

Komplettlösung zu Deus Ex

Mission 1: Liberty Island, NY

Zu Beginn startet ihr auf einem Steg, auf dem nichts besonderes los zu sein scheint. Lauft einige Schritte nach vorn, so daß ihr von Alex eine Anweisung erhaltet. Wartet hier etwas oder schaut euch um, damit ihr eine Person im schwarzen Mantel entdeckt, bei der es sich um Paul handelt.

Sobald dieser euch entdeckt hat, kommt er automatisch auf euch zu. Nach einem kleinen Gespräch erhaltet ihr nun die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Waffen eure Wahl zu treffen. Entscheidet euch am besten für das **Gewehr**, da ihr hiermit die meisten Gegner schon aus der Ferne abschießen könnt. Außerdem befindet sich jetzt in eurem Inventar ein kleines Satellitenbild von der Umgebung, in der ihr euch gerade befindet.

Sobald nun Paul sich entfernt hat, könnt ihr hier auf dem Steg einmal **Soda** und **Forty** vom Boden aufheben. Nähert euch dann den Kisten auf der rechten Stegseite, so daß ihr eine **Brechstange** entdecken könnt. Nehmt sie auf und zerschlagt damit die nahestehenden Kisten, damit ihr an einige **Dietriche** und ein **Fernglas** herankommt. Steckt diese Sachen ein und steigt nun an der Leiter auf der rechten Stegseite ins Wasser hinab und taucht dort zu den beiden schwimmenden Kisten. Zerschlagt diese mit eurer Brechstange, damit einige Gegenstände zum Vorschein kommen (**bioelektrische Zelle** und **Multitool**). Nehmt diese Gegenstände mit und begeben euch wieder auf den Steg.

Lauft nun zum Ende des Steges, an dem euch Alex wieder einen kleinen Tip gibt. Zerschlagt dann die nahestehenden Kisten für einige **Extras** und betretet nun das Gelände vor euch. Ab dieser Stelle müßt ihr verstärkt auf einzelnen Gegner achten, die hier ihre Runden ziehen. Da ihr im Besitz eines Gewehrs seid, könnt ihr die meisten Gegner schon aus der Ferne beseitigen, ohne daß sie euch vorher bemerken können. Bedenkt aber hierbei, daß ihr nicht über sehr viel Munition verfügt und somit sparsam damit umgehen müßt.

Schleicht daher anfangs auf der linken Seite entlang und versucht nun auf der Ostseite der naheliegenden Plattform eine kleine Sicherheitsplatte zu finden, die ihr mit euren Dietrichen öffnen könnt. Habt ihr es geschafft, so könnt ihr dahinter einen Medibot entdecken, den ihr bei Bedarf dazu verwenden könnt, eure Wunden zu heilen. Bleibt jetzt weiterhin an dieser

Plattform und verwendet nun die naheliegende Metallkiste, um mit deren Hilfe über die Plattform herausspringen zu können. Hier oben könnt ihr mit eurer Brechstange die Kiste in eurer Nähe zerschlagen und eine **Gas-Granate** herausnehmen.

Springt anschließend von dieser Plattform wieder herab und folgt nun weiterhin der Westwand, die euch zu einer Leiche führen dürfte. Untersucht diese Leiche, damit ihr an deren **Armbrust** herankommt. Steckt diese Waffe ein und begeben euch nun zum Unatco HQ, das sich nordwestlich von hier befindet.

Dort angekommen, solltet ihr ein Wörtchen mit dem herumlaufenden Techniksergeant Kaplan wechseln und euch für die erste Auswahloption entscheiden, damit ihr die Möglichkeit erhaltet, etwas **Munition** für eure Waffen zu erwerben. Außerdem gibt der Kaplan euch den Code für den Kommando-Van: 0451. Falls ihr euch nicht mehr an das Einsatzziel oder vergangene Dialoge erinnern könnt, müßt ihr einfach die F2-Taste betätigen, um alle nötigen Informationen zu erhalten. Seid ihr hier fertig, geht es weiter zum eingezäunten Bereich in der Nordwestecke.

Zerstört hier zunächst eine Kiste, in der sich ein **Multitool** befindet und gebt anschließend am grünen Container den richtigen Zahlencode ein, den ihr eben vom Kaplan erhalten habt: 0451. Anschließend erhaltet ihr bei korrekter Eingabe Zutritt in den Container. Sammelt hier drinnen einige **Betäubungspfeile** vom Tisch und ein **Medipack** auf dem linken Schrank auf. Widmet euch dann dem Sicherheitsterminal an der Wand, an dem ihr euch mit einem Login und einem Paßwort anmelden müßt. Diese findet ihr übrigens auf dem Datenkubus, der sich unter dem Schreibtisch befindet (Login: satcom; Paßwort: unatco_001).

Sobald ihr euch eingeloggt habt, erhaltet ihr einen Einblick auf das Überwachungssystem, in dem ihr nun eine verschlossene Tür entriegeln müßt. Klickt auf den Schalter "Tür-Status", damit die Anzeige rechts die Meldung "offen" anzeigt. Gleichzeitig könnt ihr an der Kamera 1 entdecken, wie sich eine Bodenluke geöffnet hat. Verlaßt nun den Container und schaut vor euch auf die geöffnete Bodenluke, in die ihr hinein steigen könnt. Zerstört dort unten eine Militärkiste, damit ihr an eine **Emp-Granate** herankommt.

Verlaßt nun diese Basis und kehrt zum Hauptweg zurück, der vom Dock aus in Richtung Norden entlang führt. Schaltet hier einige Wachen aus und folgt dem Weg bis zu dem Punkt, an dem zwei Steinwände nach links und rechts entlang führen. Hinter diesen Wänden patrouilliert ein Wachroboter, den ihr entweder mit der Emp-Granate ausschalten oder leise umgehen könnt, indem ihr außerhalb seines Blickfeldes entlang lauft. Bevor ihr das aber tut, solltet ihr vor der rechten Steinwand einen Blick auf eine Plattform werfen, auf der sich einige Extras und ein Datenkubus befinden (Login: NSF001,

Paßwort: smashthestate).

Versucht dann unbemerkt am Wachroboter vorbeizukommen und läuft hinter den Steinwänden nach links, dann nach rechts, um an den offenen Eingang eines kleinen Gebäudes zu gelangen. Hier befindet sich eine Kiste, die ihr mit euren Dietrichen öffnen könnt, um an einige **Credits** heranzukommen. Verlaßt dann vorsichtig dieses Gebäude und folgt hier draußen dem Hauptweg weiter, der in Richtung Norden führt. Beseitigt hier, falls nötig, einige Gegner und biegt an der Nordwand in Richtung Osten ab. Dabei kommt ihr wahrscheinlich an einem Wachroboter vorbei, auf den ihr lieber nicht schießen solltet, da dieser euch freundlich gesonnen ist.

Nach einigen Schritten solltet ihr euch auch schon am Durchgang zum Norddock befinden, an dem euch Alex etwas zu sagen hat. Zieht dann euer Gewehr hervor und versucht nun, die beiden Feinde auf dem Dock abzuschießen, bevor sie euch bemerken. Anschließend geht es dann auf dem Dock zur Holzhütte auf der linken Seite, in der sich zwei Personen befinden. Sprecht dort zunächst mit dem Landstreicher, bei dem es sich um euren Informanten handelt. Sagt ihm, daß er euch vertrauen kann, damit dieser euch einen **Schlüssel** übergibt. Nach dem Gespräch könnt ihr dann mit der Obdachlosen sprechen, die euch etwas **Munition** zum Verkauf anbietet. Da es an dieser Stelle nichts mehr besonderes zu tun gibt, müßt ihr nun zum letzten feindlichen Wachroboter zurücklaufen (in der Nähe des kleinen Gebäudes mit der Kiste, in der sich Credits befinden).

Schaltet hier nun den Wachroboter mit Hilfe der Emp-Granate aus und richtet dann euer Visier auf den Eingang des Gebäudes im Osten. Entfernt hier zwei Sicherheitsgeschütze und nähert euch anschließend dem Gebäudeeingang. An dessen linken Seite könnt ihr ein Sicherheitscomputer erkennen, an dem ihr euch einloggen müßt (Login: NSF001, Paßwort: smashthestate). Habt ihr es geschafft, könnt ihr ohne Mühe die Türen in diesem Bereich öffnen. Ansonsten müßt ihr euren Nano-Schlüssel verwenden, um den Haupteingang aufzuschließen. Sobald der Eingang nun geöffnet ist, müßt ihr eure Mini-Armbrust bereithalten und euch auf leise Aktionen konzentrieren. Hier laufen einige Gegner herum, die ihr möglichst leise umbringen müßt. Daher ist die Wahl der Mini-Armbrust eine gute Sache. Beim Abschießen der Feinde müßt ihr darauf achten, daß ihr sie beseitigt, bevor sie einen Alarmknopf auslösen können, um neue Scharen von Gegnern herbeizurufen (das wäre in diesem Falle sehr ungünstig).

Während ihr nun in das Gebäude hinein lauft, solltet ihr vorsichtig eure Blicke auf die linke Seite richten, um eventuell zwei Wachen entdecken zu können. Schaltet diese beiden Wachen leise aus und öffnet links neben dem Eingang die Kiste, um an ein **Medikit** heranzukommen. Lauft dann an der linken Treppe hoch zu einem Rundgang. Dort findet ihr eine Kiste, die ihr

zertrümmern müßt, um an ein **Medikit** und eine **P20** (Waffe mit Schalldämpfer) heranzukommen. Kehrt dann wieder zu den beiden Wachen zurück und nähert euch dem Tisch, der sich in der Nähe eines Durchgangs mit einer Laserschranke befindet. Schaut zuerst vorsichtig in diesen Durchgang hinein und stellt sicher, daß gerade keine Wache dort vorbeiläuft, während ihr die Sachen auf dem Tisch untersucht. Hierbei findet ihr einen Datenkubus (Login: NSF001, Paßwort: smashthestate), einige **Dietriche** und ein paar **Lams**. Eure Aufgabe besteht nun darin, den gefangenen Gunther aus seiner Zelle zu befreien, die sich irgendwo hinter dem Durchgang mit der Laserschranke befindet. Wenn ihr es auf die harte Tour mögt, müßt ihr euch vorsichtig der Laserschranke nähern und links von ihr mit euren Multitools das Sicherheitssystem überbrücken, so daß die Laserschranken verschwinden (falls euch die Wachen dabei erwischen oder ihr die Laserschranken berührt, so werden gleich alle Wachen auf euch aufmerksam gemacht; wichtig bei der gesamten Aktion ist, daß die Wachen nicht den Alarmknopf aktivieren, so daß mehr Gegner auf euch zukommen). Anschließend müßt ihr euch zwischen den Wachen durchkämpfen, bis ihr hinten links im Gang an der Gefängniszelle angekommen seid. Dort könnt ihr die Zellentür mit euren gefundenen Codes öffnen oder sie einfach mit euren gefundenen Lams aufsprengen. Beeilt euch in diesem Raum ein wenig, da Selbstschußanlagen an der Decke befestigt sind (lest im Abschnitt "Gunthers Rettung" weiter).

