern solltet. Oben auf der Hecke müßt ihr nun dem eingezäunten Weg nach links folgen (der rechte führt in eine Sackgasse), bis ihr schließlich an einer Abzweigung angekommen seid. Biegt hier nach rechts ab und springt nun zum Hauptgrundstück hinab.

Hier unten müßt ihr euch zwischen den Wachen und Laserschranken vorarbeiten und in Richtung des Schalters (auf eurem Radar) gehen. Schließlich führt euch euer Rundgang in einen kleinen Raum, in dem sich ein Schalter befindet. Aktiviert diesen Schalter, um das Sicherheitssystem lahmzulegen. Nun taucht ein anderer Punkt auf eurem Radar auf: das Hauptgebäude. Folgt diesem Punkt, der euch zu einem offenen Eingang am Hauptgebäude führt. Tretet dort ein und stellt fest, daß euch Bane bereits erwartet hat...

Nun liegt es wieder an Roper, die Sache ins Lot zu biegen. Folgt genau dem Weg, den ihr mit Darci gegangen habt, um zum Hauptgebäude von Bane zu gelangen. Dort angekommen, könnt ihr Darci einkassieren und

euch auf die Suche nach Bane machen, der mit einem Helikopter verschwinden will. Sucht nun innerhalb der nächsten drei Minuten nach dem Boß, der auf eurem Radar zu erkennen ist. Nietet zahlreiche Gangster und einen Mann im schwarzen Anzug um, bis ihr schließlich an Bane herankommt, den ihr lebend fassen müßt.

### **Psycholabor**

Der arbeitswütige Roper hat die ganze Nacht damit verbracht, die Beweismaterialien in Banes Haus zu durchstöbern. Dabei ist euer Kumpel auf einen Hinweis gestoßen, bei der er nun Unterstützung von euch benötigt. Eure Aufgabe ist es, im Forschungszentrum einen Verschlüsselungs-Code zu besorgen.

Betretet zu Beginn das Forschungsgelände vor euch und haltet euch zunächst rechts am Zaun. Dieser führt euch an ein verschlossenes Tor, das ihr mit dem naheliegenden Schalter öffnen könnt. Paßt hier auf die herumlaufenden Wachen auf und schaltet diese schnellstmöglich aus, bevor sie noch mehr Wachen herbeirufen können. Lauft dann durch das offene Tor hindurch und folgt der asphaltierten Straße zu einem Gebäude, an der sich eine offene Tür befindet. Achtet auf die vielen Wachen und betretet dieses Gebäude.

Im Innern müßt ihr eurem Radarhinweis folgen, um zu eurem Ziel zu gelangen. Sammelt schließlich eine Diskette ein und verläßt dieses Forschungsgelände wieder. Auf dem Rückweg müßt ihr erneut mit Widerstand rechnen und einen Mann im schwarzen Anzug erledigen, der den Eingang des Forschungsgeländes bewacht. Dahinter könnt ihr dann auf Roper treffen, der euch von diesem Ort wegbringt.

### **Zielscheibe UC**

Es scheint so, als hätte Bane einen illegalen Rüstungsbetrieb finanziert. Es liegt nun an euch, diese gebauten Raketen zu finden und unschädlich zu machen. Für die gesamte Aktion habt sieben Minuten Zeit. Die größte Schwierigkeit liegt bei der Annäherung an die einzelnen Raketen. Dort müßt ihr jeweils einen Mitarbeiter am Start-Terminal umlegen, bevor dieser den Raketenstart vorbereiten kann und alles aus ist.

Zu Beginn müßt ihr nun einige Sprengsätze finden, die in diesem Gebiet verteilt sind. Der erste Sprengstoff befindet links vor dem Startpunkt in einem eingezäunten Bereich mit einigen Kisten. Um an den nächsten heranzukommen, müßt ihr geradeaus dem Weg weiter folgen, bis ihr an einem kleinen Turm angelangt seid, an dem sich einige Feinde

befinden. Links dahinter befindet sich ein weiterer Wachposten, auf den ihr mittels einer Leiter hochklettern könnt. Oben findet ihr zwischen den Kisten den zweiten Sprengstoff.

