

**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Kingpin: Life of Crime**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**



**(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.**

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie .....</b>	<b>3</b>
<b>Pawn-o-Matic .....</b>	<b>4</b>
<b>Uzbrojenie .....</b>	<b>5</b>
<b>Rozdział I: Skidrow .....</b>	<b>6</b>
<b>Rozdział II: Poisonville.....</b>	<b>9</b>
<b>Rozdział III: Docks.....</b>	<b>11</b>
<b>Rozdział IV: Steeltown .....</b>	<b>12</b>
<b>Rozdział V: Radio City.....</b>	<b>14</b>
<b>Rozdział VI: Towers .....</b>	<b>16</b>

**Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.  
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków  
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70**

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

## Wprowadzenie



Pamiętacie jeszcze tę stosunkowo starą grę FPP jaką jest Kingpin: Life of Crime? Wydana za czasów świetności Quake II, oparta na jego silniku oferowała całkiem inny aspekt rozgrywki. Nie chodzi mi tutaj szczególnie o przedstawiony świat, widziany z oczu drastycznie potraktowanego na samym początku historii kryminalisty, tylko o sposób w jaki należało się przezeń przedzierać – Kingpin był pierwszą nawalanką w której nie należało pakować ołowiu we wszystko co się rusza. Autorom chodziło o bliższe przedstawienie realiów, w których zmagają się pospoliccy bandyci i zepchnięci do najniższego poziomu mieszkańcy wielkiego amerykańskiego miasta. Atmosferę da się odczuć na każdym kroku - wokół nas kręci się cała masa przeklinających jak najęci typów spod ciemnej gwiazdy czy skromnie odzianych w charakterystyczne pończochy i obcisłe bluzeczki pań. Tu i ówdzie można za odpowiednią opłatą wynająć jakiegoś pomocnika, który wspomże nas w walce z całą masą przeciwników, niesamowitą zgrają, z którą to przyjdzie się podczasa gry zmierzyć.

Jeśli chodzi o arsenał z pomocą którego przyjdzie nam eliminować kolejnych osiłków to nie jest on zbyt bogaty, ale takie zabawki jak kawałek metalowej rurki czy stalowy łom nie są w innych grach za często spotykane. Przydało by się tutaj więcej urozmaicenia, biorąc pod uwagę fakt, iż jest to gra, w której nader często zmuszeni będziemy sięgać po jakąś broń. Podsumowując należy podkreślić, iż Kingpin jest naprawdę przeznaczony tylko dla ludzi powyżej 18 lat – chociaż opcja zmniejszenia przemocy wyciszy przekleństwa oraz wyłączy tryskającą z ciał krew, to i tak nie powinny w nią grać dzieci. W poradniku znajdziecie pełną solucję oraz opis dostępnych broni, jednak należy pamiętać iż korzystanie z pomocy psuje całą radość, jaką daje samodzielne poznawanie wszelkich aspektów gry.

## Pawn-o-Matic



Pod tą na dziwną nazwą kryje się sklepik ze sprzętem dla prawdziwego przestępcy. I tak będziemy mogli tutaj za ciężko „zarobione” pieniądze kupić broń lub też zmodyfikować aktualnie posiadaną. A jest w czym wybierać – możemy ulepszyć praktycznie każdą pukawkę: założyć tłumik do pistoletu czy chłodnicę na tommyguna. Poza tym nie zabraknie także apteczek oraz ochraniaczy – wszelkiego rodzaju kamizelek i kasków. Jeśli natomiast kończy się nam amunicja, możemy ją za odpowiednią opłatą bez problemu nabyć. Poza tym mamy tu okazję znalezione przypadkiem, nieprzydatne dla nas przedmioty, wymienić na coś bardziej potrzebnego, na przykład pistolet.

Sklepy Pawn-o-Matic są rozlokowane w każdym mieście, tak że nie powinno być problemu z ich znalezieniem. Wielkie neony czy napisy na ścianach wskażą odpowiednią drogę. Wystarczy tylko wcisnąć przycisk na urządzeniu przypominającym domofon i naszym oczom ukaże się zabezpieczony szybą koleś oferujący swoje zabawki. Warto tutaj czasami zajrzeć – przezorności nigdy za dość, a rozwalanie strzelających ze strzelby kolesiów samym tylko łomem to niezbyt przyjemne zajęcie (no chyba, że używamy godmode).

Poza tym w każdym mieście znajdziemy lokalny pub, gdzie można będzie wynająć sobie pomocników czy dostać jakieś zlecenia. Co prawda napotkani tutaj ludzie nie będą skorzy do rozmowy z poobijanym mięśniakiem, jednak czasami ktoś będzie potrzebował pomocy lub chciał zrobić jakiś interes. Będzie można także za odpowiednią opłatą wynająć tu jakiegoś osiłka do pomocy w wykańczaniu napotkanych przeciwników. Najczęściej spotkamy się z relacjami typu: ty zrobisz coś dla mnie, to ja pomyśle co mógłbym zdziałać w twojej sprawie. Jednak nie ulega wątpliwości, iż aby przejść całą grę, częste wizyty w tych miejscach to po prostu konieczność. Warto jeszcze dodać że na teren lokalu nie można wносить żadnej broni, tak że siłowe rozwiązania zaistniałych problemów nie wchodzi w grę.

## Uzbrojenie



### RURKA (PIPE)

Ta specyficzna broń dostępna jest od samego początku. Jednak zanim jeszcze zdążymy ją użyć już dostaniemy lepszy łom. Rurka nie zadaje wielu obrażeń, więc nie radzę jej używać nawet do rozwalania skrzyń.



### ŁOM (CROWBAR)

Jest dużo bardziej skuteczniejszy niż rurka. Najlepiej spisuje się przy rozwalaniu wszelkiego rodzaju pudeł i skrzyń. Jednak, podobnie jak rurka, kompletnie nie nadaje się do walki – chyba że skończyła się nam amunicja.



### PISTOLET (PISTOL)

Zwykły pistolet, który z początku nie jest zbyt skuteczną bronią, można jednak w czasie gry go zmodyfikować. Za mały magazynek – proszę bardzo, kupujemy odpowiednią modyfikację i możemy ładować po 10 naboji. Za wolno strzela – kolejna modyfikacja i to także zostaje ulepszone. Może jest jeszcze za głośny? Hmm... Tłumik będzie w sam raz. I tak z prostego pistoletu możemy zbudować niezłą maszynę do zabijania.



### STRZELBA (SHOTGUN)

Stara dobra strzelba, bardzo przyda się szczególnie w początkowych etapach, kiedy nie będziemy mieli dostępnego Tommyguna. Z bliska odrzut jest tak silny, że wystarczy jeden strzał aby mieć bandziora z głowy. Natomiast przy strzelaniu na większą odległość lepiej jest skorzystać z pistoletu, ponieważ jak to zwykle bywa, siła rażenia będzie malała odpowiednio do odległości odrzutu.



### TOMMYGUN

Ten świetny karabin maszynowy jest moim faworytem. Duża siła rażenia oraz ogromna częstotliwość z jaką są wyrzucane naboje daje w sumie całkiem mocną i przyjemną w użyciu broń. Jedyнным mankamentem może być niewielka ilość naboji napotkana podczas naszej wędrówki. Jednak ten minus rekompensuje cały gąszcz zalet, jakie posiada ta broń.



