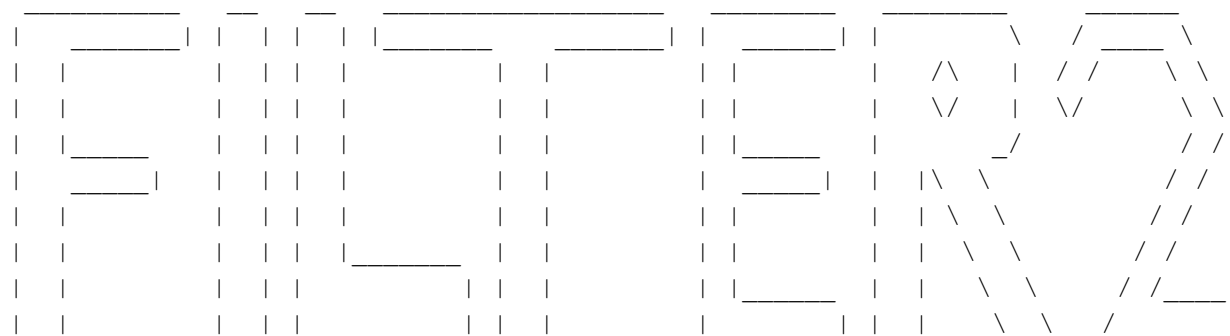
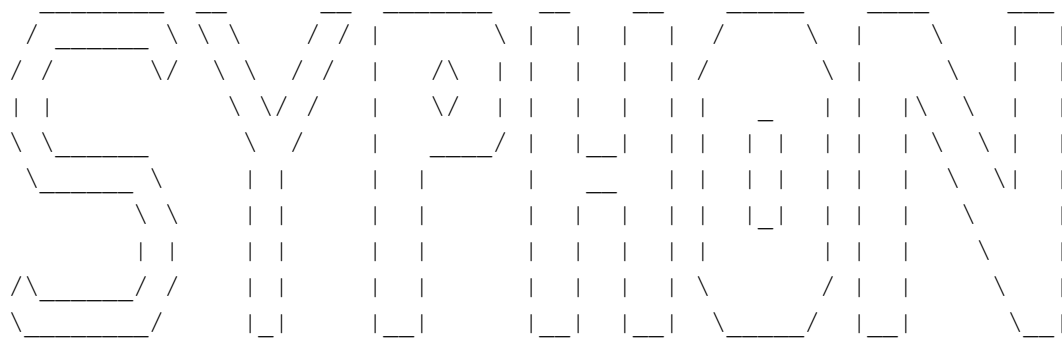


# Syphon Filter 2 FAQ/Walkthrough (Italian)

by iamnothing

Updated to v1.0 on Jul 17, 2007



Artwork By Carey Grooms

Walkthrough/FAQ Author: David Blake

Alias: iamnothing

Italian translators: GodZoddo (Godzoddo@hotmail.com), SonGoku  
(palombo.skylink.it)

Italian Version: 1.0

Acknowledgements: [www.gamesages.com](http://www.gamesages.com) , [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) , [www.cheatcc.com](http://www.cheatcc.com)  
[www.hype.se](http://www.hype.se) , [TonyHawk3603@aol.com](mailto:TonyHawk3603@aol.com), [Spawn86@aol.com](mailto:Spawn86@aol.com),  
Bonnie Britton ([bonnie4757@juno.com](mailto:bonnie4757@juno.com)), Carey Grooms,  
[HighWingz81@aol.com](mailto:HighWingz81@aol.com)

Also available in English.

Copyright 2000, David Blake

If you wish to post or modify this walkthrough in any form, contact me at:  
[db.gamefaqs@gmail.com](mailto:db.gamefaqs@gmail.com) for permission.

- 1) Controlli
- 2) Storia
- 3) Personaggi
- 4) Armi
- 5) Strategie generali
- 6) Strategie per i Boss
- 7) Guida per giocatore singolo
  - a) Colorado Mountains
  - b) McKenzie Airbase Interior
  - c) Colorado Interstate 70
  - d) I-70 Mountain Bridge
  - e) McKenzie Airbase Exterior

- f) Colorado Train Ride
  - g) Colorado Train Race
  - h) C-130 Wreck Site
  - i) Pharcom Expo Center
  - j) Morgan
  - k) Moscow Club 32
  - l) Moscow Streets
  - m) Volkov Park
  - n) Gregorov
  - o) Aljir Prison Brak-in
  - p) Aljir Prison Escape
  - q) Agency Bio-Lap
  - r) Agency Bio-Lab Escape
  - s) New York Slums
  - t) New York Sewer
  - u) Finale
- 8) Tattiche per il gioco a due giocatori
- 9) Segreti/Codici
- 10) Special Thanks

---

## 1. CONTROLLI

### Pad analogico sinistro/D-Pad SU

1. Premete SU per correre o spingere l'agente mentre è appeso ai bordi.  
Inoltre premete SU per camminare furtivamente premendo anche X.
2. Mirate premendo L1.
3. (analogico) camminate premendolo leggermente.

### Pad analogico sinistro/D-Pad SINISTRA/DESTRA

1. Premete SINISTRA/DESTRA per muovervi mentre siete appesi ad un bordo.
2. Mirate premendo L1.
3. (analogico) camminate premendolo leggermente.

### Pad analogico sinistro/D-Pad GIU'

1. Premete GIU' per muovervi indietro o per staccarvi dai bordi quando ne siete appesi e premendolo velocemente vi girerete di 180°
2. Mirate premendo L1
3. (analogico) camminate premendolo leggermente

### Pad analogico destro-Movimento con la telecamera fissa

1. Muovete Gabe o Lian Xing con una telecamera fissa

### QUADRATO-Attacco

1. Sparate con l'arma selezionata
2. Accoltellate
3. Lanciate le granate
4. Usate gli oggetti selezionati nell'inventario

### X-Tasto multifunzione

1. Camminate bassi-Tenetelo premuto per attaccare senza essere notati e per evitare la detenzione.
2. Camminate mentre siete camuffati.
3. Scendere dai bordi.
4. Premetelo per inginocchiarvi, così potrete nascondervi dietro ad un oggetto o per mirare meglio.
5. Accettare un'opzione.

### TRIANGOLO-Tasto multifunzione

1. Usare oggetti: aprire porte etc..

2. Saltare per aggrapparsi ad un bordo.
3. Ricaricare l'arma corrente se avete delle munizioni.
4. Quando siete un cecchino o quando usate i binocoli, zooma sull'obbiettivo.
5. Risponde alle chiamate via radio(Advanced Communication Device-ACD).
6. Uscire dai menù.

#### CERCHIO-Rotolare in avanti

1. Usate i tasti direzionali per controllare la rotolata.
2. Premete L1 o R1 per rotolare di lato durante la rotolata in avanti.
3. Quando siete un cecchino o usate il binocolo, serve per allargare lo zoom.

#### SELECT-Selezionatore delle armi

1. Premetelo velocemente per cambiare l'arma. L'arma selezionata è visibile in fondo allo schermo.
2. Tenendolo premuto vedrete l'inventario in alto nello schermo. Mentre lo tenete premuto premendo L2 o R2 potrete cambiare l'arma selezionata, rilasciandolo sceglierete l'arma.

#### START-Pausa

1. Premetelo e avrete la pausa nel gioco e se lo premete ancora avrete acceso alla ACD

#### R1-Target Lock

1. Fà entrare nel mirino il nemico più vicino.Premendo R1 potete scorrere dal nemico più vicino a quello più lontano.

#### L1-Mira manuale

1. Usate il pad direzionale o il pad analogico a sinistra premendo L1 o il pad analogico destro per mirare ai nemici prima di sparargli.

#### R2 e L2-Muoversi di lato(Strafe) o Sbirciare(Peek)

1. Strafe: tenete premuto R2 o L2 per muovervi di lato.
2. Usatelo per sbirciare da dietro gli angoli quando siete nella modalità mira manuale.

#### Usare le Granate

1. Tenete premuto il quadrato per aumentare la gittata del lancio.
2. Rilasciate il quadrato per lanciare.

oppure:

1. Potete usare la modalità mira manuale per mettere una croce sul bersaglio e premete il quadrato.Il braccio dell'agente limita la gittata del lancio.
2. Potete usare il target lock mode per lanciare granate.

---

#### 2. STORIA (da 989 studios)

Avvenimenti apparentemente slegati e tremendi fanno capolineo nei telegiornali. Civili innocenti sono stati uccisi a colpi di arma da fuoco nella provincia dell' Hielongjiang in Cina. Un missile nucleare è stato distrutto pochi secondi prima di esplodere sopra al Kazakistan. Pericolose tensioni stanno nascendo tra Stati Uniti e Cina quando un'importante informazione è entrata in possesso di un gruppo dissidente Cinese.

Elementi corrotti all'interno dell'Agency, un gruppo super segreto americano, sono la forza trainante dietro questi eventi disastrosi. Usando il marchio Pharmacom hanno sviluppato un virus chiamato Syphon Filter; questo è l'ultima arma Biologica ed è in vendita. I compratori diventeranno la prima potenza

terroristica del mondo. Due membri dell'Agency, Gabe Logan e Lian Xing, hanno scoperto la cospirazione all'interno del loro gruppo. Stanno tentando di esporre questo fatto e di fermare la vendita. Di conseguenza l'Agency ha informato i militari e la legge che Gabe e Lian devono essere eliminati.

I motivi dell'Agency sono diventati chiaro quando Gabe Logan ha scoperto dei documenti privati di Jonathan Phagan, uno dei boss della Pharmacom. Nel frattempo Lian Xing, infettata dal virus, è stata rapita dall'Agency. Gabe deve trovare il vaccino per salvarla mentre lei cerca di scappare.

Additati come criminali dal loro stesso ministero, Gabe e Lian devono colpire con efficienza lasciando fuori che non ha colpe. Una ex-agente Teresa Lipan, che dirige un network clandestino, assisterà i nostri eroi coordinando le missioni dalla sua base nel deserto. Gli agenti faranno ogni mossa con la consapevolezza che un traditore potrà rivolgere la lama del proprio coltello verso di loro.

---

### 3. PERSONAGGI (da 989 studios)

#### Gabriel Logan

Il miglior agente in attività, adesso cacciato dai membri della sua stessa organizzazione. Impedì un disastro distruggendo la testata nucleare diretta verso il Kazakistan, ora da la caccia ai responsabili della costruzione del Syphon Filter.

#### Lian Xing

Operativa nel campo delle comunicazioni presso l'Agency. Ha fatto coppia con Logan. Originariamente era un'agente della MSS Cinese e fu reclutata nel 1996 dall'Agency dandole una nuova identità come cittadina americana includendo falsa informazioni biografiche. Recentemente ha contratta il virus. Adesso è stata rapita dall'Agenzia per essere usata come cavia, è considerata una terrorista a causa della conoscenza del progetto.

#### Teresa Lipan

Prima era un'agente operativa adesso è una spia freelance che dirige le operazioni da una base nel deserto. Il suo compito principale è quello di assistere Logan e Lian nelle operazioni.

#### Luogotenente Jason Chase

Ha raggiunto il grado massimo di pilota a West Point per il servizio eccellente prestato nella guerra del Golfo. Adesso è affiliato alla CBDC (Us Army Chemical and Biological Defense Command). Le sue abilità come soldato e come pilota sono il massimo. E' salito al comando della CBDC dopo gli attentati terroristici a Washington D.C.

#### Lyle Stevens

Avanzato sino al miglior scaglione eseguendo meramente gli ordini dei superiori. Politicamente giudizioso, brutale ed esperto nel controllo dei danni. Adesso sovrintende l'eliminazione di Gabe e Lian.

#### Dillon Morgan

Istruito dalla Mossad israeliana e usato per azioni contro-terroristiche. Specializzato nell'uso di esplosivi.

#### Michael Archer

Un agente operativo che risponde direttamente a Dillon Morgan. La sua funzione è quella di super assassino ed è responsabile dell'uccisione di almeno 10 agenti stranieri.

Dr.Elsa Weissinger

Precedente ricercatrice della Pharmacom è stata fondamentale nella creazione del virus Syphon Filter. Dopo lo scioglimento della Pharmacom è stata assunta dall'Agency per continuare il suo lavoro sul virus.

Uri Gregorov

Ufficiale dell'esercito russo e ufficiale della intelligence post-sovietica. Capo del SVR (intelligence russa in paesi stranieri). Membro della delegazione russa dell'ONU è un contatto di Gabe. Ha informazioni vitali per fermare il virus.

Mara Aramov

Assassina spietata è legata al crimine organizzato russo. Estremamente capace nell'uso ogni tipo di arma.

Lawrance Murari

Rifugiato sud-africano e dotato medico e patologo. Scappò via da dei laboratori illegali nel Virginia.

---

#### 4. ARMI (dal 989 Studios)

##### Coltello da combattimento

Questo arma è stata disegnata per un combattimento corpo a corpo. Usatelo se volete uccidere un nemico silenziosamente.

##### 9mm Silenced Handgun (Pistola con silenziatore da 9mm)

Questa arma di dotazione è eccellente nelle piccole distanze; è letale nelle mani di un professionista allenato.

##### .45 Handgun: (Pistola .45)

Sviluppato nei giorni delle guerre in trincea, questa arma è semi automatica ed ha un forte rinculo.

##### M-16 Assault Rifle: (Fucile d'assalto M-16)

Dotazione standard nei marines, questa arma leggera è precisa e facile da usare. Le pallottole dell'M-16 sono veloci e piccole.

##### G-18 Machine Pistol:

Una furia composta da 60 colpi al secondo fanno di questa arma la pistola più letale mai fatta. Notate che 33 pallottole vengono vomitate in mezzo secondo!.

##### BIZ-2 Machine Pistol:

Questa arma è stata inventata per mantenere l'ordine in situazioni difficili. Le munizioni orizzontali mantengono l'arma compatta e facile da usare pur riuscendo ad avere abbastanza proiettili per stendere un plotone intero!.

##### HK-5 Machine Pistol:

Preferita dalle forze speciali e dai terroristi per le sue ridotte dimensioni, la HK-5 è la machine pistol più famosa.

##### 12 Gauge Shotgun:

In un raggio limitato niente gli può stare davanti!

##### UAS-12 Rapid Fire Shotgun:

Fa molto male in combattimenti ravvicinati con molti nemici. I danni collaterali non devono essere considerati quando se ne usa una.