Wollt ihr hingegen die einfachere Methode wählen, müßt ihr einfach rechts vom Durchgang mit der Laserschranke zu einem Schacht laufen, vor dem sich eine Metallplatte befindet. Nehmt diese Platte von der Wand und kriecht dort hinein. Schaltet hier eure Taschenlampe per F12-Taste ein und robt in den nächsten Raum hinein. Sammelt hier auf dem Boden ein **Forty** ein und sucht im kleinen Raumabschnitt vor euch nach einer kleinen **Sojanahrung** für eure Gesundheit. Setzt dann euren Weg am nächsten Schacht fort, so daß ihr in einem kleinen Raum landet. Sammelt hier vom Schreibtisch ein **Medikit** und ein **P20** auf und notiert euch vom Datenkubus die Kontoinformationen, so daß ihr am Bankterminal gegenüber vom Durchgang mit der Laserschranke euer Kleingeld etwas aufstocken könnt.

Kehrt nun in den letzten kleinen Raum zurück, in dem ihr die Sojanahrung gefunden habt und öffnet nun die verschlossene Tür mit eurem Dietrich. Dahinter müßt ihr jetzt wahrscheinlich einen Gegner betäuben, der sich in der rechten Ecke des Raumes aufhält. Sammelt anschließend in diesem Raum einige **Lams**, **Betäubungspfeile** und einen **Soja-Drink** auf. Hier könnt ihr auch schon einmal einen Blick auf den armen Gunther in seiner Zelle werfen. Macht euch nun auf weitere Gegner gefaßt und folgt dem Gang bis zum anderen Ende. Dort angekommen, könnt ihr versuchen, eine Packung Lam

vor die Zellentür zu werfen, um diese samt der naheliegenden Selbstschußanlage zu zerstören.

Gunthers Rettung

Nähert euch im Innern der Zelle dem Gefangenen, der sich gleich als Gunther zu erkennen gibt. Nach einem kurzen Gespräch will der Agent eure Pistole haben, damit er einige Feinde eigenmächtig umnieten kann. Es ist hierbei nicht wichtig, ob ihr ihm eure Waffe gebt oder nicht.

Nach dieser Befreiungsaktion geht es zunächst zurück in den Hauptraum dieser Halle. Versucht nun, die Treppe im Osten hochzuschauen und mit eurem Gewehr die Alarm- und Selbstschußanlage aus der Ferne abzuschießen. Lauft anschließend an dieser Treppe hoch und zerstört dabei eine Kiste, um an einige **Dietriche** heranzukommen. Steigt an den Treppen nach ganz oben und ignoriert hierbei den Zwischenstock, an dem ihr vorbeikommt. Auf den letzten Stufen nach oben müßt ihr euch leise verhalten, da zwei Wachen hier oben ihre Runden ziehen. Ihr könnt versuchen, an ihnen vorbeizuschleichen und an der naheliegenden Treppe im Osten euren Weg nach ganz oben fortzusetzen. Hierbei müßt ihr auf den letzten Stufen wiederum vorsichtig sein, da zwei weitere Wachen hier herumlaufen.

Schaltet diese beiden Wachen aus und klettert dann an der nördlich gelegenen Leiter zu eurem Missionsziel herauf. Hier stoßt ihr auf den Anführer der NSF, den ihr nicht umlegen solltet. Sprecht mehrmals mit ihm, um einige Informationen über die ganze Sache zu erhalten. Schnappt euch anschließend das **Implantatmodul** von einer der herumstehenden Kisten und kehrt nun zum Unatco HQ zurück.

Dort angekommen, müßt ihr mit Paul sprechen, der euch etwas mitzuteilen hat. Nach dem Gespräch könnt ihr nun durch den offenen Eingang das Hauptquartier betreten. Folgt drinnen einfach dem Weg geradeaus durch und erhaltet dabei eine Nachricht von Alex, daß ihr euch mit Manderley im Level 2 treffen sollt. Übrigens befinden sich innerhalb des Hauptquartiers jede Menge verschlossene Türen, die ihr meistens mit Dietrichen öffnen könnt, um an verschiedene **Extras** heranzukommen.

Am Ende des Gangs müßt ihr nun den Scanner an der Sicherheitstür verwenden, damit ihr Zutritt in den Hauptbereich erhaltet. Dahinter müßt ihr euch nun zur Level 2-Ebene begeben und dort nach einem Namensschild an der Wand Ausschau halten, auf dem Joseph Manderley geschrieben steht. Geht an dieser Stelle durch die linke Tür und sprecht mit der dortigen Sekretärin, die euch euren Zugangscode mitteilt (Login: JCD; Paßwort: bionicman). Bevor ihr nun diesen Raum verläßt, findet ihr auf dem Tisch noch einen **Nanoschlüssel** für die Toiletten in diesem Level und einen

Datenkubus, auf dem sich Mr. Manderleys Zugangscode befindet (Login: knight_killer; Paßwort: jmanderley).

Begeht euch nun in euer Büro, das sich am rechten Ende dieses Gangs befindet und benutzt dort euer persönliches Login am PC-Terminal (Login: JCD; Paßwort: bionicman). Lest dort etwas herum und betretet nun den rechten benachbarten Konferenzraum. Dort befindet sich eine weitere Tür, die euch zu Gunther und eurer nächsten Partnerin führt. Sprecht mit den Agenten und kehrt dann zur Sekretärin zurück. Geht in ihrem Büro durch die Glastür, um zum Leiter der Unatco zu gelangen. Sprecht mit ihm, so daß dieser euch in den Level 3 schickt.

Begeht euch demnach dorthin und besucht dort erst einmal das Medi-Center, um ein paar Worte mit dem Doktor Jaime Reyes zu wechseln. Falls euch etwas langweilig ist, könnt ihr zwischendurch die Frauentoilette betreten und mit Shannon sprechen, die euren Auftritt als "unprofessionell" bezeichnet (naja, ihr tut bestimmt euer Bestes). Nach dem Plausch mit dem Doktor solltet ihr mal einen Blick hinter die rechte Pflanze werfen, um einen Schlüssel zu entdecken, mit dem ihr die Tür in eurer Nähe öffnen könnt, hinter der sich ein Medikit befindet. Such dann nach dem herumfahrenden Medibot in diesem Center, der euch nun eurer gefundenes Implantatmodul installieren kann. Hierbei könnt ihr nun entscheiden, ob ihr eure Mikrofibralmuskeln oder eure Kampfkraft erhöhen wollt. Entscheidet euch am besten für die Mikrofibralmuskeln, da ihr damit in der Lage seid, schwerere Kisten anzuheben. Falls ihr noch einige Wunden aus der letzten Mission besitzt, könnt ihr bis zu 300 Lebenspunkte an diesem Medibot heilen lassen. Seid ihr dann schließlich fertig in diesem Center, geht es nun zu Alex Jacobsons Büro, das sich nebenan befindet. Sprecht dort mit dem Kommunikationstechniker und hackt bei Bedarf die verschlossene Tür in diesem Raum auf, um an einige **Dietriche** und andere **Extras** heranzukommen. Verlaßt dann diesen Raum wieder und haltet euch nun immer rechts an der Wand entlang, um bei Sam Carter zu landen. Dieser gibt euch gleich zu Beginn eine **Stealth Pistole**, die zwar nicht gerade durchschlagskräftig, aber dafür sehr leise ist.

Am Ende eures Gesprächs dürft ihr euch noch einen **Bonusgegenstand** auswählen, den ihr kostenlos erhaltet. Verlaßt dann den General und stattet nun Gunther und Anna einen Besuch in deren Büro ab, das sich genau gegenüber von hier befindet. Sammelt dort einige **Pfeile** aus dem Regal auf und begeht euch wieder zum Unatco-Leiter im 2. Level. Dort angekommen, könnt ihr schon an der Einsatzbesprechung teilnehmen, die zwischen Mr. Manderley und Paul stattfindet. Hört hierbei genau zu, denn ihr erhaltet nun Instruktionen für euren nächsten Auftrag. Nach der Unterhaltung müßt ihr euch dann fertig machen und zu den Docks aufbrechen, auf denen ihr zu

Beginn der ersten Mission gestartet seid.

Mission 2: Battery Park, New York City

Hier angekommen, drückt euch Anna gleich ein Bild in die Hand und rät euch, alles, was sich innerhalb im Castle Clinton bewegt, zu beseitigen. Sobald sie nun voraus läuft, müßt ihr der Agentin zum Schloßeingang folgen. Klappert hier zunächst die Kisten um das Schloß herum ab und zerstört diese, um an etwas **Munition** heranzukommen. Um jetzt ins Schloß zu gelangen gibt es zwei Möglichkeiten:

Option 1: Lauft durch die Eingangstür und versucht, immer die einzelnen Feinde zum Eingang zu locken, damit ihr Feuerunterstützung von euren Kameraden erhaltet.