### CKM (HEAVY MACHINEGUN)

Dobrze znana nazwa :) pod którą kryje się ta pukawka sama powinna mówić za siebie. Dodam tylko że siła rażenia jest ogromna, jednak częstotliwość z jaką wyrzucane są serie naboji (po trzy) nawet po dokupieniu odpowiedniej modyfikacji nie zadowala. Ogólnie warto ją stosować z bliska, co przy bezpośrednim trafieniu rozwali większość przeciwników.



### GRANATNIK (GRENADE LAUNCHER)

Może i jest bardzo skuteczny, jednak to nie wystarcza. Można go użyć parę razy, kiedy mamy do czynienia z grupą przeciwników w wąskim korytarzu. I na tym kończy się jego zastosowanie. Granaty wybuchają po paru sekundach, a nie np. po trafieniu w przeciwnika jak powinno być. To wszystko daje jej miejsce w rzędzie najrzadziej używanych broni.



### RAKIETNICA (BAZOOKA)

Mimo skojarzeń z Quake'iem nie jest ona równie sprawna. Mimo iż centralne trafienie rozwali prawie każdego przeciwnika, to już chybienie o parę centymetrów tylko trochę go zrani. Reszta jest bez zarzutu. Poza tym lepiej jest stosować karabin maszynowy, ponieważ rakiety nie ma za wiele, a silniejszych przeciwników łatwiej wtedy pokonać.

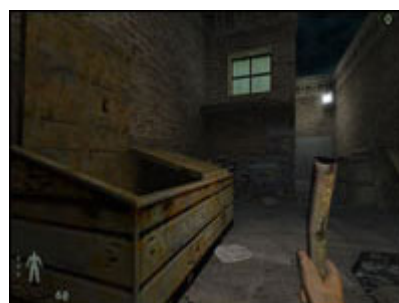


### MIOTACZ OGNIA (FLAMETHROWER)

Mimo iż jest bardzo widowiskowy, to jego skuteczność jest znikoma. Podpalony z jego pomocą przeciwnik nie dość że nie umiera od razu, to potrafi jeszcze użyć swojej broni. A żeby go do końca zabić trzeba go kilka sekund „poopalać”. Dlatego odradzam używanie tej broni.

## Rozdział I: Skidrow

Zaczynamy poturbowani przez dwóch umięśnionych kolesiów, którzy zostawiają nasze zmęczone ciało na śmietniku. Co tu dużo gadać – trzeba im pokazać kto tu jest szefem. Najpierw jednak radzę trochę się „podzbroić”. Na początek warto rozwalić drewniany płot za naszymi plecami, prowadzący do podziemnego tunelu, w którym znajdziemy trochę naboji. Wracamy na śmietnik i po schowaniu broni (znaczy się rurki) przechodzimy obok osiłka próbującego wcisnąć nam za niewielką opłatą łom – całkiem sprawne narzędzie mordy. Jako że jesteśmy splukani, wrócimy tu za chwilę, by dokonać transakcji. Najpierw podchodzimy do kłócej się pary punków. W tym miejscu wyciągamy naszą rurkę i testujemy ją na pierwszych użytkownikach. Z kieszeni ciał zabieramy banknoty (w sumie 6 dolarów) i kupujemy od osiłka łom. Zastanówmy się jednak: czy nie szkoda kasy wyrzuconej na tą kupę metalu? Hmm... A może by tak poprosić osiłka o zwrot gotówki? Nic z tego, no to wypróbujmy na nim nowy nabytek. I tak z uśmiechem na naszej lekko zmasakrowanej twarzy

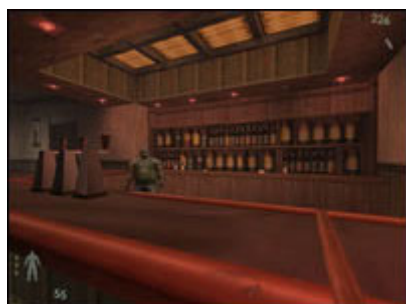


przechodzimy po schodkach na balkonik i dalej w dół do tunelu. Spotkamy w nim siedzącego na ziemi pijacznę – za jakiś czas trochę z nim pohandlujemy. Nie mamy w tej chwili za dużo gotówki, więc nie opłaca się odwiedzać jeszcze sklepu. Kierujemy się teraz w prawo, gdzie skąpo odziana pani podsunie nam pewien pomysł: można by przejść koło uzbrojonych osiłeków do magazynu kiedy ci słuchają głośno radia! Można także ich po cichu podejść i starać się wykończyć, jednak na 90% może to być samobójcza akcja.



Za wielkimi drzwiami znajdziemy magazyn – wśród skrzynek na podwyższeniu w rogu znajdziemy 5 dolarów. Przechodząc kolejne wrota na końcu korytarza znajdziemy się w niewielkim pomieszczeniu. Za cienką ścianką czai się pilnujący sejfów osiłek, któremu po śmierci zabieramy 10 dolców. Warto podreperować trochę zdrowie apteczkami poukładanymi na okolicznej półce. Wracając do sejfów, to nijak nie da się go otworzyć, chyba że... znamy kod. Zbieramy więc czym prędzej ze stołu procenty oraz latarkę stojącą na szafce w rogu i rozwalamy pudło zasłaniające przejście do tunelów wentylacyjnych. Na końcu drogi rozbijamy kratę, przez którą dostaniemy się w okolice kolejnego magazynu. Do naszych uszu dobiegnie odgłos radia, czym jednak nie należy się przejmować – oznacza to iż jesteśmy niedaleko placu z uzbrojonymi osiłkami. Teraz musimy odszukać schody prowadzące w dół, gdzie za zakrętem natkniemy się na niewielki składzik pełen szczurów. Po przesunięciu niewielkiego pudła (pod to większe), będziemy mogli wspiąć się po półkach po naboje oraz przeskoczyć do apteczki. Wracamy do miejsca za schodami, gdzie za wejściem po prawej znajduje się większy magazyn – jednak tym razem spotkamy tutaj nieprzyjaźnie nastawionego osiłka. Po załatwieniu sprawy podsuwamy pod większe skrzynie niewielkie pudło, dzięki czemu dostaniemy się do kanałów wentylacyjnych. Doprowadzą nas one na niewielką półkę w poprzednim składziku, na której znajdziemy cewkę – można ją wymienić w sklepie za całkiem przydatną spluwę. Wracamy więc po schodach i dalej korytarzem na plac, skąd zanosimy znalezionej jakiś czas temu butelkę whisky pijacznicy, odpoczywającemu w tunelu. W zamian za trunek poda nam kod do sejfów! Zaglądamy znowu do niewielkiego pomieszczenia i zabieramy z tej kupy stali okrągłą setkę – całkiem niezłe jak na początek.