##### PK-120 Assault Rifle:

Questa arma è la variante del più popolare Kalashnikov.

#### K3G4 Assault Rifle:

Una grande velocità di fuoco e proiettili rivestiti in Teflon disegnati per perforare i giubbotti anti-proiettile fanno questa un'arma rispettabile.

#### H11 Sniper Rifle:

Arma totalmente automatica ha delle clip (contenenti munizioni) molto capienti e non ha il cannocchiale per zoomare. Combina l'accuratezza con una mortale velocità di fuoco.

#### Sniper Rifle:

Questo fucile con silenziatore è equipaggiato con un cannocchiale digitale capace di riconoscere se il bersaglio è umano.

#### Nightvision Rifle:

Questo fucile è capace di essere molto preciso. E' stato disegnato per colpire anche in movimento da una grande distanza senza compromettere la posizione del cecchino. Questo modello usa il visore notturno nel cannocchiale (modello SVDN2) ed ha il silenziatore.

#### Crossbow: (balestra)

Più silenziosa di un'arma con silenziatore, questa è l'arma da scegliere per operazioni furtive. Lancia una freccia narcotica che può uccidere se diretta alla testa. Nella modalità mira automatica il laser fornisce una mira eccellente.

#### Hand Taser:

Questa arma non letale rilascia 80000 volt di scarica che possono stendere un uomo immediatamente. Usatelo sulle persone che non volete uccidere ma che volete stendere per un pochino. Dovete essere molto vicini al bersaglio se lo volete colpire: ricordatevi l'elemento sorpresa deve essere fondamentale.

#### Air Taser:

Lancia una sonda potenziata con CO2 nel corpo del nemico. Un filo collega l'arma con la vittima e attivandolo fornisce al malcapitato una scossa di 500000 volts riducendolo ad una torcia umana con la sola pressione del quadrato.

#### Incendiary Grenade:

Dopo la detonazione questa arma incendiaria sparge nel raggio di tre metri ammonio perclorato dal punto di deflagrazione. Tutto quello che viene toccato nel raggio viene bruciato lasciando danni collaterali minimi.

#### Nerve Gas Grenade: (Gas nervino)

Rilascia delle tracce di gas nervino Soman. Dopo essere stati esposti questo amichetto non lascia che 15 minuti di agonia lasciando la possibilità di essere curati da un antidoto. IL gas sparisce in pochissimo tempo e quindi stenderà per poco le guardie.

#### M-79 Grenade Launcher:

Questa arma dal singolo colpo mortale è stata usata nella guerra del Vietnam e soprannominata the Blooper. Spara granate altamente esplosive da 40 mm capaci di produrre più di 300 frammenti in 5 metri di raggio. La sua gittata è sui 300 m.

#### C-4 Explosive:

Chiamato esplosivo al plastico il C-4 può essere modellato e appiccicato agli oggetti. E' collegato ad un fusibile per essere esploso da lunghe distanze.

#### Tear Gas Launcher: (Gas lacrimogeno)

Usate questo per creare confusione in situazioni dove il nemico non può essere attaccato con armi letali.

---

## 5. STRATEGIE GENERALI

Durante la partita andate sempre avanti e sparate il più possibile; attenzione ai nemici col giubbotto anti-proiettile ai quali dovrà essere riservata una dose massiccia di piombo. Molti nemici con un colpo solo cadono a terra, approfittatene. Se trovate un punto pieno di soldati, ammazzatene un buon numero, recuperate le munizioni dopo di che rifugiatevi e continuate fino a che non li avrete eliminati tutti (le montagne all'inizio sono un buon punto). Se potete essere furtivi (alla metal gear solid) avvicinatevi e mandate al creatore il malcapitato con un belo colpo di coltello o una bella scarica elettrica; tutto questo vi farà risparmiare tempo e munizioni.

---

## 6. STRATEGIE PER I BOSS

### ARCHER:

Non è veramente un boss ma viene fuori alla fine del livello del Crash Site e può essere pericoloso. Tutto quello che dovete fare è sparargli in testa, usate lo sniper rifle perché con lo zoom avrete una precisione letale. Cadrà da un elicottero e potrete prendere i dischi.

### MORGAN:

Sparategli in testa (è più facile a dirsi che a farsi). Sarà più facile se vi nasconderete dietro le casse appena sotto dove c'è il checkpoint e aspettatelo per averlo nel mirino.

Potete usare due armi per fare secco Morgan: HK o lo Sniper Rifle; ritengo l'HK più facile da usare. Aspettate in un angolo e finché Morgan non correrà verso l'angolo sinistro più lontano dello stage e qui vedrete la sua testa per circa 4 secondi: sparate!. SE Morgan salirà le scale non dovrete preoccuparvi, rifarà il giro e ritornerà sempre lì per essere riempito di piombo. (by Windcutter)

Potete lanciare anche delle granate quando si avvicina. (by Bonnie Britton)

### GREGOROV:

Sparate alle luci del parco e avvicinatevi furtivamente colpendolo poi con il Taser. Sarà più facile se vi nasconderete in un angolo dietro alla statua, lo eviterete se correrete intorno al monumento.

### FINALE:

Ecco come ho fatto. Rotolate dietro al boss e scivolatelo (strafe) e rotolate verso il portellone aperto dell'elicottero. Prendete il H-11 dentro. Rotolate a destra e poi sotto la coda dell'elicottero. Adesso correte verso la rampa di carico vicino alla coda e alla macchina così la vostra testa è appena sopra il ciglio del muro. Selezionate il M-79. Adesso, quando Chance incomincia a sparare, rotolate a destra 3 volte, mirate a lui e sparate (usando il UAS-12 lo spingerete indietro se continuerete a colpirlo). Tutto questo dovrebbe spingerlo indietro verso il propulsore della coda, facendovi vincere.

Usate il UAS-12 per mandarlo al tappeto per un pochi secondi e sparategli per indirizzarlo verso la pale della coda. Questo dovrebbe ucciderlo. (mandato da: TonyHawk3603@aol.com)

. . . Il modo migliore per eseguire la tattica, è rotolare sotto l'elicottero abbastanza vicino per farvi seguire da Chance; quando avete l'occasione sparategli per spingerlo verso il propulsore. (mandato da: HighWingz81@aol.com)

Vado a destra e rotolo verso il muso dell'elicottero, prendo il giubbotto antiproiettile e rotolo sotto la coda per prendere lo shotgun; poi mi piazzò vicino a dove ho preso il giubbotto antiproiettile. (mandata da: Jeff Barto)

Vi consiglio di usare il pulsante Start e i menù per selezionare l'M-79 se avete ancora delle munizioni o il UAS-12 che ha abbastanza potenza per spingere Chance anche se non gli fa del male. Non facile utilizzare il menù Select mentre vi sta sparando con uno shotgun ultra potenziato. Rotolate fuori dalla porta a destra e correte e rotolate verso l'elicottero. Prendete il UAS-12 e il giubbotto antiproiettile se ne avete bisogno. Dal punto in cui avete preso il giubbotto giratevi velocemente di 180° e rotolate in avanti 2 volte. Giratevi ancora di 180° velocemente e Chance dovrebbe rotolare sotto l'elicottero. Non lasciategli fare un passo o esaurirete le munizioni prima che raggiunga i rotori. Buona fortuna. (Questa tattica è molto vicina a quella di Jeff Barto)

#### OPPURE

Rotolate fuori dalla porta a destra e correte e rotolate verso il portellone dell'elicottero più vicino. Prendete il UAS-12 dentro. Rotolate a destra e poi sotto la coda dell'elicottero. Se avete bisogno del giubbotto antiproiettile, rotolate a destra e prendetelo. Adesso, dirigetevi verso la rampa di carico vicino alla coda dell'elicottero e alla macchina così la vostra testa è appena sopra il ciglio del muro. Selezionate il M-79. Adesso, quando Chance incomincia a sparare, rotolate a destra 3 volte, mirate a lui e sparate (usando il UAS-12 lo spingerete indietro se continuerete a colpirlo). Tutto questo dovrebbe spingerlo indietro verso il propulsore della coda, facendovi vincere. Se vi nascondete troppo indietro sulla rampa, Chance non rotolerà dall'altra parte dell'elicottero mettendosi nella posizione giusta. Invece vi lancerà una granata per "affumicarvi". Se può vedere solo una parte della vostra testa siete a posto (non spara mai alla testa). Se per qualche ragione non si metterà in posizione, rotolate e/o scivolote indietro finché non si posizionerà. Poi incominciate a sparare. Se vi state muovendo (scivolando o rotolando) di solito i suoi colpi vi mancheranno; rotolate solo quando il vostro Danger Meter hits è al massimo. Controllate la sezione delle strategie per i Boss se questo non funziona. E' funzionato per me diverse volte (dipende dalla protezione, se è bassa ho preso il giubbotto antiproiettile).

---

#### 7. GUIDA PER GIOCATORE SINGOLO

Tutte le direzioni che vi do sono riferite alla mappa. Ho classificato ogni missione così saprete cosa vi aspetta prima di affrontarla. L'action rank è quanto dovete sparare, rotolare e combattere in questa missione. Stealth indica quanto dovete essere furtivi. Timing records vi dice se ci sono delle sequenze da completare in un determinato tempo (come rotolare attraverso una porta prima che il missile devasti la stanza).

---

#### DISCO 1 - Colorado Mountains

Mission 1: Descrizione (Action-10; Stealth-3; Timing-1)

---

Colorado, US: Rocky Mountains

09/08 04:00

Operative: Gabe Logan

Il vostro C-130 ritornando dal Kazakistan è stato colpito sopra le rocce del Colorado dall'Agency. Voi e un agente del CBDC riuscite a gettarvi col paracadute appena in tempo dall'aereo ma adesso siete sperduti nelle montagne.







Tornate alla caverna,uccidete i soldati e prendete le loro munizioni lungo la strada. Imparate a usare il comando strafe e li farete secchi più in fretta. Scendete dal pendio e arrampicatevi per entrare nella caverna più lontana. Salite nella sala dei GI.Piazzate l'esplosivo e tornate indietro nella caverna. Checkpoint.

Continuate e uscite dalla caverna.Grazie ad un segnale radio verrete a conoscenza dell'intenzione dei nemici di gassare la montagna. Uccidete i paracadutisti e salite l'argine a destra,attraversate la sorgente d'acqua calda. Prendete le loro munizioni. Scalate l'altro argine e prendete il giubbotto antiproiettile. Entrate nella caverna e proseguendo scenderete in una piccola ubliette. Checkpoint.

Risalite uscendo dalla stanza. Continuate a camminare nella caverna. Attenzione, cercheranno di spararvi! Dirigetevi verso gli alberi e parlate con i GI. Questi vi forniranno un fuoco di copertura mentre camminerete furtivamente e uccidete i cecchini.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Uccidete i cecchini.(6)

Dirigetevi verso sud e sparate ai cecchini sulla pietra (a destra). Salite sulla piattaforma e prendete le granate. Lanciate una granata verso l'altro cecchino (è facile) o muovetevi furtivamente attorno all'arco innevato e fatelo secco. Un altro modo è quello di attraversare l'arco. Andate intorno alla colonna e muovetevi silenziosamente verso il percorso tra le rocce. Dei nemici stanno attaccando i GI.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Difendete i GI.

Salite sulla pietra vicino all'entrata del sentiero della montagna e iniziate a sparare. Fate fuori quello più vicino o opposto a voi e poi quelli per terra poi pensate agli altri. Checkpoint.

Dirigetevi verso l'autostrada. Un elicottero si avvicinerà una voce vi dirà che sarete in salvo se salirete a bordo. Logan non credendogli scappa e si salva dai missili indirizzati al suo posteriore. Save Point.

-----  
DISCO 1 - McKenzie Airbase Interior

Mission 2: Descrizione(Action-3;Stealth-10;Timing-7)

-----  
Colorado, USA: McKenzie Airbase

09/08 04:45

Operative: Lian Xing

I membri della Agency capitanati da Morgan, vi hanno rapito dal Kazakistan e portata nella McKenzie Air Force Base in Colorado. Dovete scappare dalla base e se possibile, osservare Morgan e i suoi soldati e scoprire ogni piano dell'Agency che potete.

Il personale della base aerea crede che siete una terrorista in quarantena. Scappate e non usate armi letali.

-----  
Parametri

- 1) Prendete l'Adrenalina in 2 minuti.
- 2) Non uccidete il personale della base.
- 3) Non fatevi beccare.

-----  
Armi/Oggetti

- 1) 9 mm
  - 2) M-16
  - 3) Taser
- 

Obbiettivi

- 1) Trovate l'Adrenalina.
  - 2) Prendete al tenuta da combattimento.
  - 3) Scappate dalla struttura
- 

Avete due minuti per muovervi lungo l'ingresso dietro alle guardie. Giratevi a nord e seguite il corridoio stando vicini al muro. Ascoltate l'intercambio e tornate indietro e dirigetevi nella direzione delle guardie. Nascondetevi nella porta A2. Aspettate che le guardie vi sorpassino. Tornate dove il medico e l'agente stanno parlando. Entrate nella stanza e prendete l'adrenalina. Checkpoint.

Uscite dalla stanza e furtivamente dirigetevi verso l'ingresso a destra. Siate sicuri che la guardia che cammina a sud non sia vicina a quella in piedi. Camminate nell'ingresso a nord e controllate l'angolo.. La guardia dovrebbe allontanarsi. Seguitela fino a che non vedrete una porta aperta (A6). I tizi tolgono il supporto vitale a Phagan perché hanno bisogno di eliminare le prove del Syphon Filter. Checkpoint.

Manovrate l'interruttore nella stanza per aprire il vetro. Attraversate il vetro e dirigetevi verso l'ingresso e andate a sinistra. Controllate l'angolo e vedete se la guardia se ne sta andando. Se lo sta facendo seguitelo fino alla rientranza nel muro. Le guardie inizieranno a parlare e una se ne va. Muovetevi furtivamente nell'ingresso vicino al muro dove vi siete nascosti. Muovetevi sotto la finestra e intorno all'angolo per finire poi nella stanza B1. Andate nello spogliatoio e cambiatevi. Qui contatterete Gabe. Gli direte che Phagon è stato infettato dal virus e che stanno usando la base per scopi illegali; c'è una loro base a New York. Checkpoint.