Option 2: Falls ihr beim Upgrade eure Mikrofibralmuskeln verstärkt habt, könnt ihr diese nun einsetzen, indem ihr sie im Imp-Menü aktiviert. Lauft rechts vom Schloßeingang an der Wand entlang, bis ihr an drei großen Kisten angelangt seid. Hier befindet sich ebenfalls eine kleine Militärkiste, die ihr nicht zerstören dürft, sondern euch neben diese drei Kisten stellen müßt. Einige Schritte weiter gibt es eine weitere Kiste, die ihr ebenfalls zu den drei großen Kisten schieben müßt. Springt nun zuerst auf die Militärkiste, dann auf die nächst größere Kiste, die ihr hierher schieben müßt und anschließend auf den Stapel der drei großen Kisten. Sind eure Mikrofibralmuskeln aktiviert, so könnt ihr hier oben die große Kiste beiseite schieben, um an den dahinter liegenden Gang zu kommen. Tut dies und schaut von diesem Gang aus auf den Hof des Schlosses. Hier müßten zwei Wachen herumlaufen, die ihre Runden drehen. Beseitigt sie einfach mit eurem Gewehr oder schießt sie an, so daß sie zum Schloßeingang laufen und dort eine Abreibung von euren Kollegen erhalten.

Im Schloß

Egal, welche Option ihr gewählt habt, um ins Schloß zu gelangen, jedenfalls befindet sich im Zentrum des Hofschlosses ein beschädigtes Gebäude. Beim Durchsuchen der einzelnen Zimmer könnt ihr in einem kleinen Regal einen **Schlüssel** entdecken, den ihr mitnehmen müßt. Außerdem befindet sich hier eine helle abgeschlossene Kiste, die ihr einfach mit einer Waffe öffnen könnt. Darin befinden sich eine **Biozelle** und ein Datenkubus mit einem Codewort: 666. Nebenbei läuft euch sicherlich ein kleines Kind über den Weg, dem ihr etwas zu Essen geben könnt, damit dieses euch etwas über das Vorhaben der Terroristen erzählt (dies ist aber nicht zwingend notwendig).

Nähert euch nun der großen Treppenluke in diesem Gebäude und gebt

rechts davon am Ziffernblock den Code: 666 ein, damit ihr Zutritt zu den unteren Räumen erhalten. Folgt den Treppen hinab zu zwei Türen, von denen eine verschlossen ist. Geht also durch die offene Tür hindurch und versucht nun im folgenden Raum die Wache mit einer leisen Waffe zu beseitigen, bevor diese den Alarm auslösen kann. Ist dies erledigt, müßt ihr nun vorsichtig hinter den Treppen an der linken Wand entlang laufen, um der Sicherheitskamera und der Selbstschußanlage nicht ins offene Messer zu laufen. Schnappt euch hier auf einer Kiste die **Raketen** und von der Wache den **Level 1-Schlüssel** (diesen braucht ihr nur, wenn ihr weiterhin in der Basis etwas herumlaufen wollt).

Begeht euch dann in den benachbarten Raum, in dem sich ein Wasserbecken befindet (nicht den, in dem der Schreibtisch steht) und schaut euch etwas um, damit ihr euren gesuchten **Gegenstand** findet (Alex gibt euch bei eurem Erfolg eine Nachricht). Seid ihr erfolgreich, so müßt ihr wieder zum Eingang des Schlosses zurücklaufen. Dort angekommen, erhaltet ihr auch schon die nächste Aufgabe und einige **Emp-Granaten**.

Zückt nun eure stärkste Waffe und macht euch in das Gebiet im Osten auf. Dort angekommen, könnt ihr schon mitverfolgen, wie sich eure Soldaten mit den Terroristen ein Gefecht liefern. Schaltet hier an die 3-5 Terroristen aus und durchstöbert die einzelnen Hütten nach einigen Extras. Sucht hier dann nach dem Eingang zur U-Bahn und macht euch auf einen heftigen Feindkontakt gefaßt. Kämpft euch nach unten zur U-Bahn-Station und bleibt dort unten vor einem blauen Lasergitter stehen, das euch den Weg versperrt.

Wenn ihr hier einfach ohne zu überlegen durchlauft, so detonieren sämtliche TNT-Fässer in dieser Umgebung, was zur Folge hat, daß die gefangenen Geiseln ebenfalls ihr Leben verlieren. Setzt demnach einige Emp-Granaten am Lasergitter ein, um es für kurze Zeit außer Betrieb zu setzen. Seid ihr erfolgreich am Gitter vorbeigekommen, müßt ihr nun alle verbleibenden Terroristen umlegen und die Geiseln hier unten befreien. Folgt anschließend Alex Anweisung und steigt in den nahestehenden Zug, der euch ins nächste Einsatzgebiet befördert.

Mission 3: New York City, Hell's Kitchen

Hier angekommen, solltet ihr eure Waffen wegstecken, damit die nahestehenden Passanten nicht in Panik ausbrechen. Lauft dann die Treppen hinauf, um gleich euren Bruder zu treffen, der euch neue Instruktionen und seinen **Apartment-Schlüssel** übergibt. Im Falle, daß euch Paul zurückweist, müßt ihr mit dem Zug zurückfahren und die restlichen Terroristen beseitigen, die sich noch in der anderen U-Bahnstation aufhalten.

Verläßt dann diese Bahnstation und erhaltet von Alex eine kurze Mitteilung. Dreht euch dann nach links und folgt dem Weg in Richtung Süden weiter. Nach einigen Schritten könnt ihr zwei Soldaten an einem Zaum entdecken, die euch bereitwillig in einem Gespräch einige **Granaten** anbieten. Einige Schritte weiter findet ihr auch schon das Hilton-Hotel. Kümmert euch nicht links vom Hotel um die Schießerei, die zwischen euren Soldaten und einigen Terroristen stattfindet. Zückt nun spätestens an dieser Stelle eure Waffe und betretet das Hotel.

Folgt dem Gang in die Haupthalle und schaut hinter den Treppen nach links zum Hotelbesitzer. Nähert euch langsam dem Zimmer, in dem der Besitzer steht und macht euch darauf gefaßt, daß schräg hinter ihm ein Terrorist auftaucht. Beseitigt diesen Feind und empfangt die nächsten beiden Widersacher, die vom ersten Stock her auf euch zukommen. Nachdem ihr sie besiegt habt, solltet ihr in den ersten Stock gehen und dort den beiden Geiseln Bescheid geben, daß sie sich nicht mehr in Gefahr befinden. Kehrt dann wieder ins Erdgeschoß zurück und sprecht nun mit dem Hotelbesitzer, der euch fragt, ob ihr seine Tochter gesehen habt. Nach der Unterhaltung könnt ihr hinter ihm in einem Regal einen **Schlüssel** finden. Nehmt diesen mit und lauft wieder in den ersten Stock.

Geht hier den linken Gang entlang und schließt die verschlossene Tür am linken Ende des Ganges auf. Hierbei landet ihr nun in Pauls Zimmer, in dem ihr gleich einen Blick auf den Datenkubus auf dem Tisch werfen solltet. Dort erhaltet ihr folgende Information: "Wirf einen Blick auf das Bild an der Wand und zähle von 4 bis 1". Nähert euch nun mit dieser Information dem Bild an der Südseite dieses Raumes und öffnet es, damit ihr dahinter an einen Ziffernblock herankommt. Gebt dort jetzt den Code: 4321 ein, damit sich links von euch an der Wand eine geheime Nische öffnet. Geht dort hin und sammelt einige **Extras** ein. In der linken unteren Ecke findet ihr übrigens Pauls geheimen Zugangscodes (Login: pdenton; Paßwort: chameleon).

Sobald ihr hier fertig seid, könnt ihr nun im Gang zum anderen Ende laufen und dort eine weitere Tür aufschließend. Die Bewohner dieses Apartments sind zwar tot, jedoch findet ihr hier verstreut einige **Extras** herumliegen. Seid ihr dann mit der Durchsuchung des Hotels fertig, könnt ihr dieses Gebäude wieder verlassen. Lauft auf der Straße nun zum Bahnhof zurück und folgt dort der Gasse nach links weiter. Kurz vor dem nächsten Tunnel befindet sich auf der linken Straßenseite eine Bar, die ihr besuchen solltet. Redet hier mit allen Personen, insbesondere mit Jock und kauft ihm an der Bar ein Glas Bier. Verläßt anschließend die Bar durch den Hinterausgang und wendet euch draußen nach rechts. Nach einigen Schritten könnt ihr in einer düsteren Ecke einen Mann (Zuhälter) beobachten, der anscheinend nicht gerade freundlich mit seiner Begleitung umgeht. Sprecht diesen Typen an und

entscheidet euch, welche Option für euch passend ist:

a) Ihr kauft die Frau frei.

b) Ihr bringt kurzerhand den Typen um.

c) Ihr droht dem Typen, bis dieser die Hosen voll bekommt.

Egal, für welche Methode ihr euch entschieden habt, letztendlich bedankt sich die Frau bei euch und teilt euch mit, daß Jojo nicht gerade erfreut über diesen Vorfall sein wird. Übrigens handelt es sich bei dieser Frau um die Tochter des Hotelbesitzers. Setzt nun euren Weg zum Hotel fort und lauft dort links davon zu den Soldaten, die sich mit einigen Terroristen ein Feuergefecht liefern. Mischt hier etwas mit, wenn ihr wollt und durchsucht anschließend alle Leichen nach brauchbaren **Gegenständen**.

Tretet dann auf der linken Seite in das Warenlager "Osgood & Sons IMPORTS" ein und schaut euch in der kleinen Haupthalle etwas um. In der linken hinteren Ecke gibt es eine verschlossene Tür, die ihr entweder aufschließen oder aufhacken könnt. Jedenfalls befindet sich dahinter ein **Implantat-Upgrademodul**, das ihr euch auf gar keinen Fall entgehen lassen dürft.

Anschließend müßt ihr euch durch die rechte Tür begeben, um eine nette Waffe zu entdecken: den **Flammenwerfer**. Steckt dieses feine Gerät ein und setzt euren Weg auf den Hinterhof fort. Hier könnt ihr einen hohen Kistenstapel erkennen, auf dem eine Holzplanke zum nahestehenden Zaun herüberführt. Nehmt hier eine herumstehende kleine Kiste und gelangt mit deren Hilfe auf den großen Kistenstapel. Schaut von hier oben auf die andere Seite des Hofes und schärft eure Augen ein wenig. Auf der rechten Wandseite nahe der Notleiter befindet sich ein Sprengstoff, den ihr von hier aus abschießen solltet, so daß er detoniert. Ist dies erledigt, könnt ihr ohne Bedenken auf die andere Seite des Zaunes springen.