Przechodzimy teraz na uliczkę, mijając po lewej naszego pijacznę. Grubas z łomem zaoferuje za niewielką opłatą swoją pomoc – sam zdecyduj czy warto skorzystać. Zaglądamy jeszcze do sklepu (Pawn-O-Matic) i wymieniamy cewkę na pistolet. Teraz bez problemu dokopujemy uzbrojonym koleśiom (tym co słuchają radia). Kiedy załatwimy wszystkie zaległe sprawy mijamy rozmawiające przy drodze kobiety (nie warto ich atakować) i wchodzimy w niewielki zaułek. Należy się przygotować na ostrą wymianę ołowiu – pilnujący przejścia przeciwnicy nie dadzą nam bezproblemowo przedostać się do tunelu. No cóż, po krótkiej ale owocnej walce zabieramy z ciała kasę i kierujemy się podziemnym przejściem do kanałów. Nieciekawa sprawa – z daleka można wyczuć obecność napakowanych koleśiów (w sumie nie tylko ich). Skręcamy w prawo i czym prędzej likwidujemy parę wałęsającą się po korytarzu. Za drzwiami znajdziemy niewielkie przejście prowadzące do lokacji z kilkoma uzbrojonymi przeciwnikami oraz masą apteczek, naboji oraz... szczurów. Możemy także podreperować nasze konto – te zbiry noszą przy sobie całkiem sporą ilość gotówki. Po wyjściu z powrotem do kanałów kierujemy się cały czas w prawo – po drodze na świeże powietrze, natkniemy się na jeszcze jednego osiłka. Usłyszymy rozmowę kilku lokalnych bandziorów – nie wydają się zadowoleni z naszych poczyną.



W korytarzu skręcamy w prawo, dzięki czemu znajdziemy się za niewielkim budynkiem. Spacerujący po ulicy kotlet będzie obrzucał nas wyzwiskami – jednak czy warto wszczynać bójkę skoro wzbogacimy się tylko o jednego dolara? Jeśli o to chodzi, to ową kasę ma pies :-)) a nie jego pan. Kiedy będziemy chcieli wejść do wspomnianego budynku zaatakują nas para: koleś i dziewczyna – oboje dobrze uzbrojeni. W środku znajdziemy

zepsuty motor, a za drzwiami spotkamy miłego psiaka (chyba był od dłuższego czasu głodzony). Zabieramy jeszcze z półki naboje oraz apteczkę i wychodzimy na ulicę. Warto teraz zajrzeć do pobliskiego baru, co będzie nas kosztować 10 dolców. Stojących przy barze koleśków możemy za odpowiednią opłatą wynająć, a w toalecie spotkamy kolejnego, który w zamian za zegarek odda nam klucz do magazynu. Wychodzimy więc na zewnątrz i załatwiamy osiłka spacerującego razem z pieskiem – w taki sposób zdobędziemy potrzebny przedmiot. Zanosimy go koleśkowi z toalety i z kluczem w kieszeni ruszamy z powrotem do tunelu, gdzie na rozwidleniu skręcamy w prawo.

Po wyjściu na świeże powietrze zostaniemy ostrzelani przez kilku przeciwników – paru ukrywać będzie się na dachach. Po rozwaleniu tych na dole zabieramy jeszcze ze śmietnika apteczkę i klatką schodową przedostajemy się do miejsca skąd strzelali do nas z góry napakowani koleśki. Przechodząc na kolejny dach uważamy aby nie spaść z nadwerężonej już dość mocno deski. Za drzwiami skręcamy w prawo, podążając do pomieszczenia, w którym zauważymy radio stojące na stoliku. Dziura w siatce, za którą znajdują się zamknięte drzwi nie będzie pomocna. Wchodzimy więc do niewielkiego magazynu, gdzie po pudłach dostaniemy się do kanałów wentylacyjnych. Po przecięnięciu się przez ciasny tunel wyjdziemy w pomieszczeniu gdzie rozmawiało o nas wcześniej kilku „tubylców”. Mały szczegół – oni ciągle tu są, ale już nie na długo! Po wyjściu na korytarz (po prawej) mamy kibel, więc jak ktoś musi za potrzebą, to bardzo proszę. Natomiast idąc w lewo na końcu korytarza natrafimy na koleśka lubiącego zamrażać(???) swój kapitał – w lodówce czeka na nas „chłodna” setka. Wracamy z powrotem i na rozwidleniu skręcamy w lewo. Podążając wzdłuż korytarza po prawej natkniemy się na dogorywającego faceta, a panienka z pokoiku po prawej ukrywa w swoim pokoju apteczkę. Rozwalamy w końcu deski blokujące drzwi z napisem „Exit” i korzystając z nich przedostaniemy się do następnego części miasta.



Kiedy spokojnie zejdziemy w dół po tym, co zostało ze schodów za drzwiami, naszym oczom ukaże się zamaskowany szalikiem i uzbrojony w rurkę koleś, który od razu rzuci się w naszym kierunku. Niebawem w okolicy pojawi się jeszcze kilku lepiej uzbrojonych kotletów. Kiedy wejdziemy do zrujnowanego budynku wyskoczy jeszcze paru zza rogu, my natomiast skręcamy w pierwsze drzwi po lewej. Po schodach dostaniemy się do niewielkiego pomieszczenia z szafką pełną przydatnych przedmiotów. Wracamy z powrotem na dół i skręcając w korytarzu kierując się cały czas w lewo wyjdziemy po schodach

do ciemnego pomieszczenia. Nie jest to jednak, jak mogło by się wydawać na pierwszy rzut oka, ślepa uliczka – przez okno po zlikwidowaniu kilku osiłków możemy przedostać się po parapecie do sąsiedniego budynku. Kiedy zabierzemy z szafki naboje oraz apteczki, przesuwamy umieszczoną na ścianie dźwignię i udajemy się schodami do wyjścia. Nie wychodzimy jeszcze przez drzwi na dole, tylko po załatwieniu koleśki strzelającego zza naszych pleców, kierujemy się na drugie schody, którymi dotrzemy do pomieszczenia z gazem łzawiącym oraz kilkoma niewielkimi skrzynkami – należy potraktować je łomem, ponieważ strzał z broni uszkodzi całą zawartość. Tak przygotowani wracamy schodami na dół i wychodzimy przez drzwi po prawej na korytarz. Tym razem trzymając się cały czas prawej ściany dotrzemy na niewielki dziedziniec między budynkami – zauważymy w końcu niewielką bramę i palącą się obok niej beczkę. Za nią natkniemy się na rozwścieczone psy – wypróbowanie na nich naszej strzelby ostudzi nieco ich apetyt. Pod wrakiem samochodu ukryta jest kolejna skrzynka, natomiast drzwi po lewej poprowadzą przez podziemny tunel do kolejnych zabudowań, gdzie będziemy mieć okazję zawrzeć bliższą znajomość z kilkoma koleśkami uzbrojonymi w strzelby. Drzwi po lewo zaprowadzą nas do korytarza ze skrzynkami oraz kilkoma apteczkami, z kolei przez te, znajdujące się za niewielkim płotem, wrócimy do podniszczonej klatki schodowej a przez budynek na prawo od tunelu dostaniemy się do nowej dzielnicy. Rozwalamy jeszcze tylko koleśka czającego się za drzwiami i po zabraniu apteczek oraz naboju wchodzimy przez korytarzyk do nowego obszaru.