Entrate nella stanza e usate il Tase sulla guardia. Girate l'interruttore. Girate attorno all'angolo e andate attraverso le due porte (state attenti a non rimanere schiacciati dalle porte). Entrate nella piccola rientranza vicino alla seconda porta. Elettrizzate la guardia col Tase, Prendete il M-16 e controllate l'ingresso. Quando la guardia incominciano a muoversi lontano da voi, andate nell'ingresso e usate il Tase prima che si volti. Tornate nell'ingresso. Un soldato vi sbucherà alle spalle, lo persuaderete di non spararvi e vi lascerà andare. Save Point.

-----

DISCO 1-Colorado Intestate 70

Mission 3 : Descrizione (Action-8; Stealth-6; Timing-1)

-----

Colorado, USA: Intestate 70

09/08 05:15

Operative: Gabe Logan

Chanche è andato in ricognizione lungo l'autostrada e ha trovato un convoglio di commandos armati dell'Agency fermato dalla valanga causata dai missili di Archer. Dovete sorpassare questo convoglio per raggiungere i rottami del C-130 e recuperare i dischetti.

Comunque avete perso le vostre armi nella valanga. Chance creerà un diversivo per permettervi di entrare nel tunnel. Cercate dietro ad ogni camion per riequipaggiarvi. Dopo di che proteggete Chance e dirigetevi verso il luogo

dell'impatto.

-----  
Parametri

1)Proteggete Chance  
-----

Armi/Oggetti

- 1) Coltello
  - 2) M-16
  - 3) 9mm
  - 4) Shotgun
- 

Obbiettivi

1. Prendete le armi mentre Chance distrae le guardie
  2. Usate le granate nel tunnel
  3. Raggiungete il C-130
- 

Raggiungete il muso della jeep e lasciate che le guardie vi passino davanti. Muovetevi furtivamente attorno alla jeep e proseguite verso il camion. Muovetevi dirigendovi verso il lato sinistro del bestione. Uccidete il nemico col coltello. Prendete l'M-16, la 9mm, shotgun, giubbotto antiproiettile e le munizioni sempre dal retro del camion. Checkpoint.

Tornate indietro da Chance. Salite sulla jeep e sparate ai due soldati. Dirigetevi dove due soldati stanno sparando a Chance. Fateli secchi. Usate il fucile d'assalto sul tizio sopra l'entrata del tunnel. Proseguite nel tunnel e uccidete i nemici. Quando si avvicineranno dei nemici col giubbotto antiproiettile usate il lancia fiamme e fateli arrosto. Quando Chance vi avvertirà che c'è qualcuno dietro di voi voltatevi e fatelo secco. Continuate ad andare avanti e indietro finché non li avrete uccisi tutti. Proseguite nel tunnel. C'è solo una guardia e l'unica cosa che dovete fare è riempirlo di piombo caldo. Checkpoint.

Muovetevi furtivamente vicino al bordo della rupe e dirigetevi verso la jeep. Aspettate finché il soldato vicino alla jeep sta camminando verso Chance e il soldato sull'autostrada non è davanti alla zona buia. Muovetevi furtivamente attraverso l'autostrada nel buio. Proseguite passando dietro alla guardia vicino al guardrail. Salite sul piccolo argine e ascoltate le guardie. Appendetevi alla rupe andate avanti mano per mano (letteralmente). Salite e andate nel tunnel rotolate o usate lo strafe per evitare i proiettili. Checkpoint.

Uccidete le guardie nella rientranza (non sparate a Chance) e prendete il giubbotto antiproiettile. Dirigetevi verso i camion lì vedrete anche un carro armato. Muovetevi furtivamente raggiungendo il retro del camion; prendete le granate.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Usate le granate nel tunnel. (2)

Camminate furtivamente attorno al camion davanti a Chance (mentre si sta arrendendo). Prendete le granate da dietro al camion. Tornate indietro dove avete ucciso le guardie nella rientranza. Date un calcio alla porta. Percorrete l'ingresso e dirigetevi all'angolo. Lanciate una granata sulla porta. Checkpoint.

Sparate mirando alla testa alle due guardie fuori dalla porta. Dirigetevi silenziosamente verso il camion. Sparate alla testa della guardia vicino al bestione. Uccidete i tre nemici vicino al retro del camion. Uccidete i ragazzi vicino al carro armato. Sarà più facile toglierli di mezzo se gli sparerete dalla sommità del carro armato. State attenti perché lanciano granate. Strisciate verso il tank e sparate mirando alla testa delle guardie. Uscite

fuori dal tunnel. Save Point.

-----  
DISCO 1 - I-70 Mountain Bridge

Mission 4 : Descrizione (Action-9;Stealth-10;Timing-7)

-----  
Colorado, USA: I-70 Mountain Bridge

09/08 05:45

Operative: Gabe Logan

Archer ha ordinato di fare saltare un ponte lungo la I-70 per impedire la fuga dei CBDC sopravvissuti e di voi dalla montagna; inoltre hanno intenzione di bombardare la montagna con il gas nervino Barin. Dovete mantenere il ponte intatto.

Uccidete silenziosamente il comandante dell'Agency prima che dia l'ordine di fare saltare il ponte, e disinnescate le cariche sistemate nei ponteggi sotto il ponte. Una volta completato l'obiettivo, continuate verso il vostro primario obiettivo: il luogo di impatto del C-130.

-----  
Parametri

1) Proteggete i GI

-----  
Armi/Oggetti

1) 9mm

2) M-16

3) Shotgun

4) Granate

5) Coltello

6) Fucile con silenziatore

7) Granate

-----  
Obbiettivi

1. Trovare l'arma con silenziatore

2. Eliminare silenziosamente il Comandante

3. Disinnescare le 4 C-4 cariche

4. Salvare i GI catturati

5. Raggiungere il punto d'impatto del velivolo C-130

-----  
Scendere dal lato destro del ponte e arrampicandovi proseguite mano a mano sul ponte; una volta sorpassato il comandante e il suo entourage salite e correte lungo il ponte (attenzione ai soldati che sono vicino all'altro camion nel mezzo). Muovetevi furtivamente dietro il camion e prendete il Sniper Rifle silenced e le granate. Checkpoint.

Arrampicatevi oltre il bordo del ponte e correte verso il comandante senza essere visto. Usate la gas grenade e lanciatele sul comandante e sui suoi lacché. Checkpoint.

Arrampicatevi lungo il ponte e scendete vicino al camion dove avete preso lo sniper rifle (il lato sinistro). Disinnescate la bomba. Sentite che dei GI sono stati catturati. Checkpoint.

OBBIETTIVO AGGIUNTO

Salvate i GI catturati.

Scendete nella sporgenza di sotto. Uccidete il soldato. Prendete il sentiero più in basso verso che si dirige verso l'entrata del livello. Uccidete il tipo vicino alla bomba. Salite sul percorso e dirigetevi (salendo) verso il prossimo sentiero. Salite sulla sporgenza. Strisciate finché non raggiungerete l'entrata

e potrete scendere e disarmare la bomba. Checkpoint.

Fate lo stesso per tornare indietro dove avete ammazzato il primo tipo (il primo dopo avere preso il fucile). Disinnescate la bomba e ammazzate il tipo alla fine del ponte. Checkpoint.

Scandete e disarmate l'ultima bomba. Checkpoint.

Scalate e iniziate di uccidere le guardie. Dirigetevi verso il tunnel. Checkpoint.

Entrate furtivamente e osservate i sorveglianti dei GI che si muovono avanti e indietro. Quando sono allineati sparetgli in testa. Correte dai GI. Accettate la comunicazione radio. Dovete seguire le rotaie che vi porteranno dal rottame del C-130. Checkpoint.

Camion e soldati si dirigeranno in massa in quel luogo. Uccidete i soldati sparandogli in testa. (potete ucciderne due con un solo colpo perché escono allineati dai camion). Alternativamente potete uccidere due guardie con una granata e lasciare che i GI facciano il resto (grazie a Rick Selinger). Ci sono tre gruppi di camion. Uscite dal tunnel e muovetevi in direzione della rotaie. Archer bombarda il ponte. Save Point.

-----  
DISCO 1 - McKenzie Airbase Exterior

Mission 5 : Descrizione (Action-9; Stealth-10; Timing-7)  
-----

Colorado, USA: McKenzie Airbase

09/08 05:15

Operative. Lian Xing

Siete scappata dalla base aerea e vi siete iniettata dell'adrenalina per sottrarsi dagli effetti del virus. Dovete trovare un modo per dirigervi verso la torre di controllo e per rubare un elicottero. Se possibile, osservate Morgan e i suoi tirapiedi e scoprite tutti i piani dell'Agency che potete.

Il personale della base crede che voi siate una terrorista in quarantena e vi spareranno se vi vedranno. Scappate e usate delle armi non-letali per raggiungere il vostro obiettivo.

-----  
Parametri

- 1) Non uccidere nessun membro del personale.
- 2) Non dovete fare scattare l'allarme nella base.
- 3) Non eliminate Holman.

-----  
Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) M-16
- 3) Sniper Rifle silenced (con silenziatore)
- 4) Hand taser
- 5) Binocolo

-----  
OBBIETTIVI

1. Trovate l'arma col silenziatore
2. Eliminate il pilota dell'Agency
3. Sabotate l'aereo dell'Agency
4. Prendete le informazioni da Holman
5. Create un diversivo per entrare nella torre
6. Prendete il trasmettitore
7. Rubate l'elicottero

-----  
Uscite dalla piazza principale e usate il tase sulla guardia. Correte a ovest (sinistra), nord e est (destra) ancora. Contattate Teresa che vi dirà gli obbiettivi.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Prendete le informazioni da Holman.

Guardate le due guardie. Quando quella a est è dietro al camion e l'altra che sta girando dietro al camion si gira, muovetevi silenziosamente e usate il tase sul tipo vicino al camion. Prendete lo sniper rifle con silenziatore dal retro del camion. Checkpoint.

Usate il tase sull'altra guardia. Prendete il piccolo sentiero tra i due palazzi a est. Salite sul primo palazzo e poi su al tetto del secondo palazzo. Potete rotolare sopra al camion dal tetto (l'ho fatto una volta per caso). Saltate giù dal retro del camion. Una delle guardie vi sentirà e verrà verso di voi per controllare. Dirigetevi verso la piccola rientranza ad est e salite sui scatoloni. Saltate giù e usate il tase sulla guardia che non vi sta cercando. Seguite l'altra guardia attorno al camion ed elettrificatela. Prendete il sentiero introno all'angolo e ascoltate l'interscambio fra Falkan e Morgan. Una guardia proseguirà per la vostra strada. Nascondetevi nella rientranza più vicina e elettrificatela appena vi passa vicino. Incamminatevi nella direzione dove stavano parlando prima. Ling si prenderà cura del pilota così Gabe potrà scappare dalla montagna. Checkpoint.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Eliminare il pilota dell'Agency  
Sabotare l'aereo dell'Agency

Entrate nel passaggio a nord-ovest e accendete l'interruttore. Ascoltate i piloti. Correte all'aereo e manomettetelo. Checkpoint.

Uscite silenziosamente e sparate alla guardia in testa. Teresa vi dirà che la guardia non può trovare il corpo. Elettrificate la guardia che vi sta venendo incontro. Tornate indietro imboccando il passaggio. Dirigetevi verso il cortile principale. Le guardie sono disposte in circolo attorno alle casse. Ce ne è un'altra che sta guardando verso nord dalle casse. Elettrificatela per essere al sicuro. Dirigetevi a sud. Se una luce vi sta puntando, cercate di non essere "presi", imparate ad usare lo strafe!. Passate la luce e dirigetevi dove ci sono i camion. Checkpoint.

Proseguite mentre i camion si muovono così le guardie vi mancheranno con le pallottole. Correte verso il muro più a sud tra gli agenti. Elettrificate il commando più vicino. Muovetevi furtivamente nell'area a sud. Proseguite finché non assisterete ad una cut scene. Evitate Morgan. Dovrete muovervi prima di essere ammazzati!. Checkpoint.

Correte lungo l'ingresso e andate a destra. Holman e una guardia cammineranno verso la porta principale. Seguite la guardia e usate il tase quando Holman è vicino. Sparategli e cercate di fargli cantare come prendere i dischetti da NY. Finirete le pallottole a furia di sparare(interessante...). Checkpoint.

Muovetevi a Sud, nella grande stanza andate a est. Nascondetevi dietro alle casse e dirigetevi verso nord. Usate il tase sulla guardia. Strisciate nell'ingresso e aspettate che la guardia vi passi di fronte. Elettrizzatela e nascondetevi dietro alle casse mentre una luce perlustrerà il pavimento. Salite sul camion e avviatelo. Tornate indietro e nascondetevi dietro alle casse e aspettate che il camion cada e che esploda. Quando le guardie accorreranno entrate nella porta. Checkpoint.



Proseguite nell'ingresso ed entrate nell'ascensore a ovest. Attivatela. Ascoltate la guardia nella stanza di controllo. Uscite dall'ascensore imboccando l'angolo opposto alla guardia dalla radio. Usate il tase sulla guardia dalla mappa. Tornate indietro e elettrizzate l'altra guardia (quella dalla radio). Prendete il codice per il trasmettitore dal muro vicino alla mappa. Checkpoint.

Prendete l'ascensore per scendere. Proseguite nell'ingresso, elettrizzate la guardia e uccidete Kaufman con lo sniper rifle con silenziatore. Salite sull'elicottero e decollerete dirigendovi al rottame del C-130. Save Point.

-----  
DISCO 1 - Colorado Train Ride

Mission 6 : Descrizione(Action-10;Stealth-0;Timing-N/A)

-----  
Colorado, USA : United Pacific Train 101

09/08 06:00

Operative: Gabe Logan

Siete scappati da un altro attacco missilistico del simpatico Archer saltando sul treno della Westbound United Pacific. Vi porterà percorrendo 5 miglia dal vostro C-130. Dovete raggiungere il motore e prepararvi a fermarlo quando si avvicina al luogo dell'incidente.

Archer sta usando il suo Blackhawk UH-60 per disporre una squadra speciale dell'Agency, la RET. Distruggerà il treno per impedirvi di lasciare la montagna vivo. Uccidete tutti quelli che intralciano il vostro obiettivo.

-----  
Parametri

1) Nessuno

-----  
Armi/Oggetti

1) 9mm

2) M-16

3) Sniper Rifle con silenziatore(SRS)

4) Granate

5) Gas Grenade

6) Coltello

-----  
OBBIETTIVI

1. Raggiungete il motore e fermate il treno

-----  
Salite sul treno. Potete lanciare delle granate all'interno della carrozze per eliminare semplicemente i soldati. Quando entrate nella galleria, uccidete i soldati dietro di voi. Quando siete vicini al serbatoio di benzina uccidete i due tizi col giubbotto antiproiettile sparandogli in testa. Checkpoint.