Klettert anschließend an der Notleiter hoch und begeben euch nach ganz oben auf das Dach dieses Gebäudes. Hier oben könnt ihr schon auf der Nordostseite ein Haus mit verschiedenen Satellitenschüsseln sehen, in dem sich euer Einsatzziel befindet. Rennt nicht sofort los, sondern schießt hier etwas mit eurem Gewehr herum und versucht dabei, etwa 2 Soldaten aus dem Weg zu räumen. Springt anschließend auf das nördlich gelegene Dach hinab und sucht unten am großen Kasten nach einer **Ballistikpanzerung** und etwas **Munition**. Danach geht es noch eine weitere Ebene hinab, auf der ihr an der Westwand eine Tür (am oberen Ende einiger Stufen) entdeckt, die ihr aufhacken müßt.

Dahinter solltet ihr geradezu auf ein Fenster zulaufen und es zerstören, um dahinter eine Feuerleiter erreichen zu können. Klettert auf dieser zur tiefer liegenden Ebene herab und tötet dabei eine patrouillierende Wache. Begeben euch dann zu einem Fenster an der nördlichen Wand, zu der eine Holzplanke

hinführt. Speichert an dieser Stelle ab und zerschießt dann dieses Fenster. Nehmt Anlauf und springt geduckt zu diesem Fenster rüber, damit ihr nicht vom Haus fallt.

Im Innern des Hauses geht es dann gleich rechts in das nächste Zimmer herein, in dem ihr euch durch den zerstörten Boden auf die tiefer liegende Etage fallen lassen könnt. Unten könnt ihr nun durch das Fenster das Gebäude mit den Satellitenschüssel erkennen, auf das ihr hinauf müßt. Schiebt hier einige Kisten zusammen, so daß ihr das Fenster erreichen könnt und zerstört es. Beseitigt noch alle Soldaten, die ihr von hier aus sehen könnt und klettert dann draußen an der Notleiter nach unten. Arbeitet euch dort einfach zur langen Leiter an der Westwand vor und klettert an dieser hoch. Auf dem Dach besteht nun erhöhte Alarmbereitschaft, da euch die Wachen höchst wahrscheinlich bemerken werden. Tötet hier alles, was sich bewegt und arbeitet euch einige Etagen herab. Schließlich gelangt ihr an einen Computerraum mit verglasten Wänden. Zerstört eine Wand und macht euch an den Hauptcomputer heran, den ihr hacken müßt. Habt ihr es geschafft, müßt ihr lediglich das Kühlwasser des Generators abschalten, um das System zu überhitzen. Entfernt euch nach dieser Aktion vom Gebäude, falls ihr nicht sterben wollt.

Nach der Explosion funkt euch Alex an, der einen Helikopter vorbei schickt. Klettert auf das Dach mit den Satellitenschüsseln und steigt dort in den Helikopter, der euch zurück zum Hauptquartier transportiert. Dort angekommen, müßt ihr mit eurem Chef (Mr. Manderley) sprechen, der sich selbstverständlich in seinem Büro aufhält. Bevor ihr mit ihm sprechen könnt, müßt ihr euch noch etwas gedulden, da dieser gerade mit einer anderen Person eine Unterredung hat. Anschließend könnt ihr euch vom Chef eure Belohnung für die erledigten Aufgaben abholen und die Instruktionen für die nächste Mission einholen. Seid ihr hier fertig, müßt ihr wieder in den Helikopter steigen, der euch ins nächste Einsatzgebiet befördert.

Mission 4: Battery Park, NYC (Rückkehr)

Hier angekommen, müßt ihr gleich wieder die Bahnstation im Osten aufsuchen. An der U-Bahn hält sich Harley auf, der euch für 500 Credits ein Paßwort erzählt.

Steigt anschließend in die nahestehende Telefonzelle und verwendet dort einige Multitools am Ziffernblock oder gebt einfach den Code: 6653 ein. Dadurch fängt die Telefonzelle an sich zu bewegen und euch eine Etage tiefer zu bringen. Folgt hier unten in der Brooklyn Bridge Station dem Gang und klettert am anderen Ende an einer Leiter hoch, um in einer anderen Bahnstation zu landen. Sprecht hier mit allen Personen, insbesondere mit

dem Angehörigen des Gossenvolks (Mann in einer braunen Jacke). Dieser will von euch, daß ihr den Wasserfluß in diesem Gebiet wiederherstellt. Dies könnt ihr aber nur, wenn ihr den versperrten Raum in diesem Gebiet mit etwas Sprengstoff freilegt. Solltet ihr kein LAM bei euch herumtragen, so müßt ihr euch neues besorgen gehen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Ihr sprecht im oberen Level mit dem Anführer der Rooks Gang und kauft ihm LAM für 750 Credits ab oder
2. Ihr beseitigt im unteren Stockwerk einen Drogendealer, um gratis an etwas Sprengstoff heranzukommen.

Sobald ihr etwas **LAM** mit euch herumtragt, müßt ihr in der Bahnstation in die Nordostecke laufen und dort eine Tür öffnen. Dahinter ist der Durchgang versperrt, so daß ihr eine Sprengladung verwenden müßt, um den Gang freizulegen. Tut dies und folgt dem Gang in einen Raum, in dem ihr über kleine Rohre springen müßt, aus denen heißer Dampf ausströmt. Am anderen Ende gibt es zwei Ventile, an denen ihr drehen müßt. Anschließend müßt ihr zurück zum Angehörigen des Gossenvolks laufen, der euch nun den Zugangscode für das Ziffernblock in der Frauentoilette verrät (5482).

Begebt euch dorthin und schaut unter den Waschbecken nach dem erwähnten Ziffernblock. Gebt dort euren Code vom Angehörigen des Gossenvolks ein (5482) und folgt nun dem Geheimgang, der sich hinter einer der drei Toiletten offenbart hat. Zückt hier eure Waffe, da sich Terroristen in diesem Gebiet aufhalten. Geht hier möglichst unauffällig vor, da die meisten Soldaten sehr schnell den Alarm aktivieren können, sobald sie euch zu Gesicht bekommen. Steigt an einer Leiter herab, kämpft euch nun in die Südecke dieses Gebiets vor und sprecht dabei mit einem kleinen Jungen, der euch einen kleinen Tip gibt, wie ihr zum Anführer der Terroristen kommt. Übrigens findet ihr auf der Ostseite des Bahnhofes eine **thermooptische Tarnung**, die ihr euch auf keinen Fall entgehen lassen solltet.

Schaut auf der rechten Seite im Süden nach und zerstört dort zwei Kartons, die nebeneinander stehen. Hinter ihnen befindet sich am Fuße der Wand ein loser Ziegelstein, den ihr betätigen müßt, damit sich ein Durchgang offenbart. Dahinter könnt ihr mit dem Anführer sprechen, er euch freiwillig den **Schlüssel für die Herrentoilette** überläßt. Sammelt diesen Schlüssel vom Tisch auf (plus den **Flammenwerfer**, falls ihr noch keinen besitzt). Lauft nun hier den Gang zurück in den Norden und ignoriert dabei die Leiter, von der aus hierher gekommen seid. Setzt statt dessen euren Weg geradeaus nach links fort und gelangt dabei zu zwei Toiletten. Schließt hier die Herrentoilette auf und folgt dahinter dem Weg, der euch zu den Abwasserkanälen führt.

Hier spaltet sich auch schon der Weg in zwei mögliche Richtungen. Es ist

eigentlich egal, für welchen Weg ihr euch entscheidet, da die beiden Wege in etwa 10 Metern wieder zusammenführen. Der rechte Weg führt durch einige kochendheiße Dämpfe, während der linke Weg durch eine Laserschranke führt. Egal, wie ihr jetzt weitergekommen seid, im folgenden Gang müßt ihr zunächst einen Soldaten umlegen und einige Sicherheitsgeräte zerstören, um sicher weiterkommen zu können.

Durchsucht dann den toten Soldaten nach einem **Schlüssel** und schließt damit am anderen Ende des Ganges die Tür auf. Im nächsten Raum solltet ihr erst einmal alle Selbstschußanlagen zerstören (auch diejenigen, die sich links und rechts hinter der Laserschranke befinden). Anschließend müßt ihr an der linken Seite der Laserschranken den Schalter betätigen, damit vor euch eine kleine Brücke entsteht. Danach könnt ihr die Laserschranke überbrücken, indem ihr eine Emp-Granate verwendet oder die Kisten geschickt verschiebt, so daß ihr über die Schranke springen könnt. Verweilt beim Springen nicht allzu lange auf den einzelnen Plattformen, da diese sehr instabil sind.

Habt ihr erfolgreich die gegenüberliegende Seite erreicht, müßt ihr nun dem vor euch liegenden Gang folgen (falls ihr ins Wasser gefallen seid, führt euch ein anderer Gang zu einer Leiter, die euch zum selben Platz führt, wie der obere Weg; dies setzt aber voraus, daß ihr gut schwimmen bzw. lange tauchen könnt). Achtet hierbei hinter der nächsten Ecke auf die Emp-Sprengladung, die beim Annähern in die Luft fliegt und eure bioelektrischen Reserven entleert.

Hinter der nächsten Tür geht es geradeaus weiter (vorbei am Gullydeckel, aus dem ihr herauskommen würdet, falls ihr den unteren Weg benutzt habt) zwischen einer eingestürzten Wand. Dahinter erwarten euch zwei unangenehme Droiden, denen ihr besser aus dem Weg gehen solltet. Entweder ihr verwendet eure thermooptische Tarnung oder ihr verwendet eine Emp-Granate und rennt schnell an ihnen vorbei. Betretet dann den hinteren linken Raum und schaut zwischen den beiden herumstehenden Computern nach, um an ein **Multitool** und einen Datenkubus heranzukommen. Letzterer enthält einen Zugangscode, den ihr euch für später notieren solltet (etodd saintmary).

Setzt dann euren Weg durch die naheliegende Tür fort, damit sich Alex bei euch meldet. Hinter der nächsten Tür mit den Glasscheiben landet ihr nun in der Nähe des Heliplatzes. Geht hier sehr vorsichtig vor, da bei einem Alarmauslöser viele Wachen auf euch zukommen. Beim Eintritt in den nächsten Raum müßt ihr zunächst über dem Eingang eine Sicherheitskamera zerstören, um nicht gleich entdeckt zu werden. Arbeitet euch leise durch die nächste Tür vor euch durch und haltet euch immer an der rechten Wand. Dabei gelangt ihr zu einem Durchgang, über dem "EXIT"

geschrieben steht.