Za drzwiami udajemy się jedyną możliwą drogą w lewo, skręcając zaraz za zakrętem w pierwsze po prawo drzwi. Wejdziemy do warsztatu samochodowego, ochranianego przez koleśka z pistoletami oraz jego dwoma psami. Ustawione na stoliku naboje oraz skrzynki okażą się bardzo przydatne.



Dodatkowo możemy podreperować zdrowie apteczkami znajdującymi się pod podłogą w dołach, gdzie naprawia się samochody – wejść jest łatwo, ale aby się z niego wydostać trzeba znaleźć przełącznik na ścianie dołu z apteczkami. Korytarz za drzwiami w rogu zaprowadzi nas na złomowiska, gdzie poza kilkoma rozwścieczonymi czworonogami znajdziemy sprawny akumulator – będzie można uruchomić zauważony wcześniej motor! Wracamy więc z powrotem przez niewielki korytarz prowadzący do niewielkiego budynku. Przed nim będziemy świadkami małej zadymy – lepiej na razie nie pchać się do walki, tylko poczekać aż walczący wybiją się nawzajem. Potem zbieramy łupy i kierując się w prawo przechodzimy niewielki płótek i drzwi na klatkę schodową. Trzeba będzie się teraz trochę pogimnastykować – udajemy się na górę, jednak nie jest to tak trudne zadanie jak mogło by się na pierwszy rzut oka wydawać. Na końcu korytarza przemieszczamy się w lewo do oświetlonego na pomarańczowo przejścia – znajdziemy się przy naruszonej siatce. Po załatwieniu komitetu powitalnego przechodzimy przez drzwi po prawej i dalej na dachy. Następnie klatką schodową w dół i do tunelu a na rozdrożu skręcamy w lewo. Teraz wystarczy wejść do budynku z motorem – trochę pracy i będzie jak nowy. Mamy teraz czas, by pożegnać okoliczne bary i w końcu wyruszamy do kolejnej części miasta.



## Rozdział II: Poisonville

Zaczynamy w kanałach Poisonville. Po wyjściu na powierzchnię po prawej stronie zauważymy magazyn Wielkiego Louiego (Big Louie's Warehouse). Po lewo natomiast dotrzemy do windy. Jednak na razie skręcamy w prawo i mijając magazyn podążamy przed siebie aż do drzwi na końcu drogi, prowadzących do wnętrza budynku. Idąc w kierunku baru (strzałka na ścianie) natkniemy się w końcu na kilka otwartych drzwi. Po prawo jest pusta ubikacja, ale naprzeciwko w małym składziku dostaniemy trochę apteczek oraz naboji. Mijamy na razie drzwi prowadzące do baru i wchodzimy po schodkach dalej. Za drzwiami z napisem „Roof Access” znajdziemy na półce trochę sprzętu, a po rozwaleniu desek blokujących okno wyjdziemy przezeń na rury prowadzące na półkę ze skrzyniami – w środku będą naboje do miotacza ognia. Wracając na korytarz skręcamy jeszcze w prawo do ostatniego pokoiku – na stole leży łom, obok trochę amunicji a w pudle ukryto apteczkę. Warto jeszcze rozejrzeć się po pokoju sypialnym (za drzwiami wyjściowymi). Po zabraniu przydatnych przedmiotów udajemy się w końcu do baru.



Jak się zaraz okaże, speluna nazywa się „Swank Club”, ale jeszcze jedną niespodzianką będzie płatny wstęp – będziemy 10 doliczować do tyłu. W środku od razu wchodzimy po schodkach na podwyższenie. Po krótkiej rozmowie z Louiem dostaniemy od niego zadanie – zdobycie skradzionych przez ludzi Nikiego dokumentów. Jako że ukryte są one w stalowym sejfie, Louie pozwoli wynająć jego ludzi – odpoczywających w barze włamywaczy. Bierzymy jednego z nich (należy pamiętać, że jeśli obaj zginą będzie to koniec gry) i wracamy do miejsca z windą. Po załatwieniu dwóch strażników winda zawiezie nas w górę do niewielkiego korytarza, za którym po wyjściu na schodki spotkamy uzbrojonych osiłków. W pomieszczeniu po prawej możemy podreperować trochę zdrowie apteczkami z półki i ze skrzyni. Natomiast na górze (trzeba użyć drabiny) w pudłach ukryto amunicję do miotacza ognia. Podążając dalej do zielonego korytarza przechodzimy kolejne drzwi do pomieszczenia ze schodami. Następny pokój stwarza nam dwie możliwości przejścia dalej – możemy wyjść na górę po drabinie, po załatwieniu kołosa rozwalamy pudło i przez otwór wentylacyjny wychodzimy na dach skąd rozwalamy kolejnych osiłków znajdujących się na dole. Możemy także przejść dołem przez magazyn i spokojnie rozwalić przeciwników. Jeśli chodzi o pierwszą możliwość, to spacerując po dachach, warto zajrzeć do ukrytej lokacji (łomem rozwalamy

naruszoną ściankę) z nabojami. Przez dziedziniec dostaniemy się do większego magazynu, gdzie czeka już na nas trzech zaczajonych kotletów. W pomieszczeniu na górze możemy podreperować zdrowie. Natomiast wchodząc w korytarzyk przy schodach dotrzemy do otwartego terenu. Rozwalamy z daleka spacerującego osiłka i schodzimy na dół po schodach. Po prawej mamy generatory, które trzeba będzie później wyłączyć. Udajemy się w lewo i przez kolejny magazyn i klatkę schodową dostajemy się do pomieszczenia z sejfem i jego ochroną. Jednak nie da się ot tak zabrać potrzebne nam rzeczy – sejf jest zabezpieczony siatką pod wysokim napięciem. Zabieramy więc ze stołu klucz i wracamy do schodów gdzie niedawno rozwaliliśmy spacerującego kotleta. Skręcamy tam w lewo i po drabince przechodzimy przez niewielkie pomieszczenia (zabierając z półki potrzebny sprzęt) do pokoju z wyłącznikiem generatorów. Możemy teraz spokojnie wrócić do sejfu i kazać naszemu pomocnikowi rozebrać go na części pierwsze (standardowe klawisze: wybieramy gościa klawiszem „Q” i wskazujemy na sejf naciskając „F”). Z łupem wracamy do Louiego (można jeszcze załatwić pomocnika i odebrać należne za pomoc pieniądze – cóż, życie jest ciężkie).