Continuate a correre lungo il treno e a sparare a tutti: attenzione ci sono punti difficili. Quando incontrate il tipo che lancia le granate e che ha il giubbotto antiproiettile non saltate nella carrozza subito ma sparategli da lontano e poi prendetegli il giubbotto e le munizioni. Quando entrate nel tunnel uccideteli appena vi vengono incontro. Proseguendo un soldato lancerà una granata sul serbatoio dove siete sopra. Save Point.

-----  
DISCO 1 - Colorado Train Race

Mission 7 : Descrizione(Action-10;Stealth-0;Timing-7)

-----  
Colorado, USA: United Pacific Train 101

09/08 06:15

Operative: Gabe Logan

Una cisterna di benzina è stata distrutta da una granata di un commando dell'Agency, spaccando il treno in due. Avete pensato di saltare via dall'esplosione ma adesso sono guai.

Archer ha fatto saltare un ponte 10 miglia davanti a voi. Avete poco tempo per raggiungere il motore e fermare il treno prima che cada.

-----  
Parametri

1) Raggiungete la carrozza di testa prima che il treno raggiunga il ponte.  
-----

Armi/Oggetti

- 1) 9mm
  - 2) M-16
  - 3) Silenced Sniper Rifle
  - 4) Granate
  - 5) Gas Grenade
  - 6) Coltello
- 

Obbiettivi

1. Raggiungere la carrozza di testa e fermare il treno.  
-----

Salite sul tetto della prima carrozza. Il modo migliore per venire a capo di questo livello è quello di giostrarsi velocemente tra la 9mm e l'assault rifle. Quando i soldati si stanno dirigendo verso di voi uccideteli facilmente col fucile. Quando siete in una carrozza piccola usate la 9mm per sparare ai soldati. Gli oggetti (eccetto le munizioni dai cadaveri dei nemici) compaiono solo sulle carrozze con le casse. In genere vi troverete davanti a carrozze con nemici che vi correranno incontro e vagoni merci dove i nemici si nascondono dietro alle casse. Il primo vagone merci ha un giubbotto antiproiettile in una cassa e tre soldati. Il secondo non ha nulla di valore. Il terzo ha un soldato col giubbotto antiproiettile:sparategli in testa. Il vagone piatto ha due soldati con il giubbotto antiproiettile:sparategli in testa. Il prossimo vagone merci ha due soldati imbottiti con lo shotgun:usate le granate ma da lontano!. Checkpoint.

I soldati decidono di uscire dal treno.Sparategli mentre scappano. Il primo vagone merci è difficile mentre il secondo deve essere bombardato da granate perché ci sono 3 tipi imbottiti e non c'è tempo da perdere. Quando raggiungete i motori vi ritroverete davanti due soldati imbottiti: sparategli in testa con lo shotgun. Prendete il giubbotto e le munizioni. Uccidete il prossimo soldato imbottito e Gabe contatterà Lian. Scendete sopra il muso del treno. Aspettate la fine. Save Point.

-----  
DISCO 1 - C-130 Wreck Site

Mission 8 : Description(Action-10;Stelth-0;Timing-10)  
-----

Colorado, USA: C-130 Wreckage Site

09/08 06:45

Operative: Gabe Logan

L'Agency ha raggiunto prima di voi il relitto del C-130 e Archer e i suoi uomini stanno cercando i dischetti. Dovete prendere i dischetti prima di loro. Fortunatamente non vi stanno aspettando così li potrete accogliere di sorpresa.

Prima dell'incidente la scatola contenete i dischetti è stata spostata nella coda dell'aereo. Dovrebbe essere lì. Recuperateli prima che potete ed

incontratevi con Lian.

-----  
Parametri

1) Nessuno  
-----

Armi/Oggetti

1) 9mm  
2) M-16  
3) Silenced Sniper Rifle  
4) Granate  
5) Gas Grenade  
6) Coltello  
-----

Obbiettivi

1. Trovate i dischetti nella coda dell'aereo.  
2. Recuperate i dischetti da Archer.  
-----

Dirigetevi dall'altra parte della collina dove siete atterrati e uccidete i soldati. Prendete il giubbotto antiproiettile dalla scatola. Sorpassate il cockpit e continuate lungo le macerie, uccidendo i soldati quando saltano fuori. Se attraversate la coda dell'aereo cadrete in un'imboscata. Potete salire sulla collina e uccidere i soldati. Se vi mettete vicino all'entrata dell'aereo potete uccidere i cecchini sulla collina di fronte alla coda. Proseguite verso la collina e attraverso la prossima sezione. Se incomincerete a muovervi dei soldati vi lanceranno delle granate ma vi mancheranno sempre. Proseguite lungo le macerie finché non troverete la coda del velivolo. Prendete i dischetti. Archer li ha già presi e questa è una trappola. Checkpoint.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Recuperate i dischetti da Archer

Se vi dirigete dietro alla coda non vi potranno sparare. Uscite fuori col fucile e fateli secchi. Poi, girate di 180° e guardate a sinistra. C'è un armadietto con un M-79 con tre colpi. (grazie a Bonnie Britton). Dirigetevi verso la collina e uccidete i due nemici. Checkpoint.

Tornate indietro lungo i rottami. Tre soldati verranno fuori quando raggiungerete la carena. Se tornate indietro li potrete raggiungere dalla distanza. Checkpoint.

Prendete le munizioni e i giubbotti antiproiettili (se ne avete bisogno). Dirigetevi verso il piccolo gruppo di rottami. Se vi muovete verso la parte a sud dell'aereo (a destra) Archer vi farà raggiungere dai cecchini. Se prendete quella in mezzo (attraverso l'aereo) Archer gli dirà di intrappolarvi e vi spareranno da più parti. Se camminerete a nord pioveranno granate. Il modo più facile di superare questa situazione è di dirigersi a sud (dove ci sono i cecchini) e tornare indietro al checkpoint correndo e rotolando: così avrete il tempo di farli fuori tutti e tre. Checkpoint.

Dirigetevi verso il cockpit, sparate ad Archer in testa, prendete i dischetti e andatene via con Lian. Save Point.

-----  
DISCO 2 - Pharcom Expo Center

Mission 9 : Descrizione (Action-5; Stealth-10; Timing-7)  
-----

Colorado, USA: Pharcom Expo Center

09/09 21:00

Operative: Gabe Logan

Phagan ha un dischetto con il codice per decriptare da qualche parte nell'Expo Center della Pharcom. Morgan sta conducendo un'operazione per trovarlo. Innescherete una carica C-4 per distrarre le guardie e prendere i codici da lui. Se ne avete bisogno, usate il sistema di ventilazione per raggiungere la vostra meta.

Questo centro è stato chiuso dalla NSA perché c'è un sospetto che Phagan sia coinvolto nell'atto terroristico accaduto tempo fa. Le truppe dell'esercito stanno inscatolando il tutto per mandarlo via. Evitate il contatto con questi se possibile e se necessario rendeteli inermi con il tase o la balestra.

---

#### Parametri

- 1) Non fatevi beccare dai GI.
- 2) Non uccidete nessun GI.

---

#### Armi/Oggetti

- 1) Silenced 9mm
- 2) Silenced Sniper Rifle
- 3) Balestra
- 4) Hand Taser
- 5) Esplosivo C-4

---

#### Obbiettivi

1. Distrarete le guardie di Morgan
2. Muovetevi furtivamente nel padiglione dell'Antica Cina attraverso la presa di ventilazione

---

Sparate alle due guardie (col fucile). Prendete il Silenced HK-5. Dirigetevi verso l'ingresso buio. Uccidete il tizio in fondo al percorso. Molti agenti entreranno in scena. Fateli secchi tutti. Prendete il giubbotto antiproiettile e le munizioni. Camminate nell'ingresso e individuate la grata di ventilazione. Inseritevi nella presa di ventilazione. Checkpoint.

Strisciate lungo il corridoio. C'è un agente dietro le casse all'angolo. Piegatevi e saltate fuori e sparategli in testa. Proseguite. C'è un'altra guardia che farà la stessa fine, per mano vostra, dell'altra. Prendete il giubbotto dalla scatola. Proseguite cautamente. Vi ritroverete in un grande spazio aperto, uccidete l'agente sul ponticello poi i due nella stanza principale. Prendete le munizioni per l'HK-5. Salite sul ponticello. Sparate alla presa di ventilazione. Checkpoint.

Entrate nella presa. Entrate nella prima presa di ventilazione che potete aprire sparando e stendete il GI con la balestra elettrica (non sparategli in testa!). Proseguite finché non incontrate un'altra presa, sparategli e cadrà. Uscite. Camminate nel livello più basso in modo da non farvi vedere. Una delle guardie torna indietro per aiutare, l'altra rimane. Usate la balestra elettrica (crossbow bolt) e inseguite l'altra atterrandola con il tase. Salite sulle casse nel centro della stanza e spara al comando con la balestra. Entrate nella porta che stava sorvegliando. Checkpoint.

I GI stanno ispezionando gli armadi. Muovetevi furtivamente quando guardano il Girle Mag. Fermatevi a metà e aspettate che una guardia ricominci a controllare in giro. Usate il tase sulla guardia che sta guardando il Girle Mag. Prendetela (la rivista). Usate il tase sull'altra guardia. Dirigetevi verso gli armadietti. Muovetevi silenziosamente verso la parte nord dei razzi e delle casse e sparate ai GI con la balestra. Tornate indietro e arrampicatevi sulle casse. Vedete un GI, elettrizzatelo con la balestra. Arrampicatevi dirigendovi verso la base missilistica e scendete giù dove il segnale di attenzione sta oscillando (vicino a dove avete sparato alla guardia) Camminate lungo il perimetro ed entrate nella presa di ventilazione. Una volta dentro sparate

all'uscita e andate fuori. Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Muovetevi furtivamente nel padiglione dell'Antica Cina attraverso la presa di ventilazione.

Sparate in testa al primo agente che incontrate, sparate al secondo. Entrate nella presa vicino alla scatola delle granate. Se vi dirigete verso l'ingresso di fronte a voi, potete sparare in testa ad un agente col giubbotto antiproiettile e recuperare dell'energia se ne avrete bisogno se no continuate nell'altro ingresso. Dirigetevi verso l'ingresso molto grande senza farvi beccare dai GI. Muovetevi furtivamente ed eliminate gli agenti. Raggiungete la fine e saltate in basso su delle scatole. Camminate in direzione ovest (sinistra) ed entrate, qui eliminate l'agente e proseguite lungo il corridoio. Checkpoint.

Usate il tase sul GI. Introducetevi nella stanza e muovetevi attorno al pilastro più basso. Usate il tase sull'altro GI. Salite sulla cassa più a nord e sparate alla presa di ventilazione. Applicate il C-4 al piccolo divisorio a nord. Checkpoint.

Salite nella presa. Percorretela finché non incontrerete due guardie. Sparate col fucile alla prima, saltate e giratevi di 180° velocemente, adesso potete sparare all'altra. Prendete tutto: munizioni e giubbotti antiproiettile. Checkpoint.

Incontrerete 3 GI in questa nuova sezione. Adesso vi spiego come giocare sporco in questa situazione. Dirigetevi nella grande camera e seguite silenziosamente il GI sulla rampa. I GI parleranno, dopo di che aspettate che si muovino entrambi. Seguite ancora la stessa guardia di prima (prosegue sulla rampa verso l'alto). Usate il tase su di lui in alto e infilatevi nell'angolo. Da qui potrete vedere un'altra presa di ventilazione. Sparatele quando l'altra guardia non è vicina (o sentirà il rumore). Quando la guardia è sul lato dove avete steso l'altra entrate nella presa. Percorretela finché le luci si spengono. Quando i GI sono lontani da voi sparate alla presa di ventilazione. Osservate i loro movimenti. Muovetevi furtivamente quando sono distanti e nascondetevi dietro la scatola più lontana a destra; usate il tase sul GI sulla porta. Proseguite a est e poi a sud. Checkpoint.

Entrate nella stanza. Fra poco manderanno molti agenti alle vostre calcagna: crivellatele. Il modo migliore che ho trovate è quello di salire sulle casse negli angoli più a sud della stanza e sparare col fucile ma tctheis@rmi.net ha trovato un modo più facile: Equipaggiatevi con l'HK o il Biz, qualcosa con un fuoco rapido insomma, dirigetevi a sinistra e appena sentirete l'ordine giratevi e mettetevi di fronte alla porta. Da questo punto usate la mira manuale e aspettate che i tre nemici incontrino delle pallottole calde nelle loro cervella. Salite sulla pietra più bassa e strisciate sulla pietra. Saltate finché non arriverete ad una presa di ventilazione. Saltateci dentro e chiamate Lian. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 10 : Descrizione (Action-3;Stealth-10;Timing-7)

-----  
Colorado, USA: Pharcom Expo Center, NY: Ancient China Exhibit

09/09 21:45

Operative: Gabe Logan

Morgan ha recuperato l'encryption disc e adesso sta piazzando degli ordigni esplosivi nella esposizione dell'antica Cina-Quando tutti gli esplosivi

scoppieranno l'intero palazzo crollerà coprendo le tracce dell'Agency.

Dovete disinnescare gli esplosivi e prendere il dischetto a Morgan. Non uccidetelo finché non avrete disinnescato le bombe altrimenti farà esplodere il tutto.

-----  
Parametri

1) Proteggete Teresa

-----  
Armi/Oggetti

- 1) Silenced 9mm
- 2) M-16
- 3) Silenced Sniper Rifle
- 4) Silenced HK-5
- 5) Crossbow
- 6) Hand Taser

-----  
Obbiettivi

1. Fermate Morgan prima che distrugga il museo

-----  
Seguite Morgan lungo il passaggio ad est. Adesso parte un timer di 1 minuto. Uccidete gli agenti correre fuori dall'ingresso. Proseguite finché non troverete una bomba. Teresa verrà in aiuto. Uccidete gli Agenti che cercheranno di fermarla nel disinnescare la bomba. Checkpoint.

Seguite Teresa che vi guiderà dalla prossima bomba. Copritela mentre fa il suo lavoro. Checkpoint. Seguitela e vi porterà da Morgan che chiuderà il cancello. Seguitela ancora e vi porterà da un'altra bomba. Copritela ancora. Dirigetevi verso il luogo principale. Lì c'è Morgan e Teresa sta disinnescando una bomba. Checkpoint.