Beseitigt dort zwei Wachen und folgt dahinter dem Gang zu einem Fahrstuhl. Betätigt dort einen Schalter, steigt in den Fahrstuhl und laßt euch nach oben zum Heliport befördern. Oben auf dem Heliplatz angekommen, erhaltet ihr von Alex eine kurze Nachricht. Anschließend müßt ihr euch nun vor einigen Wachdroiden vorsehen, die hier ihre Runden drehen. Sollte es hier zum harten Gefecht mit den Droiden kommen, solltet ihr versuchen, die Droiden zu einigen explosiven Fässern zu locken und diese samt den Fässern in die Luft zu sprengen. Schleicht nun in den Westen und von dort aus in Richtung Süden, bis ihr an einem Haus angelangt seid, auf dem "Boat House" geschrieben steht. Hier befinden sich zwei Wachen, die ihr umlegen müßt. Eine von ihnen ist mit einem Flammenwerfer ausgerüstet, so daß ihr besonders aufpassen müßt. Ist die Luft rein, könnt ihr den Eingang zum Boat House betreten.

Gleich rechts findet ihr einen **Schlüssel** auf einer Kiste, den ihr einstecken müßt. Außerdem erhaltet ihr wieder einmal einen Funkspruch von Alex. Verlaßt nun das Boat House und lauft schnurstracks geradeaus in den Osten zum East Gate. Dort angekommen, könnt ihr auf dessen rechten Seite eine Sicherheitsbox erkennen, den ihr mit eurem gefundenen Schlüssel öffnen könnt. Tut dies und betätigt in der Box einen Knopf, damit das naheliegende Tor sich öffnet. Achtet nun auf patrouillierende Wachen und begeben euch in das Gebäude vor euch (der Eingang befindet sich auf der linken Seite).

Im Innern des Hauses könnt ihr hinter den Treppen einen losen Ziegelstein entdecken, der am unteren Ende einer Wand herausragt. Klickt diesen Stein an, damit sich ein Geheimgang offenbart. Dahinter findet ihr allerlei **Gegenstände** und einen **Schlüssel für die obere Etage**. Steckt diesen Schlüssel ein und öffnet damit die zweite Tür im ersten Stock. Dahinter gelangt ihr in einen Schlafraum, in dem viele verschlossene Kisten herumstehen. Eine von ihnen ist nicht verschlossen, so daß ihr sie öffnen könnt, um daraus das Paßwort für die naheliegende Tür zu entnehmen (5914). Verlaßt dann dieses Zimmer und öffnet draußen im Flur die Sicherheitstür mit eurem gefundenen Code.

Dahinter müßt ihr eine weitere Tür öffnen, um schließlich im Hangar zu landen. Dort erhaltet ihr gleich von eurem Bruder Paul eine Nachricht. Lauft einfach auf ihn zu und sprecht mit ihm. Steigt anschließend in das Flugzeug vor euch ein und steigt innen drin einige Treppen hinab zum letzten Ambrosia-Kanister. Daneben könnt ihr ein eingeschlossenes **Implantatmodul** entdecken, das ihr jetzt mit einem Multitool öffnen könnt (setzt es am unteren Ende des Schlosses ein). Lauft anschließend die Treppen wieder hoch und steigt auf weiteren Treppen zum Kontrollraum hoch. Dort findet ihr in der rechten hinteren Ecke einen **Nanoschlüssel**, den

ihr mitnehmen müßt.

Steigt die Treppen wieder hinab und sucht nun im hinteren Bereich des Flugzeuges nach einer verschlossenen Tür. Schließt diese mit eurem gefundenen Schlüssel auf und sprecht dahinter mit Lebedev. Anschließend taucht Navarre auf, die nun das Kommando über diese Operation übernehmen will. Nun bleibt euch die Option offen, ob ihr Lebedev eigenhändig umlegt, oder es eure Kollegin machen laßt. Wie dem auch sei, nachdem Lebedev nicht mehr unter euch verweilt, solltet ihr nun eine starke Waffe herausholen (der Flammenwerfer ist eine gute Sache) und Navarre aus dem Weg räumen. Ja das ist ernst gemeint, daß ihr eure Agentin töten müßt, da sie euch sonst zu einem späteren Zeitpunkt aufs Korn nimmt.

Nachdem dieser Raum nicht mehr allzu freundlich aussehen dürfte, solltet ihr das Flugzeug wieder verlassen. Lauft nun den ganzen Weg zum Heliplatz zurück und sprecht dort mit Gunther. Steigt anschließend in den schwarzen Helikopter ein, der euch zurück ins Hauptquartier befördert. Auf eurem Weg ins HQ teilt euch Alex mit, daß Manderley euch sehen will. Stattet also eurem Chef einen Besuch ab und hört euch an, was er euch zu sagen hat. Falls ihr vorhin Navarre erledigt habt, erzählt euer Agent die Version, daß die beiden Agenten von Lebedev in einen Hinterhalt gelockt wurden. Nach eurer Unterhaltung erhaltet ihr nun euren nächsten Einsatzort mitgeteilt: Hong Kong.

Bevor ihr aber aufbrecht, solltet ihr noch im HQ einige Besorgungen tätigen. Beispielsweise könnt ihr von Carter in der Waffenkammer einige **Extras** abholen oder im Medi-Center eure neuen Implantatmodule installieren lassen. Wie dem auch sei, wenn ihr fertig seid, müßt ihr außerhalb des Gebäudes in den Helikopter steigen, der euch jedoch nicht nach Hong Kong befördert.

Mission 5: New York City, Hell's Kitchen (Rückkehr)

Euer Ziel führt euch zunächst auf das Dach des Hilton Hotels. Sobald ihr dort gelandet seid, müßt ihr an einer Feuerleiter hinunter klettern. Begebt euch dann durch die Vordertür in das Hotel hinein und unterhaltet euch in der Rezeption mit Sandra und ihrem Vater. Letzterer fragt euch nach eurer Pistole, die ihr ihm geben könnt oder auch nicht.

Lauft anschließend etwas herum und seht dabei, wie Jojo aus dem ersten Stock kommt und sich dem Hotelbesitzer und seiner Tochter nähert. Sobald dieser Punk seine Waffe herauszieht, um das Feuer zu eröffnen, solltet ihr schnell eingreifen und kurzen Prozeß machen. Nachdem ihr den Widerling Jojo zur Strecke gebracht habt, müßt ihr nun in Pauls Zimmer gehen, das sich auf der linken Seite des ersten Stocks befindet. Schließt sein Zimmer

mit eurem Schlüssel auf und sprecht einige Worte mit Paul. Dieser gibt euch ein **Foto** und beauftragt euch damit, vom Unatco HQ eine Botschaft auszusenden.

Öffnet im Anschluß wiederum das geheime Versteck in diesem Raum, um an weitere nette **Sachen** heranzukommen. Verläßt anschließend das Hotel und folgt draußen dem Weg nach links. Bleibt auf dieser Straße und durchquert dabei einen Tunnel, bis ihr schließlich an einem Unatco-Soldaten vorbeikommt. Setzt hinter dem Soldaten euren Weg auf der Straße fort, bis diese schließlich endet. Folgt nun der Gasse nach links immerzu weiter, bis ihr in einer Art Sackgasse landet. Hier könnt ihr auf der rechten Seite einen kleinen Durchgang entdecken, durch den ihr gehen müßt. Auf der anderen Seite müßt ihr der Rampe nach oben folgen und dort eine Tür mit euren Dietrichen öffnen (falls ihr keine dabei habt, müßt ihr welche aus Pauls Zimmer mitnehmen). Dahinter landet ihr in einem Computerraum, in dem es eine weitere Tür gibt, die ihr mit einem Dietrich öffnen müßt. Tut dies und lauft nun im folgenden Gebäude nach ganz oben in einen kleinen Kommandoraum.

Gebt hier am Terminal diesen Code ein: Login: MCOLLINS; Paßwort: REVOLUTION. Wählt dann im Optionsmenü des Computer die unterste Option aus, damit die naheliegende Tür sich öffnet. Geht anschließend durch die geöffnete Tür und gebt den nächsten Zugangscode in den dortigen Computer ein: Login: NAPOLEON; Paßwort: REVOLUTION. Wählt dann die einzige Option aus, um eine Nachricht zu versenden. Zwar scheint eure Nachricht nicht abgeschickt worden zu sein, jedoch habt ihr jetzt jede Menge Ärger am Hals, da ihr nun von allen Unatco-Soldaten als Feind gemeldet seid. Zieht jetzt am besten eure ballistische Rüstung an und kämpft euch in den ganz unteren Teil des Gebäudes durch. Versucht anschließend zu Paul im Hilton Hotel zu gelangen, der immer noch auf euch wartet.

Nach einer kleinen Unterhaltung, sprengen einige Agenten die Eingangstür zu Pauls Zimmer. An dieser Stelle erhaltet ihr die Option, eurem Bruder zu helfen, indem ihr mit ihm zusammen die Agenten draußen im Flur erledigt oder ihr springt aus dem Fenster und laßt Paul sterben. Falls ihr euch fürs Kämpfen entschieden habt, solltet ihr hinter einigen Einrichtungsgegenständen in Deckung gehen und die Soldaten aus sicherer Entfernung bearbeiten, da diese nach ihrem Ableben in die Luft fliegen.

Sobald alle Agenten besiegt worden sind, verschwindet Paul. Lauft ihm *nicht* hinterher, sondern verschwindet durch das Fenster in Pauls Schlafzimmer. Klettert dahinter an der Notleiter hinab und versucht nun lebendig die U-Bahnstation zu erreichen. Dort angekommen, müßt ihr das Gitter öffnen, indem ihr diesen Code in den rechten Ziffernblock eingibt: 6282. Springt

anschließend in den Zug und fährt damit zur nächsten Station. Dort angekommen, trifft ihr außerhalb der Station auf Gunther, der euch zwei Optionen zur Auswahl läßt: Euch zu ergeben oder einen Heldentod zu sterben. Entscheidet euch für euer Leben, damit ihr das Abenteuer fortsetzen könnt.