W nagrodę za wykonanie Loui da nam klucz do zakładu produkcyjnego Nikkiego oraz pozwoli wynająć swoich ludzi stacjonujących obecnie w jego magazynie. Po uzupełnieniu batalistycznych zapasów skręcamy za Pawn-o-matic w lewo i podążając tunelem natkniemy się na kilku gości ze spluwami. W pomieszczeniu po lewej znajdziemy, poza paroma kolesiami w skrzyniach, kilka przydatnych przedmiotów: zaraz za wejściem po lewo trochę naboji, a po przedostaniu się za pomocą drabinki na górę zdobędziemy kaski. Tam też w pokoju obok znajdziemy trochę naboji oraz apteczek. Natomiast drzwi po prawo prowadzą



do zakładu Nikkiego. Kiedy wejdziemy do środka zobaczymy pokazówkę z rozmawiającymi ze sobą sługusami Nikkiego – okaże się że wrzucili do kwasu gościa razem z kluczem – ten przedmiot właśnie musimy zdobyć. Do tego celu trzeba będzie znaleźć dwa bezpieczniki uruchamiające maszyny do wypompowania kwasu. Znajdują się one za kratą nieopodal miejsca startu. Tak więc skręcamy na rozwidleniu w prawo i za niewielkim mostkiem rozwalamy kratę szybu wentylacyjnego, do którego wchodzimy. Dalej na drabinkę i rozwalamy kolejną kratę, po czym wychodzimy na rury. Kierując się w prawo przechodzimy do drugiego kanału wentylacyjnego. Jeszcze kawałek i jesteśmy przy spręcie za kratą. Po zabraniu wszystkich przedmiotów przechodzimy obok miejsca z kanałem wentylacyjnym i idziemy dalej korytarzem, gdzie zaraz zaatakują nas para dobrze uzbrojonych sługusów Nikkiego. Kierujemy się w lewo do niewielkiego pomieszczenia z pompą. Instalujemy odpowiednio bezpieczniki i wracamy do miejsca z niewielkim mostkiem.



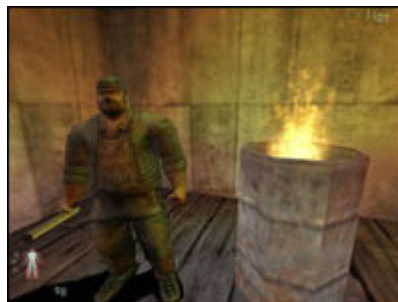
Pomieszczenie było przed chwilą zalane kwasem, ale teraz możemy tam spokojnie zejść i odnaleźć potrzebny klucz. Będąc w jego posiadaniu wracamy do tuneli i tym razem na rozwidleniu skręcamy w prawo, do większej sali wypełnionej częściowo kwasem. Dzięki nowemu nabytkowi otworzymy drzwi do pomieszczenia z przyciskiem. Jego użycie ustawi nad kwasem most – z którego oczywiście skwapliwie skorzystamy. Podążając tunelem rozwalamy niebezpieczną panienkę i idziemy dalej, aż do windy. Czerwony przycisk przywoła ją na dół, razem z uzbrojonym kolesiem. Eliminujemy go, następnie korzystamy z

windy. Przewiezie nas ona pod silny ostrzał trzech sługusów Nikkiego. Dajemy im więc popalić – w końcu jest ich „tylko” trzech. Następnie wchodzimy po drabince wyżej i po podreperowaniu zdrowia napotkanymi apteczkami uderzamy przez metalowe drzwi do korytarzy z wybuchowymi beczkami – używamy tej właściwości do wykończenia kolejnych wrogów. Idąc na lewo będziemy się mogli trochę podleczyć oraz uzbroić. Natomiast skręcając w prawo dojdziemy do kolejnej zalanej niebezpieczną dla zdrowia, znaną nam już substancją, sali. Przełącznik na ścianie uruchomi belki poruszające się nad kwasem – trzeba po nich przedostać się na drugą stronę. Biegniemy przed siebie krętymi korytarzami rozwalając napotkanych po drodze przeciwników. Po drabince przejdziemy na górę, do kolejnego strażnika i za drugimi drzwiami do otwartej przestrzeni. Po załatwieniu kolejnej trójcy wchodzimy po schodach do pobliskiego budynku. W środku rozwalamy strażnika i wchodzimy do pokoju Nikkiego. Po krótkiej konwersacji trzeba się nam będzie z nim

zmierzyć. Nasz przeciwnik, kiedy tylko zacznie przegrywać, natychmiast zabierze „dupę w troki” i ucieknie przed nami w popłochu.

### Rozdział III: Docks

Po okazaniu wdzięczności kierowcy ciężarówki za podwiezienie wchodzimy do nowej dzielnicy. Dużo wody i jeszcze więcej szczurów – nie wygląda to zbyt ciekawie. Mijając kołesia z rurką po lewej (trzeba oczywiście schować broń) wskakujemy do wody i przepływając przez kolejne tunele dotrzemy do trupa z betonowymi butami. Kiedy potraktujemy go łomem, wyrzuci klucz (Shop key), który oczywiście zabieramy. Po powrocie do miejsca startu wchodzimy przez pobliskie drzwi. Minąwszy zamknięty magazyn B przechodzimy na górę. Po zebraniu przydatnych rzeczy z magazynu A rozwalamy znajdującą się tam beczkę – przez dziurę w podłodze dostaniemy się do poprzedniego, zamkniętego magazynu. Idąc dalej korytarzem dotrzemy do pomieszczenia z napisem „Shipwright”, gdzie na biurku leży pistolet wraz z nabojami. Po ich ewentualnym zebraniu ruszamy dalej na kładkę. Po przejściu przez korytarz natkniemy się na opór ze strony lokalnych bandziorów. Pierwszego strażnika możemy nastraszyć (negatywna rozmowa, domyślnie klawisz „x”), za co jego dwaj kumple zrobią z niego sito. Teraz i na nich przyszła kolej, jednak bez czegoś mocniejszego niż zwykłe słowa sobie nie poradzimy. Po zabraniu kasy ze zwłok za następnymi drzwiami skręcamy w lewo i trzymając się tej strony po wyjściu drabiną na górę trafimy do lokalnego baru – „Salty Dog”. Po opłaceniu wejściówki kierujemy się od razu do łazienki. Po rozmowie z napotkanymi kołesiami dowiemy się że ktoś napadł Wielkiego Williego i porwał jego dziewczynę. Dostaniemy klucz do magazynu (Warehouse key), a jeden z ochroniarzy przyłączy się do nas za darmo.



Musimy znowu wrócić do miejsca startu. Tym razem podążając wzdłuż zbiornika z wodą natrafimy na podwójne drewniane drzwi, które prowadzą do magazynu. W środku rozwalamy trzech mięśniaków na dole oraz jednego w biurze na górze. Tam możemy się także zaopatrzyć w apteczki oraz trochę ochraniaczy. Na dole natomiast przechodzimy przez kolejne podwójne drzwi do krótkiego korytarza. Po pokonaniu kolejnych wrót czeka nas konfrontacja z trzema zbirami. Z pokładu statku zabieramy głowę Lizzy, porwanej dziewczyny oraz trochę sprzętu ze sterówki, po czym wracamy z nowym nabytkiem do baru.

Czyli kierując się (znowu :) do miejsca startu przechodzimy przez niewielkie drzwi do korytarza i schodami na górę. Tak jak poprzednio podążając przez niewielkie pomosty trafimy w końcu do baru „Salty Dog”. Kiedy Willy zobaczy co stało się z jego dziewczyną uda się z nami, by ją pomścić. Z kluczem do stoczni przechodzimy po drabinie w dół i dalej w lewo przez zamknięte wcześniej drzwi.