Morgan incomincerà a girare intorno con un lancia granate. Parlategli. Checkpoint.

Sparategli in testa. Sarà facile se vi nasconderete dietro le casse appena sotto al checkpoint e aspettate che cada nel vostro mirino. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 11 : Descrizione(Action-8;Stealth-10;Timing-3)

-----  
Mosca, Repubblica Russa: Club 32

09/11 23:45

Operative: Lian Xing

Usando il codice di Phagan avete scoperto che non siete riusciti a recuperare tutti i data files necessari in Kazakistan. Le BVR di Gregorov hanno preso quello che avete dimenticato.

Adesso lo dovete incontrare al Club 32, una discoteca alla moda nella periferia di Mosca. Prima che lo possiate contattare, compare Mara Arimov. Nel caos generale Gregorov scappa. Dovete prenderlo prima che scappi e convincerlo di sganciarvi i files rimanenti; le sue guardie del corpo sono in conflitto con Arimov. Se la Milizia Russo entrerà in scena evitate ogni conflitto con loro.

-----  
Parametri

- 1) Non uccidete Gregorov
- 2) Non uccidete i soldati russi

-----  
Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) M-16
- 3) Silenced Sniper Rifle
- 4) BIZ-2
- 5) Hand Taser

-----  
Obbiettivi

1. Dare la caccia a Gregorov

-----

Sparate in testa ai tizi che stanno correndo sulla passerella. Guardate in basso verso la porta e sparate ai tre nemici in testa prima che inizino a lanciare granate per aprire le fondamenta della Discoteca. Percorrete la parte alta del club sulla passerella. Quando uscite fuori sparate al nemico sotto di voi. Proseguite fino alla fine e saltate in basso. Giratevi velocemente e sparate in testa ai malcapitati. Prendete le munizioni e dirigetevi verso l'ingresso. Checkpoint.

Sparate in testa all'agente che è saltato fuori dall'angolo. Sparate ai due agenti nel fondo della rampa alla testa. Percorrete la rampa. Saltate fuori dall'angolo e sparate in testa all'agente con lo shotgun. Proseguite sulla rampa e girate l'angolo. Scendete le scale che vi porteranno al bar. Girate l'angolo e centrate la testa del nemico con una pallottola. Andate avanti e fate lo stesso con un altro nemico. Girate l'angolo e centrate il nemico vicino a voi, fate così con l'altro. Proseguite camminando sulla rampa. Checkpoint.

Sparate in testa al nemico dietro al bar. Centrate in testa i nemici nelle cabine. Giratevi e tornate indietro verso il contatore. Sparate al nemico con lo shotgun prima che vi veda. Prendete le munizioni e il giubbotto antiproiettile. Proseguite sulla rampa. Guardatevi in giro e soprattutto nell'angolo, vedete la piccola rientranza vicino al portone? Andate avanti e sparate in testa al cecchino. Salite ed entrate nella presa. Non sparate a nulla nel condotto (tranne ai nemici!) Sparate al nemico a sinistra e poi a quello a destra. Ricevete la trasmissione radio. Sparate ai due nemici in testa. Correte dietro al contatore e sparate agli altri cattivi. Girate l'interruttore. Proseguite lungo le scale. Checkpoint.

Muovetevi nell'ingresso. Sparate in testa ai tre nemici mentre stanno andando via (mirate a quello in mezzo e fate fuoco, sparate agli altri due mentre stanno scappando). Passate i boilers e proseguite nel prossimo ingresso. Sparate ai due nemici e proseguite. Girate l'angolo furtivamente e sparate al nemico vicino alla rampa. Percorrendo la rampa qualcuno vi lancerà delle granate dalla stanza a sinistra. Una volta esplose proseguite. Entrate nella stanza e dirigetevi verso l'ingresso. Tornate indietro; una granata vi mancherà e un nemico sbucherà fuori: sparategli in testa. Se vi muovete dove l'ultima granata è esplosa troverete una scatola di granate. Prendetele. Proseguite nell'ingresso e sparate ai nemici. Raggiungete il posto dove sono sbucati. Checkpoint.

Entrate nel portone. Vi consiglio il BIZ-2. Sparate a tutti (per primo sparate a quello sul pavimento, poi gli altri). Salite sugli altoparlanti e sul bordo. Entrate nell'ingresso e sparate in testa al nemico che è saltato fuori. Proseguite lungo la rampa. Sparate ai due Agenti in testa. Ci sono due soldati russi dietro alle casse. Superateli e dirigetevi in bagno. Sparate ai due agenti, rispondete alla trasmissione radio. Sparate alla finestra e salite sugli armadietti. Uscite dalla finestra. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 12 : Descrizione (Action-5;Stealth-10;Timing-3)

-----

Moscow, Russian Republic: Industrial District

09/12 00:15

Operative: Lian Xing

Gregorov è scappato attraverso le strade di Mosca, scappando dalla Milizia Russa, dalle sue guardie del corpo e da voi. Dovete prenderlo prima che scappi. Dovete andargli il più vicino possibile e usare il tase su di lui per stenderlo. Non lo dovete uccidere, morto non servirebbe a nulla.

Nota: Gabe e Teresa sono sotto il fuoco nemico e non potranno aiutarvi, così non avrete nessun backup di questa missione.

---

#### Parametri

- 1) Non uccidete nessun membro della milizia moscovita
- 2) Non uccidete Gregorov

---

#### Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) PK-102
- 3) Shotgun
- 4) BIZ-2
- 5) Hand Taser
- 6) Granate
- 7) Pistola lancia lacrimogeni

---

#### Obbiettivi

1. Inseguire e prendere Gregorov
2. Trovare la pistola lancia lacrimogeni

---

Percorrete la strada. Sparate in testa al cecchino che ha ammazzato i due miliziani russi. Potete usare il BIZ-2 per metterci meno tempo (ma dovete schivare un paio di granate). Tornate indietro dalla macchina della polizia (siete partiti da lì) e prendete il giubbotto antiproiettile. Dall'angolo del palazzo vicino a dove avete ammazzato il cecchino, potrete uccidere un altro agente. Sparate alle luci e muovetevi furtivamente e non sarete visti. Due nemici sbucheranno fuori dai lati della strada: sparategli in testa. Gregorov è alla fine della strada e appena vi vedrà scapperà a nord. Sparate all'agente alla vostra destra. Nascondetevi dietro alle luci vicino al distributore di giornali e sparate col fucile (da bravi cecchini eeheheh...) al nemico vicino. Cadrà su di una macchina e questa scoppierà. Dirigetevi verso la macchina in fiamme e lì prendete il fucile col visore notturno. Proseguite lungo la strada.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Trovare la pistola lancia granate.

Proseguite verso sud. Noterete che due poliziotti vicino ad un agente fuori dal club 32. Usate il tase sui poliziotti e uccidete l'agente. Prendete la pistola lancia lacrimogeni dalla macchina. Checkpoint.

Proseguite lungo la strada. Due agenti vi verranno incontro correndo ma una macchina della polizia si scontrerà con quella in fiamme, uccidendoli. Percorrete la strada e gassate (lacrimogeno!) i poliziotti. Gregorov tenterà di spararvi in testa, nascondetevi dietro a qualcosa e lui se ne andrà via: seguitelo. Imboccherà un'uscita di emergenza e alzerà la scaletta. Percorrete la strada. La macchina alla fine si metterà in moto e vi verrà incontro mentre Gregorov vi sparerà. Rifugiatevi nella rientranza sotto l'uscita di emergenza. Checkpoint.

Salite sopra la macchina in fiamme ed entrate nell'uscita di emergenza. Prendete l'angolo e salite sul tetto. Salite la rampa. Saltate nel primo vicolo. Seguite



Gregorov sul secondo. Sparate in testa all'agente sul palazzo di fronte a voi. Scendete dal tetto e strisciate nel vicolo. Proseguite nel vicolo e quando due macchine si avvicineranno a voi, voltatevi velocemente di 180° (col volto non rivolto alle macchine) e saltate sulle travi dall'altra parte del vicolo. Mirate agli agenti che stanno venendo fuori dalle macchine con il vostro silenced sniper rifle. Uccidete per primo quello a sinistra. Tornate alle macchine e prendete le loro munizioni e il giubbotto antiproiettile. Controllate il lato guidatore della prima macchina per accedere alla Bunker Arena di Rhomer. Ritornate al vicolo e rotolate verso la porta nel momento in cui Gregorov sta mirando alla testa. Checkpoint.

Percorrete il vicolo e dopo poco sbucherete sulla strada. Preparatevi a ritornare indietro nel vicolo. Molti miliziani verranno spazzati via da delle granate. Mirate col fucile al responsabile di questo massacro (o usate il BIZ-2). Proseguite lungo la strada e quando incomincerà a lanciare granate correte indietro. Sparategli usando il fucile con visore notturno. Fate lo stesso con il prossimo nemico. Proseguite lungo la strada e Gregorov cercherà ancora (ma non si stanca mai?) di spararvi in testa. Semplicemente rotolate dietro alla macchina e lui se andrà verso un'altra strada. Adesso dovete rotolare dall'altra parte della strada e stare dietro alle macchine. Continuerà a correre finché non entrerà nel parco. Non dovete preoccuparvi della macchina che si sta avvicinando. Entrate nel parco. Save Point.

-----  
DISCO 2 - Mission 13 : Descrizione (Action-8; Stealth-10; Timing-3)  
-----

Moscow, Russian Republic: Volkov Park  
09/12 00:30  
Operative: Lian Xing

Gregorov è entrato nel Volkov Park, e spera di seminarvi nella nebbia e nell'oscurità ma gli starete dietro. Se scapperà ogni possibilità di avere una cura per il Syphon Filter è perduta.

-----  
Parametri

- 1) Non uccidete Gregorv
- 2) Non lasciatevi sfuggire Gregorov

-----  
Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) M-16
- 3) Silenced Sniper Rifle
- 4) BIZ-2
- 5) Night Vision Rifle
- 6) M-79
- 7) Hand Taser
- 8) Gas Grenade Launcher

-----  
Obbiettivi

1. Acciuffare Gregorov

-----  
Sparate agli Agenti in testa (iniziate con quello a sinistra prima che faccia saltare la macchina così potrete trovare il BIZ-2 ed accedere alla Surreal Arena in Multyplayer). Prendete le loro munizioni e il giubbotto antiproiettile. Rotolate via perché Gregorov cercherà di farvi un terzo occhio in mezzo alla fronte. Usate gli alberi per coprirvi le spalle. Dovete raggiungere il lato opposto della fontana da cui sta sparando. Checkpoint.

Il russo scappa attraverso il cancello verso sud: seguitelo. Sparate agli agenti o usate delle granate (sporcherete di più intorno eheheh). Proseguite

lungo il prossimo percorso. Questa è una situazione in cui torna utile il fucile col visore notturno. Dovrete muovervi furtivamente e sparare agli agenti. Dirigetevi a sud. Checkpoint.

Dirigetevi verso il prossimo spiazzo ma non accedetevi. Gregorov spara alle luci e se ne va. Quando scappa seguitelo verso ovest(sinistra). Sparate agli agenti a nord e prendete le loro munizioni per il fucile notturno. Iniziate a sparare in testa agli agenti, li dovrete fare fuori al primo colpo se no avrete un terzo occhio nuovo di pacca in mezzo alla fronte. Muovetevi lungo la parte più a nord della palizzata e uccidete gli agenti. Proseguite verso sud e poi a ovest. Checkpoint.

Gli agenti vi attaccheranno sul ponte:sparategli in testa,tutti e tre.Se vi muoverete gradatamente si faranno avanti uno alla volta.Potete usare una granate per ucciderne la maggior parte(mirate all'altezza del ponte). Proseguite oltre il ponte. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 14 : Descrizione(Action-8;Stealth-10;Timing-3)  
-----

Moscow, Russian Republic: Volkov Park

09/12 00:45

Operative: Lian Xing

Gregorov si è fermato, non per riposarsi ma per combattere. Dovrete stenderlo col hand taser mentre lui è pronto a uccidervi quindi state attenti. Dovrete distrarlo per sbatterlo al tappeto.

-----  
Parametri

1) Non uccidete Gregorov  
-----

Armi/Oggetti

1) .45

2) M-16

3) Silenced Sniper Rifle

4) BIZ-2

5) Night Vision Rifle

6) M-79

7) Hand Taser

8) Gas Grenade Launcher  
-----

Obbiettivo

1) Catturate Gregorov vivo!  
-----

Prima, se avete ancora qualche pallottola per la pistola lancia lacrimogeni usatela. Se no.. Dovrete sparare alle luci. Poi usate il tase su di lui. E' abbastanza difficile, sparate alle luci non vicine. Strisciate dietro alla statua nell'attimo in cui vi sta venendo a cercare. Muovetevi furtivamente e usate il tase.

-----  
DISCO 2

Mission 15 : Descrizione(Action-2;Stealth-10;Timing-8)  
-----

Siberia, Russian Republic: Aljir Prison

09/12 23:30

Operative: Lian Xing

E' stato rivelato che l'uomo creduto Gregorov era un impostore che stava

cercando di trovare i files mancanti di Phagan. Il vero Gregorov è tenuto in segreto ad Aljir in un gulag in Siberia usato per detenuti politici per lo più donne. Solo Gregorov conosce dove sono i dischetti.

Gregorov è destinato ad essere condannato a morte tra un'ora. Irrompete nella prigione e toglierete la corrente prima dell'esecuzione, prenderete Gregorov con voi e scapperete.

Nota: Molti dei detenuti ad Aljir sono prigionieri politici. Salvateli se potete ma rimanete concentrati sull'obbiettivo della missione.

-----  
Parametri

- 1) Evitate la prigionia
- 2) Non uccidete i prigionieri

-----  
Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) Balestra
- 3) Shotgun
- 4) Hand Taser

-----  
Obbiettivi

- 1) Togliete l'energia alla prigione.
- 2) Proteggete un prigioniero.
- 3) Proteggete il secondo prigioniero.
- 4) Salvate Gregorov.

-----  
NOTATE: Se vi muoverete nel livello senza usare la balestra, guadagnerete l'accesso alla Aljir Arena in multiplayer.

Proseguite lungo l'ingresso, girate l'angolo e furtivamente usate il tase sulla guardia. Usate il tase sulla prossima guardia. Tornate indietro ed entrate nella porta. Nell'ingresso usate il tase ancora una volta sulla guardia più vicina a voi.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Protegete il prigioniero

La donna che sta picchiando la ragazza andrà a controllare la prima guardia. Usate il tase su di lei. Checkpoint.