Geheime MJ12 Einrichtung

Naja, glücklicherweise wurdet ihr nicht gleich hingerichtet, sondern seid vorerst in einem Gefängnis gelandet. Würde Navarre noch leben, so würde sie euch jetzt etwas ärgern.

Lauft nun in der Zelle herum und nähert euch dabei der Gefängnistür. Dabei meldet sich eine seltsame Gestalt bei euch, die für euch die Stromzufuhr für einige Sekunden lahmlegen will. Wartet hier einfach ab, bis sich eure Tür öffnet und kriecht dort hindurch. Rechts im Gang könnt ihr einen Schreibtisch entdecken, zu dem ihr hinschleichen müßt. Paßt dabei auf, daß euch die herumlaufende Wache nicht bemerkt. Durchsucht den Tisch nach einem Datenkubus und notiert euch daraus die Codes für die Gefängniszellen: 4089 und 4679. Öffnet alle übrigen Zellen und besorgt euch allerlei **Extras**. Kümmert euch dann um den Gefängniswärter und legt diesen um (nehmt unbedingt seine **Waffen** mit). Folgt anschließend dem Gang bis hinter den nächsten Durchgang, an dem ihr neue Informationen erhaltet. Dreht euch hier nach rechts und folgt dem Gang zum "Robot Maintenance". Dort angekommen, müßt ihr gleich links die Treppe in den ersten Stock laufen. Hier gibt es viele Soldaten, vor denen ihr euch in Acht nehmen müßt. Folgt im ersten Stock dem Gang auf der gegenüberliegenden Seite und steigt dort einige Treppen hinauf. Oben geht es geradeaus in den hintersten Raum hinein, auf dem sich ein Datenkubus mit dem Codewort für die Waffenkammer befindet: 2971. Notiert es euch, kehrt in das unterste Stockwerk zurück und lauft dort durch den Durchgang im Süden, der euch zur Waffenkammer führt (Armory).

Hier drehen zwei Militärbots ihre Runden, vor denen ihr euch besonders vorsehen müßt, da diese auch mit explosiven Geschossen auf euch feuern (autsch). Sucht hier den Eingang zum mittleren Gebäude und gebt am Sicherheitsschloß den gefundenen Code ein. Dahinter findet ihr nicht nur eure gesamte **Ausrüstung** wieder, sondern auch noch einige andere nette **Waffen**. Erledigt vor dem Einsammeln erst einmal einen Wächter und zerstört eine Sicherheitskamera, damit eure Ruhe nicht gestört wird. Sobald ihr euch mit genügend Waffen eingedeckt habt, könnt ihr auf die obere Etage schleichen und euch in den dortigen Computer einhacken, um die beiden stressigen Militärbots auf dem Flur zu deaktivieren. Falls ihr den Computer in der unteren Etage gehackt habt, könnt ihr in der oberen Etage

das **Plasmagewehr** erhalten (der Code dürfte 5239 lauten).

Gut ausgerüstet könnt ihr diesen Bereich nun wieder verlassen und zurück in Richtung Gefängnis laufen. Sobald ihr das Robot Maintenance-Areal verlassen habt, geht es nach rechts zur Command Facility. Sobald ihr dort einen Fuß reingesetzt habt, müßt ihr gleich rechts in den benachbarten Gang laufen, der zu den Laboratories führt. Dort kommt euch gleich ein Wissenschaftler entgegen, der ein Codewort verrät (0199). Setzt nun euren Weg immer geradezu fort (in den Räumen rechts wimmelt es nur so von Wachen, jedoch könnt ihr dort ein **Implantatmodul** ergattern). An der nächsten Abzweigung müßt ihr rechts an einer Treppe hoch laufen. Schaut euch oben am Datenkubus das Codewort an (Login: MJ12; Paßwort: INVADER) und setzt euren Weg zur Surgery Ward fort. Gebt dort euer Codewort ein (0199) und betretet die Chirurgie-Station.

Nähert euch dem Krankentisch, auf dem euer Bruder liegt, so daß der Unbekannte euch wieder anfunkt und euch den Code für die Ausgangstür verrät (1125). Falls Paul im Hotel überlebt hat, könnt ihr mit ihm sprechen, ansonsten liegt nur sein toter Körper auf dem Tisch. Verlaßt nun diese Station und kehrt zum Command Center zurück. Begeht euch dort auf die Rückseite des zentralen Raumes und gebt dort an der Sicherheitstür den Code ein (1125). Hinter dieser Tür geht es immer geradeaus weiter, wobei ihr eine Wache auf eurem Weg umlegen müßt. Zwischendurch funkt euch der Unbekannte wieder an und rät euch, zum Helipad vorzustoßen.

Öffnet die nächste Tür, tötet eine herumlaufende Wache und lauft geradezu in die Krankenstation herein, die sich im Unatco HQ befindet (von hieraus müßtet ihr euch wieder auskennen). Stattet Alex einen Besuch in seinem Raum ab. Dieser gibt euch aber erst den **Level 1-Schlüssel**, wenn Navarra tot ist. Da ihr dies bereits getan habt (hoffentlich, sonst müßt ihr euch ein Gefecht am Ausgang mit ihr liefern), könnt ihr hier die Basis mit kleineren Bedenken plündern. Lauft zur Waffenkammer und sprecht mit Sam, der euch Zugang zu seinen **Waffen** verschafft. Bedient euch nach Belieben und verlaßt nun die Basis, da es hier nichts mehr wichtiges zutun gibt. Denkt daran, daß ihr die Ausgangstür nur mit eurem Nanoschlüssel öffnen könnt. Draußen auf dem Heliport erwartet euch auch schon Jock, der euch nach Hong Kong befördert.

Mission 6: Hong Kong

Bei eurer Ankunft erfahrt ihr gleich, daß die Waffensysteme eures Helis von der Zentrale abgeschaltet worden sind. Deshalb müßt ihr jetzt einen Weg finden, um euren Heli wieder kampfbereit zu machen.

Neben eurem Helikopter findet ihr auf dem Boden ein Gitter, das ihr öffnen

könnt. Tut dies und kriecht dort hinein. Folgt unten dem Tunnelschacht geradeaus weiter und biegt an der ersten Möglichkeit nach links in einen kleinen Raum ab. Sammelt dort vom Tisch einige **Extras** und einen **Schlüssel** ein. Lest noch vom Datenkubus und notiert den dortigen Code (99871).

Setzt dann euren Weg im Tunnelschacht geradeaus fort und biegt nun an der nächsten Möglichkeit nach rechts, dann nach links ab. Ihr landet dabei zwischen vielen explosiven Tonnen, wobei sich rechts von ihnen eine Wand mit einem Ziffernblock befindet. Gebt dort euren zuletzt gefundenen Code ein (99871), um jetzt die unteren Ebenen mit Giftgas zu füllen. Kriecht nun schnell von diesem Ort weg und kehrt zu eurem Helikopter zurück. Von hier aus geht es nun durch den Gang im Osten ins Treppenhaus. Lauft hier die Treppen hinab und achtet auf einige Wachen, die womöglich eure Giftgasattacke überlebt haben.

Im nächsten Raum könnt ihr mehrere Schließfächer entdecken, die auf einem kleinen Gang angebracht sind. Um alle Schließfächer öffnen zu können, solltet ihr eine Packung LAM an das mittlere Schließfach packen und es aus der Ferne beschießen, um so die Schlösser zu beseitigen. Habt ihr kein LAM bei euch, müßt ihr die Schließfächer mit Dietrichen öffnen. Innerhalb der einzelnen Schließfächer findet ihr nun den Code für Flugsicherung, einen **Schlüssel** und einen Datenkubus (Code: 989). Schnappt euch diese Sachen und kehrt in das Treppenhaus zurück. Lauft hier zu den Kontrolldecks hoch und betretet einen der beiden Räume, die identisch aufgebaut sind (O.K. gut, sie sind spiegelverkehrt aufgebaut).

Öffnet deren Eingangstüren mit eurem Schlüssel und betätigt dort am Hauptcomputer den Schalter "WEAPONS LOCK", damit euer Helikopter seine Waffen wieder einsetzen kann. Lauft dann zum Landeplatz zurück und achtet darauf, wie der Helikopter ein Tor zerstört. Eilt schnell durch dieses zerstörte Tor hindurch (hindurchkriechen), bevor euch die Wachdroiden erwischen. Dahinter könnt ihr nun den Fahrstuhl benutzen, der euch nach unten zum Marktplatz bringt (der Code für den Fahrstuhl lautet: 989).

Wan Chai Markt

Hier angekommen, erfahrt ihr, daß euer Killswitch auf 12 Stunden gesetzt ist. Zögert also nicht herum, sondern macht euch gleich auf die Suche nach einem gewissen Mr. Tong. Begeht euch nun zur Tonochi Road, die sich im Westen des Marktplatzes befindet. Folgt dort den Wegweisern, auf denen Tonochi Road geschrieben steht, bis ihr schließlich an einer zerstörten Brücke angelangt seid. Springt *nicht* über den Fluß rüber, sondern nehmt einen kleinen Umweg über eine benachbarte Brücke in Kauf, um zur Tonochi Road zu gelangen.

Dort angekommen, solltet ihr euch nicht von dem seltsamen Typen abschrecken lassen, sondern schaut nach dem Hausschild 1313. Tretet dort ein und findet euch in einem Hotel wieder. Begeht euch dort in den hinteren Bereich und fahrt mit dem Penthouse Elevator in den oberen Stock. Hier oben empfängt euch gleich eine Hausfrau, die euch zu Miss Chow führt. Unterhaltet euch mit Maggie Chow, die euch einige interessante Dinge zu erzählen hat. Nach dem Gespräch müßt ihr nun versuchen, ein Schwert (Zahn des Drachen) zu finden. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Kehrt zum Fahrstuhl zurück, lauft dort links entlang und sucht nach einer Papierlaterne, die von der Decke herabhängt. Stellt sicher, daß sich die Hausfrau nicht in der Nähe aufhält und zieht an der Laterne, so daß sich ein Geheimgang offenbart (ansonsten greift euch die harmlos aussehende Frau mit einer Pistole an). Tretet dort ein und checkt eure Ausrüstung durch. Falls ihr noch im Besitz von mindestens zwei Multitools seid, könnt ihr die Sicherheitstür vor euch mit einem solchen Gerät öffnen (ansonsten müßt ihr rechts durch die Laserschranke laufen).