Po rozwaleniu dwóch osiłeków wchodzimy do budynku po lewej. Za niewielkim pokoikiem, w magazynie przyjdzie nam stawić czoła kilku dobrze uzbrojonym przeciwnikom. Po zebraniu pieniędzy z martwych ciał przechodzimy do stojącej nieopodal ciężarówki. Kiedy ją wysadzimy, będzie można zebrać znajdujące się za podziemnymi korytarzami apteczki. Przez drzwi nieopodal wraku ciężarówki wychodzimy na świeże powietrze. Tam czeka miła, niestety nie dla nas panienka – gdyby nie strzelba dzierzona przez nią w rączkach można by zagadać... Natomiast w kolejnym magazynie po lewej rozwalamy dwójkę mięśniaków. Po ich dokładnym przeszukaniu wchodzimy na górę do drzwi po lewo. Za niewielkim składzikiem, gdzie możemy trochę się podleczyć oraz dobrać (naboje do Tommyguna są w skrzynce) i po załatwieniu następnej panny trafimy do korytarza z dwójkiem drzwi. Za jednymi czeka dwóch mięśniaków, a za drugimi trochę apteczek. Wracamy z powrotem do magazynu i po zebraniu dwóch apteczek (najlepiej jest zeskoczyć z mostku) przechodzimy przez drugie na górze drzwi. W korytarzu potkamy uzbrojonego w strzelbę strażnika. Nie przechodzimy jeszcze drzwi po lewej – najpierw



zaglądamy do korytarza z prawej. W jednym z pomieszczeń po załatwieniu dwóch kolesiów przeskakujemy z pudeł na drzwiczki od otwartego szybu wentylacyjnego. Podążając dachem dalej, skręcamy w następnym szybie w lewo, gdzie po rozwaleniu kraty znajdziemy się w drugim z pomieszczeń na niedostępnej normalnie półce, pełnej przydatnych przedmiotów. Przechodzimy w końcu przez wspomniane wcześniej drzwi. Czeka nas teraz ostra jątka – po wybiciu wszystkich osiłek na statku otworzą się drzwi, po których przejściu dostaniemy się do jego wnętrza.



W środku wchodzimy od razu do pomieszczenia po lewej z napisem „Storage”, czyli składzik. Po dokładnym dozbrojeniu (warto zabrać granatnik ze skrzyni) wychodzimy z powrotem na korytarz. Za oświetloną na czerwono klatką schodową spotkamy kilku przyjemniaczków. Po poczęstowaniu ich łożem będzie można zabrać apteczki i pojemnik z olejem z kajuty po prawej. Następnie wracamy do drzwi z napisem „Engine room” i schodzimy w dół przez kolejną czerwono klatkę. W maszynowni, aby przedostać się dalej, musimy masakrować kolejne grupy przeciwników. W końcu dotrzemy do niewielkiego magazynu,

gdzie w jasnych pudłach znajdziemy trochę ochraniaczy. Po drabinie przedostajemy się do ostatniej kajuty. Po krótkiej rozmowie przejdziemy do następnego miasta.

#### Rozdział IV: Steeltown

Na początku warto odwiedzić sklep przed nami oraz lokalny bar „Boiler Room” po prawej. W środku po opłaceniu wejścia gadamy z barmanką, która poprosi abyśmy znaleźli jej brata uwięzionego w stalowym młynie („Steel Mill”). Tak więc ruszamy przy wyjściu w prawo i trzymając się tego wariantu, mijając stojącą nieopodal parę, dotrzemy w końcu do wielkich drzwi. Przechodząc kolejne, znajdziemy się w młynie. Trzeba będzie rozwalić tutejszych strażników, po czym będzie można spokojnie porozmawiać z kolesiem za schodami po prawej na dole. Następnie przechodzimy przez drzwi nieopodal – spotkamy jeszcze jednego strażnika i kolesia który nie będzie nas atakował. Po drabinie przechodzimy do pomieszczenia z pompami, skąd drzwi z prawej zaprowadzą nas do niewielkiego ale dobrze zaopatrzonego pomieszczenia. Po załatwieniu wszystkich przeciwników i zebraniu potrzebnych rzeczy wracamy do pierwszego kolesia spotkanego nieopodal schodów, po których to udajemy się do niewielkiego magazynu na górę.

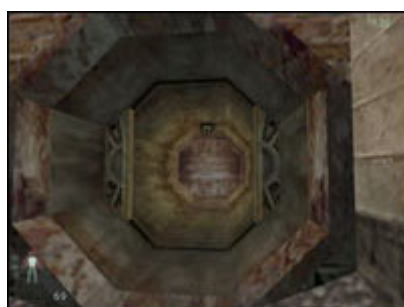
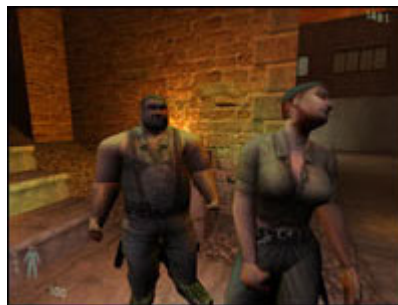


Za dużymi drzwiami przechodzimy po piasku i dalej w lewo do większego magazynu. Po wykończeniu przeciwników przechodzimy przez kolejne drzwi do następnej części magazynowej. Po załatwieniu strażników będzie można spokojnie zabrać naboje ze stołu oraz apteczki leżące na szafce nieopodal. W następnym pomieszczeniu po zabicju strażnika dostaniemy się na klatkę schodową. Podążając dalej wytyczoną trasą znajdziemy się w biurze z kolesiem i apteczkami, a przez następne drzwi wyjdziemy na zewnętrzny balkon. Teraz wracamy z powrotem do pomieszczenia z ławą w zbiornikach. Po zejściu po pudłach na dół przedostaniemy się do nowego obszaru. Skręcając w lewo

idziemy (rozwalając po drodze strażników) do niewielkiego potoku z ławą. Za nim przechodzimy po schodach do korytarza z windą, która zawiezie nas na górę. Po lewo mamy zaginionego brata, którego trzeba doprowadzić do baru (jednak nie za wszelką cenę – jeśli zginie, to i tak dostaniemy potrzebny klucz od barmanki). Na wprost kierujemy się do niewielkiego magazynu, a skręcając w prawo do miejsca z przyciskiem i pilnującymi okolicy strażnikami. Po ich wykończeniu używamy przycisku – podniesie się zbiornik z ławą. Przeskakujemy po nim do drzwi po drugiej stronie sali.

Tam kolejny przycisk ustawi nad salą stalową belkę, po której przedostaniemy się za barierkę do kolejnych drzwi. Warto jednak przedtem zajrzeć do pomieszczenia po lewo – poza nieprzyjaznym strażnikiem znajdziemy tu kilka przydatnych rzeczy. Musimy teraz uruchamiać znajdujące się przy

drzwiach przełączniki , aby móc je pokonać. Tak robimy dwukrotnie, przez co znajdziemy się w większej sali, tam gdzie wcześniej używaliśmy przycisku. Z martwym lub żywym bratem barmanki wracamy przez młyn do baru. Tam otrzymamy niezbędny nam klucz do biura (Office key). Podążając trasą w stronę młyna zaraz za naszą słodką parą zobaczymy po prawo wielkie drzwi, przez które trafimy do pustego biura Mokera. Po rozprawieniu się ze strażnikami przechodzimy po schodkach na jednym z biurowych wyjść na otwarty teren. Za wielkimi drzwiami czeka nas niemała walka. Jeśli rozwalimy na jednym z pomostów beczki, trzeba będzie przejść na drugą stronę po zbiorniku z lawą. Za kolejnymi drzwiami znajdziemy się na kładce przy wielkich zbiornikach. Czym prędzej chowamy się w budynku po drugiej stronie, tak aby nie dosięgły nas kule koleśków rozproszonych po okolicy. Po przejściu na korytarz skręcamy w prawo, gdzie w niewielkim pomieszczeniu wystraszony strażnik otworzy nam sejf. Wracamy do korytarza i ruszając prosto przed siebie po dachu przedostaniemy się do następnej lokacji.