Proseguendo entrate nella porta a nord. Elettrizzate la guardia. Entrate nell'ingresso e girate al primo angolo. Quando le guardie tornano indietro mettetevi dietro alla più vicina e seguitela nella stanza, qui elettrizzatelo. Quando la guardia vicina al cancello sta andando via dirigetevi verso l'angolo e incominciate a muovervi furtivamente. Ascoltate le guardie e infilatevi nella prima porta. Strisciate e passateli sul ponte. Introducetevi nella porta. Muovetevi silenziosamente nell'ingresso.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Protegete il secondo prigioniero.

Nella hall elettrizzate le due guardie. Dirigetevi verso la rampa. Due guardie usciranno dall'ascensore. Aspettate che vi passino e prendete l'ascensore. Muovetevi nella hall e tornate indietro nell'ascensore. Saltate sopra l'ascensore e aspettate che una guardia dica: "it's all clear". Scendete e elettrizzateli entrambi. (Grazie a Joe Reichard). Proseguite lungo la hall. Usate il tase sulla guardia nell'ingresso più a nord. Continuate a ovest. Checkpoint.

Dirigetevi verso la parte destra del cancello e aspettate finché la guardia non lo attraversi. Entrate e stendete l'altra guardia con il tase. Checkpoint.

Agite sull'interruttore a destra e aspettate che la guardia corra verso di voi. Girategli intorno e usate il tase. Muovetevi furtivamente lungo la hall finché non vedrete l'ingresso a est; usate il tase con una guardia. Proseguite lungo la hall ed entrate nella porta. Entrate nella power chamber (dove ci sono gli interruttori generali). Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 16 : Descrizione (Action-10;Stealth-2;Timing-2)

-----  
Siberia, Russian Republic: Aljir Prison

09/12 23:45

Operative: Lian Xing

Togliendo l'elettricità alla prigione è stata evitata l'esecuzione con un effetto collaterale:Prima che il generatore d'e,urgenza possa entrare in azione molte celle si sono aperte. E' scoppiata una rivolta grazie a voi...

Portate fuori Gregorov uil più presto possibile da questo caos. Il vostro piano è quello di raggiungere la sommità del muro ad est e saltare nel fiume. C'è una cisterna d'aria che vi aspetta in fondo. Se incontrate dei prigionieri armati non uccideteli ma usate il tase per metterli fuori gioco per un po'.

-----  
Parametri

- 1) Scappate dalla prigione
- 2) Non uccidete nessun prigioniero

-----  
Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) Shotgun
- 3) Hand Taser

-----  
Obbiettivi

1. Trovare Gregorov
2. Rendere inoffensivi i prigionieri ostili
3. Raggiungere l'Escape Point

-----  
Abbassatevi e sparate al nemico che vi sta venendo incontro rotolando nella stanza. Iniziate a sparare in testa alle altre guardie. Il modo più facile per farli fuori è quello di saltare fuori all'improvviso dalle assi nella power room. Percorrete l'ingresso più a nord, girate l'angolo e aspettate dalla porta. Delle guardie correranno verso di voi per spararvi: uccidetele facilmente. Spuntate fuori dall'angolo e sparate in testa al tipo alla fine dell'ingresso più a sinistra. Prendete le sue munizioni e il suo giubbotto antiproiettile. Proseguite lungo il corridoio verso sud. Girate un paio di angoli finché non troverete una guardia che vi sta aspettando: sparatele in testa. Ce ne è anche un'altra che vi sta aspettando giù nella hall, fatela secca. Ci sono due guardie alla fine delle scale, uccideteli con lo shotgun. Un altro nemico vi sta aspettando vi sta aspettando a sud nella hall e sparategli in testa. Correte verso la porta e apritela. Vi ritroverete nel cortile della prigione con due guardie davanti a voi: sparategli in testa se no lo faranno loro. Prendete le loro munizioni e il PK-102. Quando vi incamminerete delle guardie verranno fuori da una porta: uccideteli ed entrate nel palazzo. Movetevi nell'ingresso finché non troverete una guardia rannicchiata. Ho usato il tase per evitare di ritrovarmela dopo. Proseguite lungo la hall fino a che non troverete una stanza piena di guardie morte. Contattate Gabe e due guardie faranno irruzione: uccidetele. Prendete l'ingresso più a nord e i seguenti

angoli fino a che non entrerete nella sala delle esecuzioni. Obiettivo (1) completato. Checkpoint.

Sparate alla guardia dietro di voi. Sparate alle altre due che stanno entrando e cercando di uccidere Gregorov. Andate a nord lungo il corridoio finché non troverete una piccola stanza piena di guardie. Sbucate fuori e fatele secche: una volta ripulita la stanza Yuri si unirà con voi. Nel prossimo corridoio uscite allo scoperto e fate secca la guardia che vi sta aspettando. Prendete il suo giubbotto antiproiettile se ne avete bisogno. Nelle prossime halls (non la caramella!) vedrete dei prigionieri scappare con delle guardie alle calcagna che gli stanno sparando dietro. Ripagate le guardie con la stessa medaglia. Ripulite la hall. Checkpoint.

Aprite la porta ed entrate nella stanza. Quando Yuri vi dirà di tornare indietro, fatelo!. Ha preso una granata fumogena da una guardia morta. La lancerà e dovrete correre e rotolare verso il prossimo schema. Il cancello di sicurezza è chiuso. Sparate al lucchetto e apritelo. Entrate nella hall più grande e guardate come le prigioniere sparano, ammazzando, le guardie. Correte verso la zona dove sono le guardie. Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Rendete inoffensivi i prigionieri ostili.

Tornate dove avete sparato per aprire il cancello e andate a destra. Un prigioniero in fiamme vi verrà incontro: sparategli. Sbucherà fuori anche una guardia, rotolate e elettrizzatela. Prendete la pistola lancia lacrimogeni. Tornate indietro dai prigionieri ostili e fateli piangere (sparate nel mezzo del gruppo: grazie a Jeff Barto). Obiettivo completato. Checkpoint.

Dirigetevi verso nord. Troverete 4 guardie che si muoveranno attraverso i vostri proiettili quando entrerete. Sparategli in testa e prendete i loro giubbotti antiproiettili e le loro munizioni. Tornate da Gregorov. Camminate lungo la hall e girate l'angolo più stretto. Gregorov si prenderà cura delle guardie prima che voi possiate sparare. Proseguite finché non troverete una porta. Sparate per prima alla guardia diversa dalle altre, poi voi e Gregorv con calma penserete al resto. Aprite la porta ed entrate. Checkpoint.

Sparate alla guardia vicina al riflettore, poi alla fonte di luce. Muovetevi lungo la parte più a sinistra del muro finché non vedrete un'altra guardia con riflettore. Non sparategli! Sparate alle due guardie in testa per terra e poi correte come un pazzo mentre sparate alle guardie in alto. Se vi muoverete nella direzione della porta Gregorov la raggiungerà a mano a mano. Nella piccola stanza attivate l'interruttore dell'ascensore. Prendetela. Continuate a correre e sparare. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 17 : Descrizione(Action-2;Stealth-10;Timing-8)  
-----

New-York: Agency Bio-Lab

09/13 19:30

Operative: Gabe Logan

I files di Phagan vi hanno dato l'opportunità di contrattare con l'Agency, avete concordato uno scambio:i files per il vaccino di Lian. Tuttavia Steven vi ha tradito. Adesso vi trovate intrappolato e solo nel laboratorio genetico dell'Agency in NY; 100 metri sotto i bassifondi nel lato est.

L'inganno di Steven fa parte del vostro piano, infatti vi ha permesso di avere accesso al loro complesso ad alta sicurezza dove sarete in grado di

sintetizzare il vaccino. Siete travestiti dal lavorante nel laboratorio e avete un badge (tesserino magnetico) con un basso livello di sicurezza. Questo vi aiuterà ad andare un pochino in giro ma state attenti. Se vi avvicinerete troppo a qualsiasi membro del personale o a qualunque telecamera di sicurezza sarete riconosciuti.

---

#### Parametri

- 1) Non fate attivare alcun allarme
- 2) Non uccidete Gershon
- 3) Non uccidete Chance
- 4) Non uccidete Ramirez

---

#### Armi/Oggetti

- 1) Silenced 9 mm
- 2) Silenced Sniper Rifle
- 3) Air Taser
- 4) Coltello

---

#### Obbiettivi

1. Penetrate nella rete di sicurezza
2. Recuperate l'ingranaggio
3. Accedete all'ufficio di Gershon
4. Trovate Gershon
5. Installate un modem cellulare
6. Trovate Chance
7. Trovate Elsa
8. Seguite Elsa al laboratorio di sinterizzazione
9. Sintetizzate il vaccino

---

Notate: Quando avete intorno delle telecamere non badate alla lucina ma alla direzione dell'obbiettivo. Questo vi renderà la vita più facile.

Uscite dalla stanza, voltate a destra e proseguite fino alla fine del corridoio. Andate a destra e entrate nell'ingresso A3 attraverso il portone. Continuate a camminare e andate a sinistra. Incontrerete un dottore ed un agente che stanno parlando di come sarebbe bello infilarvi in una sacca da morto. Attraversate la porta e passate l'agente. Seguite il dottore lungo la hall ma non entrate nel corridoio. Aspettate dietro alla piccola sezione prima della hall. Aspettate che passi l'agente e muovetevi nella direzione in cui proveniva (a destra). Andate poi a sinistra e state molto vicini al muro e alle casse a sinistra più che potete. Quando passa l'agente, proseguite. Continuate a camminare e ad aspettare gli agenti che voltino le loro spalle. Seguiteli solamente (non provate ad andargli intorno o vi ritroverete sul loro tragitto e morirete). Proseguite lungo l'ingresso ed entrate nella porta A1. Checkpoint.

Una volta entrati in A1 aspettate che l'agente cammini. Girate a sinistra ed entrate nella prossima porta. Camminate dopo l'agente guardando l'enorme stanza. Prendete il coltello, tornate indietro e uccidete la guardia. Tornate indietro nell'ingresso, dovrete intromettervi nella rete di sicurezza per entrare nella stanza alla vostra destra. Proseguite nel corridoio e girate l'angolo. Attraversate la porta A1, prendete al via a destra ed entrate nella stanza. Girate intorno al cubicolo accedete al computer. Dovrete entrare nell'ufficio di Gershon per ottenere il livello 5 per accedere alle zone riservate. Lian vi manderà la mappa. Obbiettivo completato(1).

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Trovare Gerson.

Notate: Da adesso in avanti, tutte le direzioni saranno quelle sulla mappa.

Uscite dalla porta più a sud e dirigetevi verso la porta più a est che Teresa vi ha appena aperto. Siete decontaminato. Entrate nella porta più a sud. Accoltellate l'agente che vi sta guardando. Fate dei passi in avanti. Vedrete un agente negare l'aiuto ad un paziente. Dirigetevi verso sud e nel piccolo corridoio verso la porta. Entrate nella stanza. Uno scienziato vi riconoscerà. Muovetevi lungo gli armadietti finché un altro scienziato incomincerà a lamentarsi. Prendete il vostro ingranaggio dagli armadietti. Teresa vi parlerà dei condotti del riscaldamento che guidano a Gershon. Obiettivo completato (2). Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Accedere all'ufficio di Gershon.

Sparate agli scienziati se no faranno saltare la vostra copertura. Attivate il controllo dell'ascensore dal computer vicino al primo cadavere. Tornate indietro a dove l'agente stava trattando male il prigioniero:sparate in testa alla guardia. Girate l'angolo e sparate all'altro agente (al vostro livello) in testa. Ramiriz vi dirà che Chance è da qualche parte nel complesso. Dovete trovarlo. Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Trovate Chance.

Dirigetevi al livello più alto dove avete ucciso il secondo agente. Avrete bisogno della card di un amministratore di rete per accedere a questa area. Continuate lungo la passerella e uscite dalla porta a nord. Percorrete il corridoio a nord dirigendovi verso la telecamera. Usate lo scrambler sulla telecamera. Proseguite lungo il corridoio ad est attraverso le porte A2. Avete trovato il laboratorio di sintesi. Continuate attraverso la porta A3. Dirigetevi a nord. Checkpoint.

Imboccate l'angolo e dirigetevi a nord-ovest. Aspettate l'agente e sparategli in testa. In fondo alla hall ce ne è un altro: fategli un terzo occhio. Aspettate all'entrata della hall (dove avete sparato al primo agente) un agente che proviene dal corridoio a nord-est. Sparategli. Correte fino alla fine del corridoio e aspettate che un agente appaia. Evitate la telecamera mentre lui continua nella sua strada;usate lo scrambler e sparategli in testa.Continuate ad est e alla fine della hall sparate alla presa di ventilazione. Obiettivo completato(3). Checkpoint.

Camminate finché non trovate un'uscita. Sparate e vi ritroverete in una stanza (dopo avere saltato). Girate intorno al cubicolo.Convincete Gershon ad aiutarvi. Seguitelo e sparate in testa agli scienziati che vi vedono con lui. Gershon gira il primo angolo e prosegue lungo la rampa guidandovi in una stanza. Potete sparare a Gershon adesso. Dirigetevi verso il computer grande nel centro della stanza. Nell'angolo c'è il data uplink:usatelo. Darete a Teresa le informazioni sulla sicurezza e degli agenti irromperanno nella stanza. Checkpoint.

Voltatevi di 180° velocemente e rotolate dietro ai computers. Iniziate a sparare (cercate di eliminare i nemici sul terreno per primi). Dopo che sono tutti morti contatterete Teresa. Adesso siete sulla strada per raggiungere i laboratori medici ma dovete trovare Elsa.Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Trovare Elsa.

Percorrete la rampa e attraversate la porta ad ovest. Dirigetevi verso sud e poi un pochino ad est. Entrate nella porta più a sud. Siete nel cell block.

Entrate nella porta ad est, prima era bloccata. Dirigetevi verso la porta B1. Una volta entrati dirigetevi verso l'ingresso piccolo a nord. Entrate nella porta alla fine. Gli scienziati daranno l'allarme per l'intrusione di uno sconosciuto. Correte sotto la passerella vicino allo studio di osservazione e sparate agli scienziati accovacciati. Salite la rampa e attivate l'interruttore per gassare gli scienziati nello studio. Percorrete il resto della strada lungo la passerella e sparate all'altro scienziato. Troverete Chance. Gli darete le coordinate dell'elicottero e gli direte di scappare da questo posto. Obiettivo completato(6). Checkpoint.