Hinter der nächsten Tür landet ihr im Hauptraum, in dem sich das Schwert befindet. Achtet hier auf die Sicherheitseinrichtungen, da bei einem Alarmauslöser viele Soldaten angerannt kommen. Verwendet dann an der mittleren Konsole ein Multitool, um das **Schwert** aus dessen Sicherheitsschloß zu lösen. Nehmt es dann mit.

2. Wenn ihr ein guter Hacker und Kämpfer seid, könnt ihr folgende Methode verwenden: lauft innerhalb des Apartments in Miss Chows Zimmer und hackt euch dort in ihren Computer ein. Gelingt diese Aktion, so bewegt sich der nahestehende Buddha zur Seite. Zum Vorschein kommt nicht nur ein Geheimgang, sondern auch sehr viele Wachen. Tötet alle Feinde (inklusive Miss Chow und ihre Hausfrau, wenn ihr wollt) und setzt euren Weg durch den Geheimgang zum Schwert fort. Hackt dort das Sicherheitsschloß am **Schwert** mit einem Multitool auf.

3. Falls ihr kein besonders guter Hacker seid und lieber den Hintereingang bevorzugt, könnt ihr folgendes versuchen: verlaßt das Hotel und setzt euren Weg auf der Tonochi Road fort. Nach einigen Metern könnt ihr einen großen Sicherheitsroboter entdecken, hinter dem sich ein verschlossenes Gitter befindet. Benutzt einen Dietrich, um diese Tür zu öffnen und klettert dahinter auf das Dach des Gebäudes hoch. Oben müßt ihr an der Tür ein Multitool einsetzen und anschließend eure Waffe ziehen. Kämpft euch dann geradezu in den Raum mit dem **Schwert** durch und öffnet dessen Sicherheitsschloß mit einem weiteren Multitool.

Sobald ihr nun das Schwert in euren Händen haltet, meldet sich Mr. Tong bei euch, dem ihr das Schwert in den Lucky Money Club bringen sollt (übriges ist dieses Schwert die stärkste Nahkampfwaffe in diesem Spiel). Tut dies,

indem ihr zunächst zum Wan Chai Markt zurückkehrt und dort den genannten Club aufsucht. Tretet dort ein und zahlt am Eingang den geforderten Eintrittspreis.

Innerhalb des Clubs müßt ihr zunächst zur oberen Etage hochlaufen und dort dem Gang hinter der Theke folgen, der euch zu einer Treppe führt. Steigt diese Treppe hinab und geht unten durch eine Tür hindurch. Ignoriert die Personen am Tisch und stattet hinter der nächsten Tür Max Chen einen Besuch ab. Nach einer kurzen Unterhaltung unterbrechen einige MJ12 Soldaten die Party. Versucht euch hier lebend aus dem Club rauszuboxen und sucht draußen auf dem Markt nach einem gewissen Gordon Quick, der sich am Luminous Path aufhält. Dieser befindet sich am Südeingang des östlich gelegenen Gebäudes des Wan Chai Markts.

Habt ihr diese Person gefunden, müßt ihr mit ihr reden, damit ihr Zutritt zum Versteck erhaltet. Gebt hier am Ziffernblock den Code, den euch Gordon verraten hat ein (1997) und betretet den Hinterhof. Lauft dort geradezu auf das Gebäude vor euch und schreitet durch die mittlere Tür. Steigt dort einige Treppen hinab und folgt einem langen Gang, bis ihr schließlich in einem großen Raum landet. Nähert euch hier dem linken Bild mit den chinesischen Schriftzeichen und gebt dort am Ziffernblock den Code, den ihr von Gordon erhalten habt, ein. Daraufhin offenbart sich ein Geheimgang, dem ihr folgen müßt.

Nach vielen Schritten findet ihr schließlich auf der linken Seite einen Knopf an der Wand. Betätigt diesen, damit ihr Zugang zum Kontrollraum erhaltet und sprecht dort mit Tracer Tong. Dieser kann euren Killswitch deaktivieren, indem ihr geradeaus in sein Labor geht. Dort müßt ihr euch auf den markierten Mittelpunkt einer Scheibe stellen und darauf eine Weile stehenbleiben, bis euer Killswitch entfernt wurde. Kehrt anschließend zu Tong zurück, der nun gerne eine Gegenleistung von euch erwartet - ihr sollt für den Herren etwas Industriespionage ausüben. Dafür erhaltet ihr zunächst den Zugangscode für den Lift (VersaLife-Elevator) im Lucky Money Club (06288). Merkt euch den Code und verlaßt diesen Raum nach links.

Sammelt vom Tisch den **Schlüssel** zu Jocks Apartement auf und folgt erneut dem Gang zum Raum, in dem eurer Killswitch deaktiviert wurde. Links davor ist ein Raum, der mit einem anderen Raum verbunden ist. Begeht euch dorthin und sprecht einige Worte mit Alex, der euch anscheinend mühelos gefolgt ist. Falls ihr verletzt seid, könnt ihr euch noch am Medibot heilen, bevor ihr nun zurück zum Lucky Money Club lauft. Auf den Treppen zum Club stoßt ihr automatisch auf den Lift, der in das VersaLife-Gebäude führt. Gebt hier euren Zugangscode von Mr. Tong ein und betretet den Fahrstuhl.

VersaLife-Gebäude

Eure Aufgabe ist es zunächst, einen Sicherheitspaß zu besorgen, mit dem ihr weiter in das Gebäude vordringen könnt. Dazu gibt es zwei Methoden:

1) Falls ihr ein guter Hacker seid, solltet ihr ein Stockwerk höher fahren und dort den Computer an der Rezeption hacken. Sollte euch das gelingen, müßt ihr am Computer euch einen temporären Sicherheitspaß mit dem Code 6512 erstellen lassen.

2) Ihr sucht oben nach einer Person namens Hundly, die euch für den Wucherpreis von 2000 Credits ihren Paß übergibt.

Sobald ihr den **Paß** besitzt, müßt ihr im Stockwerk mit der Rezeption nach einer Treppe suchen. Lauft auf dieser zwei Stockwerke hinauf und folgt oben dem Gang in einen Computerraum (unterwegs quatscht euch vermutlich ein Mitarbeiter an). Dort befindet sich ein Gang, der zu einem Fahrstuhl führt. Geht dorthin und gebt euren Code vom Sicherheitspaß an, damit ihr den Fahrstuhl verwenden könnt. Damit könnt ihr nun runter zur Forschungsstation fahren.

Unten angekommen, spricht euch gleich nach einigen Schritten ein Typ an. Ignoriert diesen Typen und setzt euren Weg durch die vor euch liegende Halle fort. Obwohl die MJ12s eure Feinde sind, könnt ihr in diesem Gebäude mit ihnen reden. Hinten links findet ihr einen Gang, dem ihr folgen müßt. Tut dies und erreicht dabei einen Fahrstuhl, mit dem ihr nach oben fahren müßt. Lauft hier einfach am schwarz gekleideten Typen vorbei und sammelt am anderen Ende den **Schlüssel** vom Tisch ein. Hackt anschließend das nahestehenden Terminal, um den Geheimgang in der Haupthalle mit der großen Handskulptur zu öffnen. Falls ihr aber nicht in der Lage sein solltet den Computer zu hacken, müßt ihr in der Haupthalle ein Multitool am Ziffernblock der großen Handskulptur verschwenden. Folgt anschließend dem Geheimgang immer geradeaus weiter, bis ihr in einem großen Raum angekommen seid, in dem euch Mr. Tong anfunkt. Begeht euch hier auf die untere Etage und folgt unten dem mittleren Gang geradeaus in einen großen Forschungsraum. Übrigens könnt ihr hier Maggie sehen, die sich hinter einigen Glasplatten in einem Gespräch mit Bob Page befindet.

Sucht hier etwas herum, bis ihr einen kleinen Abschnitt im Westen entdeckt, in dem sich mehrere **Implantatmodule** befinden. Verwendet an dieser Stelle einige Multitools an den Sicherheitsanlagen oder hackt hier einfach ein Terminal, um die Magnetkammer mit den Implantaten zu öffnen. Schnappt euch diese Gegenstände und kehrt in den großen Raum zurück, in dem euch Mr. Tong angefunkelt hat. Nähert euch dem Gerät in der Mitte des Raumes und betätigt dort die Taste mit dem Aufwärtspfeil, damit ihr eure Plattform zum Computer hochfährt. Hackt hier den Computer oder gebt den Zugangscode ein, den ihr ein Stockwerk höher im Konferenzraum findet.

Wählt dann im Optionsmenü "Nanotech-Klingen-Rom hochladen" und fährt auf eurer Plattform wieder nach unten. Macht euch jetzt auf einen gewaltsamen Ausbruch gefaßt und kämpft euch aus diesem Gebäude heraus.

Begeht euch dann zum Tempel auf dem Marktplatz, der sich nebenan von Luminous Path befindet. Sprecht dort mit Quick, der sich für eure Bemühungen bedankt. Kehrt anschließend zu Mr. Tong in seinem Versteck zurück und erhaltet von ihm den nächsten Auftrag, der euch wieder zurück ins VersaLife führt. Diesmal erhaltet ihr einen anderen Code (55655), damit ihr durch den Kanalweg ins VersaLife-Gebäude gelangen könnt.

Begeht euch also zur Canal Road, die sich östlich von hier befindet. Folgt dort den Gängen und der Straße, bis ihr schließlich an einigen Autowracks vorbei kommt. Hinter ihnen befindet sich eine Sicherheitstür, die ihr mit eurem zuletzt erhaltenen Code öffnen könnt. Dahinter könnt ihr im kleinen Raum einen **Flammenwerfer** finden, der sich am oberen Ende auf einem Rohr liegt. Weiter geht es an der linken Seite, an der ihr ein Gitter mit einem Dietrich öffnen müßt. Anschließend müßt ihr in einen langen Schacht kriechen und euch dort in die Tiefe stürzen lassen.