Za drzwiami z napisem „Keep out” (pierwsze na prawo) znajdziemy mnóstwo broni, między innymi wyrzutnie rakiet. Tak przygotowani ruszamy korytarzem na otwartą przestrzeń. Oprócz strażników zauważymy tu zablokowane tory. Skręcamy przy wyjściu w lewo i biegniemy do następnych drzwi. Tam czeka nas kolejne mocne starcie z uzbrojonym po zęby bossem. Kiedy go pokonamy, pociągiem przejedziemy do nowego obszaru. Kiedy dotrzemy na miejsce wychodzimy po zabraniu broni na zewnątrz wagonu. Tutaj po rozprawieniu się z osiłkiem wchodzimy do jedynie możliwego tunelu. Napotkany przy zabudowaniach koleś

powie, iż dobrym sposobem przedostania się do Radio City może być przejście kanałami. Tak więc uważając na siatkę pod wysokim napięciem otwieramy przejście do kanałów. Podążając tunelem natkniemy się na przełącznik otwierający przejście nad drabiną obok, z którego korzystamy – na razie nie ma możliwości przedostania się dalej. Na górze zbieramy wszystkie przydatne przedmioty pokrywane w skrzyniach i przechodzimy w lewo obok waku zasłaniającego przejście do tunelu. Znajdziemy się przy pociągu – między ostatnimi wagonami wystarczy przekreślić łączącą je konstrukcję i jeden zjedzie na dół oczyszczając w ten sposób przejście. Przechodząc przezeń uważamy na uzbrojonych osiłków. Wystarczy zabrać uszkodzone pokrętło z pomieszczenia po lewej i wracamy do kanałów do miejsca z przejściem w dół (to z drabiną). Włożenie pokrętła na miejsce umożliwi przedostanie się dalej, przez miejsce które wcześniej było zablokowane.

Brodząc w tunelu dojdziemy w końcu na otwartą przestrzeń, z mostem na górze. Wchodząc na niego po drabinie podążamy dalej tunelem, eliminując kolejnych przeciwników. Kiedy dojdziemy znowu do otwartej przestrzeni, zeskakujemy do wody. Podążając z prądem dotrzemy przez niewielką jaskinię do pomieszczenia z uszkodzoną drabiną i skrzyniami. Odpowiednie ich ustawienie zaowocuje przedostaniem się do kolejnego lokum z apteczkami oraz przełącznikiem. Dzięki niemu będzie można po skręceniu w prawo przejść przez zamknięty wcześniej tunel. Zaatakuj nas tutaj kilku przeciwników, a po ich załatwieniu pozostanie tylko zebrać trochę sprzętu z podwyższenia po prawej od wejścia, co też czynimy. Przechodząc przez następny tunel wchodzimy do trzeciego z kolei pomieszczenia, uciekając w ten sposób przed pędzącym pociągiem. Za drzwiami znajdziemy małą zbrojownię wraz z właścicielami. Po zebraniu potrzebnego sprzętu ruszamy dalej koło metalowej siatki do niewielkiego składziku. Pomieszczenie opuszczamy drzwiami do tunelu, gdzie po skręceniu w prawo idziemy aż do otwartego terenu. Pierwsze co trzeba zrobić to zlikwidować panią z granatnikiem na podwyższeniu z lewej, potem można zająć się jej znajomymi. Kolejne przełączniki otwierają bramy na stację kolejową.



W środku po załatwieniu strażnika kierujemy się w prawo na schodki i później na drabinę. Dostaniemy się do pomieszczenia kontrolnego, w którym znajdziemy wiele ciekawych rzeczy, między innymi przełącznik. Jego włączenie uruchomi mechaniczny podnośnik. Przeniesie on



kontener z jednego z wagonów i umożliwi nam w ten sposób przejście do pobliskich drzwi. Po przejściu krótkiego korytarza znajdziemy się wśród kilku wagonów. Po załatwieniu napotkanych kotletów warto zajrzeć do wagonu w środku – zaopatrzymy się w ochraniacze. Natomiast jeśli wyjdziemy drabiną na jego dach będzie można przeskoczyć na sąsiedni wagon i dalej na balkon z uzbrojoną w maszynówkę panienkę. Za drzwiami znajduje się niewielki magazyn, w którym schodzimy po drabinie w dół i dalej na tory. Tutaj czeka nas nie lada starcie! Jeśli wszystko się uda przechodzimy tunelem do przełącznika.

Za wielkimi drzwiami czeka nas kolejna walka. Będzie trzeba także powtórzyć trik z odłączaniem wagonów – dzięki temu wyjdziemy z torowiska. Walimy teraz przez większe drzwi do pomieszczenia ze zwisającymi z sufitu hakami. Po rozwaleniu przeciwników stojąc przy pulpicie, uruchamiamy dwa razy wajchę z lewej – najbliższy hak przejedzie i zatrzyma się na środku. Wspinając się po nim na poddasze znajdziemy poza apteczkami bezpiecznik. Ze zdobyczą wychodzimy z powrotem przez większe drzwi na zewnątrz i skręcając w lewo wchodzimy do pomieszczenia z pudłami. W następnym pokoju po włożeniu bezpiecznika na miejsce otworzy się drabina prowadząca na górę. Za kładką natkniemy się na niemłą panienkę, natomiast podążając schodami w dół i dalej korytarzami spotkamy w końcu kilku dobrze uzbrojonych przeciwników. Przez tunel za wagonami przejdziemy do kolejnego obszaru.



Dalej przedostaniemy się przez zwykłe drzwi, za którymi czeka nas mała rozróżba. Po zebraniu z pudeł potrzebnych przedmiotów kierujemy się w prawo do pokoju kontrolnego. Przesunięcie środkowej oraz prawej wajchy umożliwi przedostanie się do nowego tunelu. Tam, przy kilku wagonach rozwalamy wszystkich przeciwników i przechodzimy w lewo. Warto zabrać jeszcze trochę rzeczy z pudeł przeskakując na nie z wagonów. W magazynie po rozwaleniu mięśniaka wchodzimy po drabinie na podwyższenie, gdzie przesuwamy jeden z przełączników. Wychodzimy z powrotem do miejsca z wagonami – drzwi po

drugiej stronie będą stały otworem. Wystarczy jeszcze rozwalić za nimi wszystko co się rusza i pociągiem przejeżdżamy do kolejnego miasta.