Uscite dalla porta a nord in alto sulla rampa. Proseguite nell'ingresso, girate l'angolo e sparate in testa all'agente. Entrate nella porta A2. Elsa sta dando una dimostrazione a due scienziati su un paziente. Mostrerà delle cose in più nel laboratorio. Dovete seguirla. Obiettivo completato (7). Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Seguite Elsa al laboratorio di sintesi.

Sparate in testa agli scienziati. Racconterete a Teresa che l'Agency sta provando il virus Syphon Filter su persone in vita. Proseguite lungo i corridoi fino alla porta B3. Sparate alla presa di ventilazione ed entrateci; percorrete il condotto finché non sentirete Elsa parlare con due scienziati; lei se ne va per prendere i dati. Sparate in testa ai due scienziati. Entrate nella stanza. Entrate nella stanza ad ovest. Avrete il vaccino da Elsa. Save Point.

---

#### DISCO 2

Mission 18 : Descrizione(Action-10;Stealth-5;Timing-8)

---

New-York: Agency Bio-Lab Escare

09/13 20:45

Operative: Gabe Logan

Avete preso il vaccino per Lian ma tutto l'edificio è stato messo in allerta. Siete intrappolati nel laboratorio di sintesi Avete solo un obiettivo adesso: Scappare!! Raggiungete il livello della strada e incontratevi con Teresa che vi sta aspettando con un elicottero.

Steven ha chiamato una squadra d'emergenza (Emergency Defense Squad); questi sono armati dalla testa ai piedi. Se non trovate un modo per eliminarli, scappate.

---

#### Parametri

1) Nessuno.

---

#### Armi/Oggetti

- 1) Silenced 9mm
  - 2) Silenced Sniper Rifle
  - 3) Air Taser
  - 4) Coltello
- 

#### Obbiettivi

1. Scappate dai laboratori.

---

Per accedere all'Agency Computer lab arena nella modalità multyplaier, uccidete i soldati della EDS sparando ai e poi quando entrate nella stanza con i due sfiatatoi entrate in quello a destra. (quello da qui siete usciti nello schema prima) e ritornate nella operative room.; state attenti a non farvi del male: arrampicatevi e raggiungete l'altro livello dove c'è una porta e con dentro un M-79. Usatelo per uccidere gli EDS durante il vostro ritorno. Tornate nel



laboratorio ed entrate nell'altro sfiatatoio. Differentemente potete fare così: Quando il soldato EDS vi viene incontro, sparate al tubo di test vicino a lui. Prendete le sue munizioni e quelle per l'HK-5 con silenziatore vicino alla cassa. Entrate nella porta dall'altra parte della stanza. Contattate Teresa parlandole della full armor. Entrate nella presa di ventilazione a nord. Camminate finché non uscite in un corridoio. Dirigetevi a nord. Percorrete la hall e dirigetevi verso sud. Voltate l'angolo e andate ancora a sud. Dirigetevi poi a est ed entrate nella porta. Sparate alla presa di corrente (in alto) e strisciategli dentro. Percorretela e sbucate nell'obitorio; qui contattate Teresa. Dovete andarvene alla svelta. Checkpoint.

Controllate il corpo di Girdeux (la massa nera su di un lettino dell'autopsia). Seguite il percorso della sacca da morto e sparate alla presa di corrente a sud. Entrateci e gli EDS vi noteranno. Muovetevi quando stanno ricaricando. Uscite alla fine nella stanza del computer. Prendete l'arma dall'armadietto. Checkpoint.

Entrate nello sfiatatoio a destra ed arrivate nell'altra stanza. Muovetevi e sparate alla griglia. Entrate nel corridoio. Dirigetevi a sud rotolando nella stanza a destra dietro ai soldati EDS. Uscite dalla porta a sud e andate a destra attraverso la porta rotta. Percorrete il corridoio verso nord e fermatevi all'angolo. Mirate e sparate alla presa di corrente. Salite ed entrateci. Percorrete il condotto finché non arrivate ad un vicolo cieco terminante con una ventola. C'è una presa di corrente proprio sotto di voi. Se la premete in avanti la aprirete. Percorrete il nuovo condotto e arriverete ad una cella dove Ramirez è detenuto. Sparate alla grata. Ramirez è morto e vi state domandando dove cavolo è Chance adesso. Checkpoint.

Sparate al primo soldato EDS da dove siete. Dirigetevi verso il centro della stanza e giratevi intorno: qui sparate ai due soldati. Voltatevi e percorrete la rampa. Rotolate fino alla cima, voltatevi e sparate al soldato alla fine dell'ingresso. Correte verso il soldato che avete appena ucciso e fermatevi all'angolo. Sbucate fuori e sparate ai soldati. Percorrete il corridoio a destra e a metà strada (più o meno) voltatevi di 180° gradi e tornate indietro. Uccidete i soldati rannicchiati e preparatevi a sparare. Entrate nella stanza e attivate l'ascensore. Sparate ai soldati e usate lo strafe per evitare le loro carcasse in fiamme. Uscite dalle porte dell'ascensore e scappate. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 19 : Descrizione (Action-10; Stealth-8; Timing-5)  
-----

New-York: New York Slums

09/13 21:00

Operative: Gabe Logan

Siete riusciti a raggiungere le strade della città. Teresa vi sta aspettando con un elicottero per scappare sul tetto di un parcheggio a mezzo miglio dalla vostra posizione attuale. Entrate nell'elicottero e sarete salvi.

Il N.Y.P.D. (New York Police Department) è entrata a conoscenza della sparatoria tra voi e gli agenti dell'Agency ed ha mandato molti S.W.A.T. nell'area interessata. I poliziotti credono che voi siate quel terrorista ricercato per quell'attacco a Washington e vi spareranno a vista. Evitate ogni possibile contatto.

-----  
Parametri

1) Nessuno  
-----

Armi/Oggetti

- 1) Silenced 9mm
- 2) Silenced Sniper Rifle
- 3) Air Taser
- 4) Coltello

---

#### Obbiettivi

1. Eliminate i due cecchini.
  2. Incontratevi con Teresa dall'elicottero.
- 

Girate a sinistra e mirate in mezzo alla M in Moist sulla palizzata. Sparate all'agente quando viene fuori. Percorrete il piccolo vicolo da dove è sbucato fuori e prendete il suo giubbotto antiproiettile. Tornate indietro e dirigetevi verso il camioncino, qui sparate all'agente che sbuca fuori. Muovetevi vicino al muro a sud e mirate all'agente sulla parta a nord-ovest: sparategli in testa. Percorrete la strada ad ovest e mirate all'agente che vi sta venendo in contro e sparategli in testa: prendetegli il suo giubbotto e le sue munizioni. Percorrete la strada dove si inseriranno due furgoncini neri. Usate la radio per contattare Teresa. Sparate al lucchetto della porta del banco dei pegni ed entrate. Sparate ai due agenti. Muovetevi lungo il corridoio finché non giungerete ad una stanza più grande. Qui c'è un agente rannicchiato dietro ad un angolo, sparategli in testa. In questa stanza c'è una cassa con dentro un M16: prendetelo. Checkpoint.

Girate l'angolo ed aprite la porta a sud. Girate a destra e mirate in alto alla finestra del palazzo fuori dalla porta. Sparate all'agente con il fucile. Dirigetevi nel vicolo lontano da dove era l'agente, qui prendete il giubbotto antiproiettile dalla cassa. Salite sul cassone dell'immondizia dall'altra parte della porta e salite sul tetto. Sparate all'agente dietro all'impianto di riscaldamento. Teresa vi contatterà e vi dirà che una squadra SWAT è stata abbattuta dal fuoco dei membri dell'Agency. Checkpoint.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Eliminare i due cecchini.

Salite sull'impianto di riscaldamento e sopra al muro vicino. Usate lo strafe scivolando a destra e sparate all'agente nella piccola rientranza a sinistra. Sparate all'altro agente che viene da sopra. Dirigetevi verso il muro a sud e salendoci vi lancerete sul tendone di un negozio in basso. Percorrete la strada dopo il membro della SWAT e state nell'angolo. I cecchini spareranno ad una macchina della polizia ed uccideranno quel membro della SWAT. Tornate indietro e sparate al tizio sul lato destro della strada. Scivolate (strafe) e sparate all'altro in testa sul lato sinistro della strada prima che lo faccia lui. Ci sono altri due cecchini dall'altra parte della strada. Salite sulla piccola rampa lungo il lato sud della strada ed entrate nello stabile. Teresa vi contatterà. Passate le fiamme e dirigetevi verso la lavanderia. Teresa vi contatterà parlandovi di un meccanismo di controllo per il fuoco.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Attivate il sistema di irrigazione per liberare il passaggio.

Voltatevi di 180° e dirigetevi verso il pavimento da cui proviene il fumo. Cadrete in basso. Giratevi ad est e vedrete l'interruttore del sistema di irrigazione. Spingetelo. Il team SWAT sta bene. Obiettivo completato. Checkpoint.

Giratevi e mirate alla rampa. Sparate ai due agenti in testa appena entrano nella stanza. Salite sulla rampa e cercatene un'altra ad ovest. Saliteci sopra: adesso vedete un nuovo corridoio, entrateci ed aspettate. La hall crollerà ed un cecchino sbucherà fuori dalla stanza davanti in fiamme. Prendete le sue munizioni, il suo giubbotto antiproiettile e proseguite lungo la hall.

Aspettate fuori dalla porta, irrompete e fate fuori i due agenti dentro. Salite sul tavolo e saltate verso la stanza vicina. Checkpoint.

Uscite dalla porta, giratevi di 180° e tornate indietro. Mirate alla porta e sparate in testa ai due agenti. Percorrete la hall e girate l'angolo. Raggiungete la porta vicina e osservate che c'è un agente dietro al tavolo. Ce ne è un altro lungo il muro opposto a voi. Irrompete nella stanza e fate fuori l'agente. Rotolate dall'altra parte e fate secco l'altro. Girate l'angolo e fate un terzo occhio all'agente che sta venendo verso di voi. Dirigetevi verso alla porta alla fine. Uccidete il cecchino. Obiettivo completato. Checkpoint.

Uscite dalla finestra. Dirigetevi a sud e percorrete il piccolo vicolo ad est da dove siete entrati nello stabile. Uccidete l'agente a terra e tornate indietro per uccidere i cecchini appostati sul palazzo da dove vi siete buttati sul tendone del negozio. Se vi muovete lungo il lato nord del palazzo li potete fare fuori tranquillamente. Prendete il giubbotto antiproiettile dal petto dell'agente steso sul terreno (chissà perché...). Muovetevi lungo il vicolo e fermatevi all'angolo. Aspettate l'agente per prendere posizione vicino ai barili. Sbucate fuori e sparategli in testa. Rotolata attraverso il cancello rotto verso lo spiazzo. Teresa riesce ad avere una informazione da un ufficiale ucciso. Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Salvare gli ufficiali della SWAT.

Dirigetevi verso la strada. L'ufficiale della SWAT vi dirà di buttare la vostra arma ai vostri piedi. Aspettate ed un furgoncino irromperà: sparate in testa ai due agenti e correte verso il furgoncino. Sparate al cecchino appostato sul palazzo ad ovest. Entrate nel garage sotto il palazzo ad est vicino al furgoncino in fiamme. Fermatevi vicino alla porta e sparate in testa all'agente. Muovetevi nel corridoio e prendete le munizioni per il G-18 dietro alla scrivania. Procedete verso nord-est e dentro al cortile dove c'è il Team SWAT. Dovrete stare a terra coperti dal fuoco finché lei non arriverà dal suo partner. Checkpoint.

Sparate in testa ai cecchini. Entrate nella stanza e lei proverà a trattenervi. Rotolate via. Obiettivo completato. Checkpoint.

#### OBIETTIVO AGGIUNTO

Uccidete i cecchini.

Rotolate dietro all'ufficiale degli SWAT e salite le scale. Sparate all'agente in testa in cima alle scale. Continuate lungo la hall e uccidete gli altri cecchini vicino alle altre scale. Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 20 : Descrizione (Action-2; Stealth-10; Timing-8)  
-----

New-York: New York Sewers

09/13 21:30

Operative: Gabe Logan

Teresa vi ha salvato dall'imboscata organizzata da Stevens facendo scoppiare una serie di C-4 nelle fondamenta dello stabile dove eravate. Il pavimento è crollato sotto i vostri piedi e siete caduti nelle fogne sotto il palazzo.

Adesso dovete tornare all'elicottero: seguite Teresa e proteggetela.  
-----

Parametri

1) Proteggete Teresa

-----  
Armi/Oggetti

- 1) .45
- 2) Coltello

-----  
Obbiettivi

1. Trovate la valvola per prosciugare la fogna
2. Eliminate Stevens
3. Scappate in elicottero con Teresa

-----  
Seguite Teresa e sparate agli agenti che sbucano fuori dai lati della fogna finché lei non si equipaggia con un UAS-12 e incomincia a sparare. Dovete trovare una via di scampo.Checkpoint.

#### OBBIETTIVO AGGIUNTO

Trovate la valvola per prosciugare la fogna.

Tornate indietro e attraversate la fogna continuando a proseguire nella stessa direzione. Sparate agli agenti mentre correte. Movendovi sempre nella stessa direzione voltate due angoli. Entrate nel corridoio (dopo avere ucciso l'agente che vi viene incontro). Uccidete gli agenti nella sala controllo. Imboccate l'altro corridoio. Girate la valvola per la fogna. Teresa insegue Stevens. Obbiettivo completato(1). Checkpoint.

Eliminate gli agenti che vi intralciano la strada.Tornate dove era Teresa e sparate agli agenti rotolando lungo la strada. Saltate scendendo di un piano. Checkpoint.

Saltate sulla prima stradellina e percorretela fino alla control section. Sparate agli agenti (mirate e sparate così li colpirete in testa mentre vi vengono incontro). Rotolate quando il vostra Danger Meter è al massimo. Sparate ai due agenti ai controlli e imboccate il percorso a destra. Prendete il giubbotto imbottito. Checkpoint.