Setzt hier oben euren Weg direkt zum grünen Zielpunkt auf dem Radar fort (springt nicht nach unten, sondern folgt dem Weg links hinter den Kisten über den erhöhten Schneeweg). Nähert euch dann langsam dem Gebiet mit der Rakete und haltet nach einem Raketenmitarbeiter Ausschau (das sind die Typen mit den hellen Stiefeln). Pustet zuerst diesen Kerl um und erledigt anschließend alle anderen Gauner samt dem Mann im schwarzen Anzug. Legt anschließend unterhalb der Rakete einen Sprengsatz hin, um diese lahmzulegen. Sammelt dann hinter der Rakete am Wachgebäude den dritten Sprengsatz auf.

Von hier aus geht es nun direkt zum roten Zielpunkt, den ihr erreicht, indem ihr ein Minenfeld durchquert. Der dortige Raketenarbeiter müsste sich direkt an der Rakete aufhalten. Pustet diesen Typen um und sprengt die Rakete in die Luft. Falls ihr keinen Sprengstoff mehr haben solltet, findet ihr auf dem naheliegenden Wachposten einen weiteren.

Keht jetzt zum letzten Raketenstützpunkt zurück und klettert dort auf den Wachposten hoch, der sich neben der Rakete befindet (an dem ihr den dritten Sprengstoff gefunden habt). Hängt euch dort oben an das Drahtseil heran und gleitet zur dritten Raketenbasis rüber. Schaltet gleich nach der Landung den Raketenarbeiter aus und seht euch vor einem Mann im schwarzen Anzug vor. Plaziert dann an der dritten Rakete ebenfalls einen Sprengstoff, um eure Mission zu erfüllen.

### **Gordanskys Befreiung**

Und wieder einmal wurde Gordansky von den Verbrechern gefangen genommen. Ratet nun, was eure Aufgabe ist!

Ihr erhaltet zwei Minuten Zeit, um die UCNN-Reporterin zu befreien. Folgt zu Beginn der Straße geradeaus zur nächsten Straßenabspernung. Feuert einfach auf die Fässer, damit die Gangster samt den Fässern in die Luft fliegen. Wendet euch dahinter nach rechts, in die Straße hinein, und ignoriert dabei einen Mann im schwarzen Anzug, der euren Weg versperren will. Folgt der Straße immer geradeaus weiter, bis ihr hinter einem Taxi (und einigen Minen davor) an einer Rechtskurve angelangt seid. Hier könnt ihr innerhalb eines eingezäunten Bereichs einige Minen entdecken, die im Garten plaziert worden sind.

Schleicht euch also durch diesen Hintereingang des botanischen Gartens, den ihr schon in einer früheren Mission besucht habt, geradezu zu Gordanski, neben der sich zwei Täter befinden. Schaltet diese

beiden unangenehmen Typen aus und verläßt mit Gordansky im Schlepptau den Garten. Benutzt dazu entweder den Hintereingang oder den Vordereingang (das dortige Tor könnt ihr mit einem naheliegenden Schalter öffnen). Versucht nun, Gordansky lebendig in die Sicherheitszone zu bringen und euch gegen die vielen herbeieilenden Feinde zu wehren.

### **Apokalypse**

Bane scheint nicht nur irre, sondern auch ein Teufelsanbeter zu sein! Überall in der Stadt geht es drunter und drüber. Da ihr die einzig fähige Person in diesem Viertel seid, müßt ihr nach dem Rechten sehen.

Zu Beginn müßt ihr euch umdrehen und vor der Mine aufpassen, die sich in eurer Nähe befindet. Laßt hier alle Fässer und Minen in Ruhe und öffnet alle drei aufeinanderfolgenden Tore mit den dazugehörigen Schaltern. Begeht euch dann zur Brick Road Corner auf dem Radar und trifft dort auf einen Baalrog. Naja, eigentlich gehört dieses Biest in Fantasy-Rollenspiele, jedoch hatten die Entwickler wohl keine Ahnung, was sie dort herausgekratzt haben.

Paßt auf dieses Wesen auf und weicht dessen Feuerbälle aus, indem ihr seitlich wegrollt. Außerdem solltet ihr nicht direkt neben diesem Tier stehen, um erstens nicht zu verbrennen und zweitens nicht seine Stampfattacken abzubekommen. Um dieses Tier leichter besiegen zu können, solltet ihr es zu eurem Startpunkt locken und durch die drei geöffneten Tore führen. Solltet dieser Baalrog dabei in der Nähe einiger Minen oder Fässer herumlaufen, müßt ihr unbedingt einige Schüsse auf diese Teile abgeben, damit der Gegner mehr Schaden davonträgt. Habt ihr dann diesen Gegner besiegt, ist die Mission erfolgreich bestanden.