## V: Radio City

Będzie trzeba wykazać się trochę przed gangiem Żartownisów (The Jokers), aby móc później wynająć ich ludzi. Tak więc mijamy ludzi w metrze i po ruchomych schodach przechodzimy na górę. Tam spotkamy dwóch przedstawicieli gangu, którzy zlecą nam pierwsze zadanie – zabicie przy użyciu łomu trzech zbrojnych. Tak więc skręcamy w korytarzu w lewo i przechodzimy do pokoju z facetem przy stole kontrolnym. Kiedy go unieszkodliwimy będzie można otworzyć niebieskim przyciskiem drzwi na klatkę schodową. Jak się zaraz okaże, przejście na dole jest zablokowane, więc używamy tuneli wentylacyjnych. Przedostaniemy się nimi do tuneli metra.



Zważając na pędzące pociągi skręcamy przy torach w lewo i po drabinie wchodzimy do niewielkiego kompleksu. Tam rozprawiamy się z trójką zbrojnych (można oszukać zleceniodawców i użyć pistoletu z tłumikiem). Trzeba będzie przy tym przedostać się po rurach do przejścia za kratami. Teraz wchodzimy z powrotem do tuneli i przeskakując z jednej z półek na rury pod otworem wentylacyjnym przechodzimy z jego użyciem do miejsca z wodą oraz drabiną. Tam, na górze

przechodzimy przez kolejny tunel do korytarza, w którym schodząc w lewo na dół znajdziemy się nieopodal naszych zleceniodawców. Jeśli wszystko poszło tak jak powinno, to się do nas przyłączą.



Przechodząc po schodach i przez podwójne drzwi koło szybu wentylacyjnego znajdziemy się na ulicach. Napotkany po drodze koleś nie będzie się chciał przyłączyć, a za rogiem napadnie nas kilku przeciwników. Idąc cały czas w prawo dotrzemy do całej grupy pilnującej kilku drabin. Kiedy się z nimi uporamy, będzie można wspiąć się po tej z prawej i po linie z praniem przejść na balkon obok z apteczkami. Teraz wspinamy się na ostatnie balkony i z najwyższego przeskakujemy na dach sąsiedniego budynku. Kiedy zejdziemy po schodach w dół i skręcając w prawo załatwimy w wąskim przejściu mięśniaka okaże się, że wróciliśmy z powrotem nad ulicę w której skręciliśmy wcześniej w prawo. Po rozwaleniu komitetu powitalnego schodzimy na dół. Na dole skręcamy w prawo i wchodzimy po drabinie na samą górę. Tam następnie skręcamy na balkon (a nie na dach z drabiną!) i podążamy dalej do miejsca z mostem zwodzonym, który mijaliśmy przed chwilą. Przycisk z prawej opuści go, dzięki czemu będzie można przejść na drugą stronę, do przełącznika otwierającego pobliskie drzwi. Za nimi na kładce poza sprzętem znajdziemy także przełącznik otwierający wrota na dole. Zeskakujemy więc po pułdach i wchodzimy nimi do nowej dzielnicy.

Czekamy przy zamkniętym sklepie aż bandyci pozabijają się sami, ewentualnie wkraczając pod koniec starcia. Podążamy teraz prosto, uważając przy Hoppers Cafe na kilku przeciwników. Za drzwiami na końcu ulicy miła pani powie nam coś o ukrytej w okolicy broni. Tak więc schodzimy po schodach za nią i przechodząc ciemnym tunelikiem zbieramy co się da. Po powrocie do panny wspinamy się na dach schodami po lewej. Po tablicy reklamowej przeskakujemy na sąsiedni dach, a stąd na niewielki balkonik przy budynku po drugiej stronie. Kiedy przejdziemy nim dalej zostaniemy ostrzelani przez kilku bandziorów. Po szybkim uporaniu się z nimi przeskakujemy na niższy balkon. Można jeszcze udać się w prawo, by skorzystać ze skrzyń z apteczkami w środku. Przechodzimy teraz w prawo do czynnego sklepu lub w lewo do windy, która przewiezie nas w dół do kolejnego etapu.



Po wyjściu z windy idziemy prosto do stacji autobusowej, gdzie w ciężarówce znajdziemy trochę naboju oraz apteczkę. Teraz wracamy i skręcając w lewo podążamy wzdłuż tuneli. Po drodze natkniemy się na kilku mięśniaków, a w śmietniku znajdziemy trochę kasy. Teraz za kolejnym zakrętem wejdziemy na ulicę, gdzie po zabiciu trzech przeciwników warto ich jeszcze opędzlować – ilość kasy jaką przy sobie noszą jest naprawdę spora. Po schodach wchodzimy do pomieszczenia z napisem „Keep out” (trzeba rozwalić drzwi), gdzie trochę się „podzbroimy”. Teraz klatką schodową uderzamy do nowej dzielnicy, gdzie po wyjściu na ulicę skręcamy w prawo za drzwi prowadzące do tunelu (podobny do tego przy zamkniętym sklepie wcześniej). Pędząc przez kolejne zakamarki dotrzemy w końcu do baru „Typhoon”. Wchodzimy do środka (oczywiście trzeba wykupić wejściówkę) i po i wykupieniu biletu na kolejkę (50\$) przechodzimy jednym z korytarzy na klatkę schodową.

Na dole wynajmiemy pomocnika, a jeśli skorzystamy z pobliskich drzwi znajdziemy się z powrotem na ulicy przy tunelu. Tam skręcamy w lewo i omijając szerokim łukiem budkę telefoniczną wchodzimy za okazaniem biletu za kratę. Tam po poręczy przeskakujemy do kanału i wchodzimy w tunel po prawej.

## Rozdział VI: Towers

Podążając kanałami zabijamy kilku oprychów. Wyjdziemy w końcu na świeże powietrze, gdzie przed przejściem po drabinie załatwiamy panią z raketnicą na balkonie powyżej. Teraz trzeba zmierzyć się z całą grupą dobrze uzbrojonych przeciwników. Będzie trudno, ale kiedy ich pokonamy wchodzimy do budynku z napisem „Central Towers”. Za kolejnymi drzwiami czeka nas starcie z dwoma ochroniarzami – jednak za drewnianymi drzwiami znajdziemy całkiem dobrze zaopatrzoną zbrojownię. Po zebraniu zaopatrzenia wchodzimy schodami do kolejnego składziku. Skrzynie pod schodami którymi należy się udać dalej zawierają apteczkę oraz naboje do granatnika. Na górze przechodzimy do wielkiej sali, gdzie po wybiciu facetów w czerni wchodzimy do lewej windy. Zawiezie nas ona do miejsca ostatecznej walki z Kingpinem.



Idąc przed siebie trafimy na rozwidlenie: skręcając w lewo znajdziemy się w ostatniej zbrojowni, natomiast korytarz po prawo doprowadzi nas do bossów. Tak, nie pomyliłem się – będziemy mieli dwóch przeciwników. Pan i Pani będą walili w nas ze wszystkiego co akurat będzie pod ręką, a my możemy uszkodzić tylko przedstawiciela płci... brzydszej:). Pani natomiast ucieknie po śmierci swojego faceta helikopterem. I to już koniec. Właśnie zostałeś Kingpinem, szefem przestępczego świata! Gratulacje!