Saltate sulla trave e andate dall'altra parte. Nello stesso momento in cui l'agente sbuca da sotto, mirate e sparategli in testa. Teresa si occuperà del resto quando vi muoverete dall'altra parte. Scendete nella hall dopo Teresa. Incontrerete molti agenti e vi confronterete con Stevens nel garage. Sparate all'agente alla vostra destra. L'agente dietro al furgoncino vi farà del male sparando al mezzo. O gli sparate in pochissimi secondo o lasciatelo morire da solo (spara al furgone vicinissimo a lui e lo fa saltare!.che pollo). Sparate all'agente dietro al muretto dall'altra parte del furgone. Salite sulla rampa vicina alla scritta LEVEL B. Stata appiccicati al muro o verrete colpiti da un furgone. Correte da Teresa; è rannicchiata dietro ad un muretto. Girate a sinistra e sparate al finestrino del furgone. Un agente vi verrà incontro. Seguite Teresa. Quando sbucano fuori degli agenti, sparategli in testa. Checkpoint.

Salite le scale e sparate in testa agli agenti.Al quarto livello c'è una porta. Potete proseguire a salire le scale, qui potrete uccidere un agente con un M-79 (e prendere le munizioni per il confronto finale) e prendere la stessa arma da un cassa in alto per accedere al Slums District nella modalità Multiplayer.

Aprite la porta del livello 4. Sparate al furgone finché non esplode. Proseguite e salite su di un muretto. Scendete quando vedrete un agente.Girate a destra e sparate all'agente rannicchiato. Sparate al furgone vicino all'agente per ucciderlo. Dirigetevi verso la rampa e sparate all'agente che sta correndo verso la porta del livello 4. Checkpoint.

Sparetgli in testa. Obbiettivo completato (2). Save Point.

-----  
DISCO 2

Mission 21 : Descrizione (Action-10;Stealth-0;Timing-10)  
-----

New-York: Finale

09/13 22:00

Operative: Gabe Logan

Teresa è morta... uccisa da Chance che è segretamente un agente dell'Agency. E' completamente coperto da una protezione high-impact in kevlar, neanche le granate gli fanno del male. Ma voi avete solo un obbiettivo: ELIMINARE CHANCE.  
-----

Parametri

1) Non danneggiare l'elicottero.  
-----

Armi/Oggetti

1) .45

2) HK-5

3) H11

4) M-79

5) Coltello  
-----

Obbiettivi

1) Eliminare Chance.  
-----

Vi consiglio di usare il pulsante Start e i menù per selezionare l'M-79 se avete ancora delle munizioni o il UAS-12 che ha abbastanza potenza per spingere Chance anche se non gli fa del male. Non facile utilizzare il menù Select mentre vi sta sparando con uno shotgun ultra potenziato. Rotolate fuori dalla porta a destra e correte e rotolate verso l'elicottero. Prendete il UAS-12 e il giubbotto antiproiettile se ne avete bisogno. Dal punto in cui avete preso il giubbotto giratevi velocemente di 180° e rotolate in avanti 2 volte. Giratevi ancora di 180° velocemente e Chance dovrebbe rotolare sotto l'elicottero. Non lasciategli fare un passo o esaurirete le munizioni prima che raggiunga i rotori. Buona fortuna. (Questa tattica è molto vicina a quella di Jeff Barto)

OPPURE

Rotolate fuori dalla porta a destra e correte e rotolate verso il portellone dell'elicottero più vicino. Prendete il UAS-12 dentro. Rotolate a destra e poi sotto la coda dell'elicottero. Se avete bisogno del giubbotto antiproiettile, rotolate a destra e prendetelo. Adesso, dirigetevi verso la rampa di carico vicino alla coda dell'elicottero e alla macchina così la vostra testa è appena sopra il ciglio del muro. Selezionate il M-79. Adesso, quando Chance incomincia a sparare, rotolate a destra 3 volte, mirate a lui e sparate (usando il UAS-12 lo spingerete indietro se continuerete a colpirlo). Tutto questo dovrebbe spingerlo indietro verso il propulsore della coda, facendovi vincere. Se vi nascondete troppo indietro sulla rampa, Chance non rotolerà dall'altra parte dell'elicottero mettendosi nella posizione giusta. Invece vi lancerà una granata per "affumicarvi". Se può vedere solo una parte della vostra testa siete a posto (non spara mai alla testa). Se per qualche ragione non si metterà in posizione, rotolate e/o scivolote indietro finché non si posizionerà. Poi incominciate a sparare. Se vi state muovendo (scivolando o rotolando) di solito i suoi colpi vi mancheranno; rotolate solo quando il vostro Danger Meter hits è al massimo. Controllate la sezione delle strategie per i Boss se questo non funziona. E' funzionato per me diverse volte (dipende dalla protezione, se è bassa ho preso il giubbotto antiproiettile).  
-----

## 10. TATTICHE PER IL GIOCO A DUE GIOCATORI

- 1 - Colpi alla testa. Sono in una situazione critica (armatura mia 25% loro 100%) e posso farli fuori con un colpo solo, un colpo alla testa. Mira prima di sparare, e ricorda che quando schiacci L1, se sei in piedi il mirino appare al livello della testa.
- 2 - Rotolare. Se qualcuno ti vede comincia a rotolare. Ho notato che posso camminare diritto e poi cominciare a rotolare mentre mi sparano per proteggerti.
- 3 - Puntamento automatico. Una cosa utile è il puntamento automatico, schiacciando R1 puoi puntare un nemico senza vederlo. Così in un posto con molti ostacoli puoi sapere dove si nasconde un nemico senza vederlo premendo per qualche secondo R1.
- 4 - Continuare a muoversi. Se starai fermo sempre in un punto non ti divertirai. La posizione del cecchino è buona nel gioco ma non ci sono molti posti dove puoi essere protetto in tutte le posizioni. Molti livelli hanno una visuale limitata, quindi, hai bisogno di muoverti per trovare la persona a cui vuoi sparare.
- 5 - Weaponry. Pensa prima di sparare. In molti livelli si possono trovare granate e M-79s, non sono le armi migliori, potrebbero anche ucciderti, dando così un punto al tuo avversario.
- 6 - Flak Jackets. Sono dappertutto, finché te ne servono. Ricordati dove si trovano e raccoglile quando ne hai bisogno. Se sei nel mezzo di un conflitto a fuoco corri e rotola e cercane una (anche 2 o 3) prima che ti sparino addosso.

Una buona tecnica per il multiplayer è assumere la postazione da cecchino. Fa pensare all'avversario di sapere qualcosa che non sa.

Okay, si può anche sparare all'impazzata senza un bersaglio quando gli altri giocatori ti possono vedere.

Se vuoi provare questo gioco in un multiplayer stile quake allora prova questo!!

Per prima cosa ti servono 2 televisori, o 2 monitor.

Vai alla Radio Shack e prendi un RCA splitter così potrai "rompere" l'RCA in 4 o 6 (mono o stereo)parti.

Agganciali in maniera che facciano vedere tutti lo stesso display.

---

## 11. SEGRETI/CODICI

Quando finisci il gioco ti sarà chiesto di salvare. Una volta fatto questo potrai scegliere che livello giocare.

Il Game Shark Code Creators Club ha dei codici per Siphon Filter 2 all'url <http://www.cmgsccc.com/> (Dal sito <http://www.cheatcc.com/>) Selezione missione Metti il gioco in pausa evidenzia l'opzione "mappa", poi:  
schiaccia destra + L2 + R2 + Cerchio + Quadrato + X (tutti assieme).

Modalità Hard

Nel menù interno del gioco potete vedere i filmati che avete sbloccato nei

vostrì progressi attraverso il gioco. Dovreste vedere 2 filmati extra che non potete vedere quando giocate la prima volta. Per sbloccare questi filmati dovete giocare a livello HARD e per avere la modalit  HARD, fate questo. Andate alla schermata dei titoli, new game, e schiacciate:

Su+select+L1+R2+Quadrato+Cerchio+X (tutti assieme)

Finite certi livelli in modalit  HARD per sbloccare questi filmati.

Modalit  Super Agent:

Metti in pausa il gioco, evidenzia "Weaponry", poi schiaccia

L2 + Select + Cerchio + Quadrato + X (Tutti assieme).

Se inserirai il codice correttamente, dovresti sentire un suono. Poi entra nelle opzioni e seleziona "Cheats".

2-Arene giocatori e Personaggi

Per sbloccare le arene extra nella modalit  a 2 giocatori.

Missione 1 Colorado Rockies: Dalla cascata dove incontrate Chance, se strisciate dietro le cascate sul pavimento principale e aggrapparvi, dovreste vedere una piccola caverna sotto di voi dentro c'  un H11. Questo sblocca l'arena "Colorado Rockies".

Missione 3 Colorado Interstate 70: Nel primo tunnel c'  una porta in alto a sinistra entrateci e andate a sinistra, fino a una stanza con dentro dei binocoli. Questo sbloccher  l'arena "Caves".

Missione 8 C-130 Wreck Site: Se potete uccidere Archer con un colpo (un colpo un'uccisione) prima che salga sull'elicottero (  molto difficile). Otterrete l'arena "Jungle".

Missione 9 Pharcom Expo Center: Nella stanza con gli armadietti. Sentirete degli uomini dell'esercito parlare di una rivista trovata in un armadietto. Prendetela, sbloccherete cos  l'arena "Pharcom Incubator Lab".

Missione 11 Moscow Club 32: Se uccidete tutte e tre le guardie del corpo all'inizio prima che tirino granate (dovete ucciderli molto in fretta, prima che comincino a tirarvi dietro le granate), cos  otterrete l'arena "Disco Basement".

Missione 12 Moscow Streets: Dopo che due auto vi sono venute incontro andate nella direzione da dove sono giunti; usate il fucile col visore notturno, che avete preso prima dai due tizi sul palazzo, per fare fuori i nemici che vi vengono incontro provenienti dalle macchine. Il primo a destra ha un M-79, uccidetelo per primo. Dopo che sono morti andate nel posto guida della prima vettura. Questo sbloccher  la bunker Arena di Rhomer.

Missione 12 Volkov Park: All'inizio cercate di sparare al nemico a sinistra (dovete sparare velocemente) prima che scoppi la macchina alla vostra destra. Dopo di che controllate la macchina per un Biz-2. Questo sblocca la Surreal Arena.

Missione 15 Aljir Prison (Irruzione): Se completerete il livello senza usare la balestra sbloccherete la Aljir Prison Arena.

Missione 18 Agency Bio-Lab (Fuga): All'inizio uccidete il primo nemico sparando ai barili e poi quando andate nella stanza con i due sfiatatoi entrate in quello a destra. (quello da cui siete venuti fuori nel livello prima) e tornate indietro nella operatine room, state attenti a non farvi bucherellare troppo: salite sul tavolo nel lato destro della sala e salite al livello superiore dove dietro ad una porta aperta c'  un M-79. Questo sbloccher  l'Agency Computer Lab Arena. Potete usare l'M-79 per uccidere i nemici sulla via del

ritorno.

Missione 19 New York Slums: Nel palazzo in fiamme ci sono delle lavatrici ed asciugatori appena prima che il pavimento crolli;dentro quella in fondo a destra sbloccherà D.C. City Park Arena.

Per sbloccare i personaggi extra nella modalità Multiplayer:

Missione 8 C-130 Wreck Site: Se riuscite a completare il livello in meno di 3 minuti(non dovete uccidere tutti ma solo quelli che necessari,altrimenti rotolate e correte per gli altri,sotto la coda dell'aereo c'è un M-79 e i dischetti)sbloccherete i personaggi di Syphon Filter 1.

Missione 20 Slums District: Se proseguite fino alla fine delle scale nel garage troverete una cassa con dentro un M-79.Ci sono molti nemici che potrete uccidere con il vostro nuovo gingillo dai nemici quando atterrate dopo che Teresa li ha gassati.Per esempio usatelo per fare fuori i nemici in cima alle scale.Questo sbloccherà la modalità 2 giocatori.

(da <http://www.game-revolution.com/>)

Movie theater:

Durante play, pausa e evidenziate "Briefing."

Ora schiacciate Destra + L1 + R2 + Cerchio + X.

Lista filmati

--- Disco uno filmati ---

Camden, New Jersey: The Emperium

01/00 00:01

Operative: Gabe Logan

Gabe goes out for a night at the movies...

Introduzione

Oltre i razzi

Archer attacca

Concilio segreto

La morte di Phagan

Lian riceve l'Her Gear

Lian Fugge

Appuntamento con Chance

Cospirazione per la distruzione del ponte

Attacco a sorpresa sul ponte

IL giudizio finale di Morgan

Lian Caccia Holman

Sul Treno

Attacco con le granate

Archer attacca ancora

Nick of Time

Inferno

Morte di Archer e i piani di Further

?? (Sbloccato giocando a livello HARD)

?? (Sbloccato giocando a livello HARD)

--- Filmati disco due ---

Camden, New Jersey: The Emperium

01/00 00:01

Operative: Lian Xing

Lian goes out for a night at the movies...

Intermezzo Museo



Conftonto Gabe Morgan  
Appuntamento in discoteca  
Mara caccia Gregorov  
La caccia continua  
Mara Calls Off the Chase  
Lian smaschera Gregorov  
Intermezzo Aljir Prison  
Le luci si spengono  
Stay of Execution  
Aljir Fugge  
Gabe Chiama Stevens  
Elsa scivola via  
Steven's Plan Starts to Unravel  
Gabe prende l'ascensore  
Stevens riceve la goccia  
La morte di Stevens Stevens  
Funerale  
?? (Sbloccato giocando in modalit  HARD)  
?? (Sbloccato giocando in modalit  HARD)

---

## 12. SPECIAL THANKS

First of all, to everyone who has read and emailed me valuable input on this FAQ. You rock. It's also good to see that me email has been about half-male/half-female so it's good to see our sisters shooting Agents inthe head as well. You rock double. GameFAQs is an excellent site and I doubly thank them. CheatCC, GameSages, IGNPsx,<http://www.hype.se/>, tctheis, JayZRyder@aol.com, Rick Selinger, Nikon007@webtv.net, Mark Freeman, TonyHawk3603@aol.com, Spawn86@aol.com, Bonnie Britton, Jeff Barto, Carey Grooms for the ASCII art, Joe Reichard, HighWingz81@aol.com for the tips and tricks and all the dedicated work at helping me through the hard spots. And thanks to all the rest of you who've replied or helped me out. Oh, and if I missed you in here, I'm rescanning my emails, but that's 1600 that I've gotten since I started this (the day SyF2 came out). Peace. I love you all. Italian translation by GodZoddo. SonGoku tranlated 3 sections into italian:8 and 9.Thank You!!!