### **Die endgültige Abrechnung**

Bane ist nicht nur wahnsinnig, sondern er will irgendein mysteriöses Ritual vollführen, um mit einer Gottheit Verbindung aufzunehmen. Wie dem auch sei, ihr müßt nun euer Letztes geben, um diesen Typ ein für allemal aus dem Verkehr zu räumen.

Zu Beginn erhaltet ihr 7:40 Minuten, um die Geiseln aus der Gefahrenzone zu holen. Startet also mit Roper und lauft um das rechte Gebäude herum, um zum grünen Zielort zu gelangen. Paßt vor Minen und Gegnern auf und schleppt dann die erste Geisel zum Startpunkt zurück.

Kehrt dann zu der Stelle zurück, an der ihr die erste Geisel gerettet habt und folgt dort rechts dem Weg, der euch zum weißen Zielort mit der

zweiten Geisel führt. Bringt diese in Sicherheit und kehrt in die Nähe des Standpunktes der ersten Geisel zurück. Von dort aus könnt ihr in der linken Ecke am Zaun entlang laufen, um die letzte Geisel bergen zu können. Tut dies und kehrt zum Startpunkt zurück, um Darci ihre Arbeit machen zu lassen.

Sie muß nun zwei Schalter betätigen und eine Brennstoffpumpe zerstören. Lauft jetzt zu der Stelle, an der sich die dritte Geisel befand und sammelt auf eurem Weg einen Sprengsatz ein. Am Zaun könnt ihr nun eine offene Stelle erkennen, durch die ihr hindurchlaufen könnt. Aktiviert hier einen Schalter, damit der naheliegende Lift am Abgrund sich in Gang setzt. Wartet am Abgrund und steigt auf den Lift, der euch zu einem anderen Abschnitt befördert.

Steigt hier an der nächsten Plattform ab und dreht euch mit dem Rücken zu den anderen Plattformen. Beobachtet, wie ein zweiter Lift ab und zu für eine kurze Zeit auftaucht. Da es ziemlich schwer ist, von dieser Plattform aus dorthin zu springen, solltet ihr eure erste Plattform zu Hilfe nehmen und mit deren Hilfe auf die zweite Plattform springen. Beachtet, daß das Timing sehr wichtig hierbei ist, da die erste Plattform zur richtigen Zeit auftauchen muß, damit ihr sicher die zweite Plattform erreichen könnt (wartet zur Not einige Male ab, bis ihr das Schema der beiden Lifte herausbekommen habt).

Der zweite Lift bringt euch zum letzten Abschnitt, an dem euch schon einige Wildcats empfangen. Schaltet diese aus und schaut, wie Bane im Zentrum seine Zeremonie durchführt. Lauft rechts an Bane vorbei und besiegt hier alle Gegner, inklusive der Männer im schwarzen Anzug. Danach geht es rechts über einen Zaun rüber, hinter dem sich der Weg zu euren Zielen befindet.

Folgt zuerst dem roten Pfeil, der euch zur Brennstoffpumpe 1 führt. Lauft dabei über eine Rampe rüber und aktiviert am Zielort einen Schalter. Begeht euch anschließend zur Brennstoffpumpe 2 und besiegt hier so viele Gegner wie möglich, um euren Rückweg zu sichern. Betätigt an der Brennstoffpumpe 2 den Schalter und begeht euch dann direkt zur Brennstoffpumpe 3. Plaziert dort euren Sprengsatz am Rohr und lauft schon mal zurück zu Bane. Nachdem die Ladung erfolgreich hochgegangen ist, erhaltet ihr nun eine Minute Zeit, um zur Sicherheitszone zurückzulaufen. Der Weg führt dabei leider wieder über die beiden Lifte, die euch zu eurem Startgebiet führen. Habt ihr es dann lebend in die Sicherheitszone geschafft, könnt ihr dem kleinen Grillfest zuschauen, das schließlich in der Endsequenz endet.