Mission 7: VersaLife-Gebäude (Rückkehr)

Taucht aus dem Wasser auf und springt auf das nächste höhere Rohr, um auf dem Trockenen zu landen. Lauft hier einfach immer auf über das nächst höhere Rohr hoch, so daß ihr schließlich vor einem Tunneldurchgang landet. Setzt dort einige Schritte hinein und schaut auf dessen rechter Seite nach einem Datenkubus, auf dem sich ein Code befindet (768). Lauft dann nach links und am anderen Ende des Schachts nach rechts. Kriecht durch diesen Gang und gebt auf der anderen Seite euren Code am Ziffernblock ein. Daraufhin öffnen sich mehrere Türen, denen ihr einfach folgen müßt.

Am anderen Ende müßt ihr einen Schalter betätigen, damit sich die Plattform vor euch nach unten bewegt. Betätigt anschließend noch einmal den Schalter und rennt vorwärts von der Plattform runter, bevor sie euren Durchgang versperrt. Unter der Plattform findet ihr nun eine Treppe, die in den Sicherheitsraum führt. Schaltet hier zunächst einen MJ12-Soldaten und einen Wissenschaftler aus. Werft anschließend eine EMP-Granate in den Raum hinein, um die Sicherheitsschranken und Wachdroiden lahmzulegen. Begeht euch dann zum anderen Ende des Raumes und hackt euch in den dortigen Computer ein. Wählt dort beide Optionen aus und begeht euch dann in den rechten benachbarten Raum hinein. Lest hier vom Datenkubus auf dem Tisch und notiert euch dabei ein Codewort (525). Hackt anschließend einen weiteren Sicherheitsterminal und wählt dort ebenfalls

beide Optionen aus.

Verlaßt anschließend diesen Raum und wendet euch gleich nach links dem Gang zu, der euch zu einer Leiter führt. Klettert an dieser hinab und lauft auf eurem Gittergang zum mittleren Gebäude. Sammelt hier die **Implantatmodule** ein und folgt einem anderen Gang zu einer Leiter, die euch nach unten führt. Auf der unteren Etage könnt ihr auf Miss Chow stoßen, falls sie noch lebt, die euch nach einem kleinen Gespräch mit ihrem Schwert aufschlitzen will. Wehrt euch und räumt diese Frau endgültig aus dem Weg. Nähert euch anschließend dem Sicherheitsterminal und gebt dort euren Code ein (525). Schaut genau zu, was ihr angerichtet habt und springt nach dieser Aktion gleich auf die tiefer liegende Ebene hinab, da jetzt die gesamte Gegend lebensgefährlich geworden ist.

Springt unten in eines der vielen Becken, aus denen ihr gleich wieder heraus klettern müßt. Sucht hier nach einem Behälter mit einer Leiter, die euch in ein Becken mit klarem Wasser führt. Taucht dort ein, schwimmt immerzu geradeaus weiter und nähert euch dem Ende des nächsten Rohres, einem Gitter, aus dem eine Strömung herauskommt. Daraufhin landet ihr an einer anderen Stelle, an der ihr wieder aus dem Wasser steigen könnt. Tut dies und lauft zu einem Schacht herüber, an dem sich ein **Schlüssel** und ein **Multitool** befinden. Kriecht hier einfach durch und folgt dem Gang immerzu weiter, bis ihr schließlich wieder in einem Fluß landet. Taucht dort auf und klettert am naheliegenden Ufer aus dem Wasser, um euch in der Nähe des Wan Tai Markts wiederzufinden. Lauft nun zurück zum Versteck von Mr. Tong und sprecht mit ihm. Verwendet dann am Medibot in der Arztstation eure Implantate und begeben euch auf den Hof des Luminous Path, auf dem euch schon der Helikopter erwartet, der euch zurück nach New York befördert.

Mission 8: Hell's Kitchen (2.Rückkehr)

Hier angekommen, müßt ihr wieder an der Feuerleiter nach unten klettern. Beachtet, daß die Soldaten in diesem Gebiet immer noch eure Feinde sind. Einige von ihnen könnt ihr auch vom Dach aus erledigen.

Begeben euch gleich unten an der Leiter in die Underground Bar vor euch und sprecht dort mit allen Personen. Fragt die Barkeeperin, ob diese eure gesuchte Person gesehen hat. Sprecht dann mit Harry Filben, dem ihr einen Gefallen tun sollt. In der Free Clinic befindet sich ein getarnter Unatco-Agent, der sich als Reporter ausgibt. Wenn ihr wollt, könnt ihr dorthin gehen und diesen Reporter, der den Namen Joe Greene trägt, zur Strecke bringen (dies ist nur ein Sekundärziel).

Euer Hauptziel besteht aber jetzt darin, euch mit Stanton Dowd zu treffen. Dieser befindet sich in den Osgood & Sons-Ruinen, wo ihr den Kerl hinter

einer Nische finden könnt. Sprecht mit diesem Typen, der euch einige **Fotos** überreicht. Anschließend könnt ihr diese Gegend wieder verlassen, indem ihr auf das Dach des Hilton-Hotels klettert und mit Jock wegfliegt. Paßt auf eurem Weg auf die neuen Wachen auf, die ziemlich angriffslustig sind.

Mission 9: New York City, Brooklyn Marine-Schiffswerft

Nach eurer Landung müßt ihr nach einem Gitter in der Wand suchen, durch das ihr hindurch kriechen könnt. Tut dies und setzt euren Weg geradeaus fort. Dabei läuft euch ein Soldat über den Weg, der euch gleich etwas zu erzählen hat. Wenn ihr Glück habt, gibt euch der Soldat den **Schlüssel für das Haupttor**, ansonsten müßt ihr diesen Soldaten mit seinen anderen Kameraden aus dem Weg räumen. Öffnet dann mit diesem Schlüssel das kommende Gittertor und betretet das Militärgelände.

Lauft schnurstracks geradeaus zur Tür vor euch und geht dort hinein. Dahinter müßt ihr vor einigen Sicherheitskameras aufpassen, die an der Decke hängen. Begeht euch dann gleich in das linke Zimmer und durchsucht die Schränke am Schreibtisch nach einem **Schlüssel** und einem Datenkubus (Paßwort: USFEMA; Login: Security). Auf der Toilette in diesem Raum könnt ihr noch ein weiteres Paßwort finden, das sich auf einem Datenkubus befindet (0909). Verlaßt dann den Raum, begeht euch auf dessen Dach und folgt dort dem Gang zu einer Tresortür, die ihr einfach wegschießen könnt. In der folgenden Halle gibt es zwei Wachdroiden, die ihr kurzzeitig mit einer Emp-Granate ausschalten könnt. Springt dann zu ihnen hinab und lauft in das Gebäude hinten links. Aktiviert dort alle drei durchnummerierten Knöpfe, so daß sich drei Tore in dieser Halle öffnen. Hinter diesen Toren verbergen sich Kisten mit allerlei **Extras**. Leider erscheinen auch Wachdroiden, die ihr mit einer Emp-Granate lahmlegen solltet.

Begeht euch dann auf das Dach über den Toren und springt dort auf den einzelnen Plattformen hoch, bis ihr schließlich wieder in dem Gang landet, von dem hier hinuntergesprungen seid. Kehrt in die letzte Lagerhalle zurück und öffnet nun das große Tor im Norden. Achtet jetzt verstärkt auf die Militärbots, die ihr nur mit mehreren Emp-Granaten deaktivieren könnt. Sprintet außerhalb der Lagerhalle nach links zum großen Kran und begeht euch rechts davon zur Sicherheitstür. Gebt dort den Code aus der Toilette ein (0909), so daß ihr euch erst einmal in Sicherheit begeben könnt.

Betretet das nächste Zimmer und beseitigt dabei einen Soldaten. Lest von einem der beiden Datenkuben ein Paßwort ab (6655) und setzt euren Weg im Gang geradeaus fort, bis ihr schließlich am U-Boot angelangt seid. Tötet hier einige Soldaten und gebt dann am Kontrollpult den Code: 6655 ein, um

auf das U-Boot gelangen zu können.

Steigt oben auf einer weiteren Rampe hoch, um direkt ins U-Boot gelangen zu können. Achtet hier auf schießwütige Matrosen und begeben euch im nächsten Stock in die Sick Bay, in der sich ein Datenkubus befindet (Code: 9753). Begeben euch dann draußen an der Waffenkammer vorbei (Code: 71324) und lauft in den nächsten Stock. Oben müßt ihr in den „Command Centre,“ hinein und einige Wachen umlegen, bevor ihr einen **Schlüssel** vom Tisch nehmen könnt.

Verlaßt dann diesen Raum und schießt nun die Tür vom benachbarten Captain's Quarters auf. Sucht hier unter dem Bett nach dem Paßwort für den nahestehenden Computer und notiert euch vom Datenkubus auf dem Tisch das Codewort für die Waffenkammer, die ihr wahrscheinlich schon geöffnet habt. Wichtig ist auch der **Schlüssel**, der sich im Schrank neben dem Bett befindet. Lauft nun zur Sick Bay zurück und begeben euch zwei Etagen nach unten zu einer Tresortür. Öffnet diese mit euren gefundenen Schlüsseln und folgt dahinter dem Gang in den Engine Room. Steigt dort an einer Treppe runter und seht euch vor einigen Wachen vor. Nordwestlich von der Treppe befindet sich eine Brücke, die gesenkt ist. In dessen Nähe befindet sich ein Ziffernblock, in den ihr den Code 9753 eingeben müßt, damit die Brücke sich nach oben bewegt.

Lauft nun die naheliegende Rampe hinauf und klettert an der Leiter hoch, um die bewegte Brücke zu erreichen. Überquert diese und betretet dabei einen kleinen Raum. Wendet euch gleich nach rechts und zerstört dort ein Fenster. Klettert dann nach draußen und balanciert dabei auf einem Rohr bis hin zum anderen Ende. Laßt euch dort in einen eingezäunten Bereich fallen und packt nun eine Ladung LAM an den braunen Kasten (falls ihr kein LAM besitzt, könnt ihr einige Kisten zerstören und nach dem Sprengstoff zu suchen). Klettert dann auf die naheliegenden Kisten und schießt von dort aus auf die LAM-Ladung, damit ein Loch in der Wand entsteht und einige **Extras** zum Vorschein kommen.

Springt dann über den Zaun rüber und begeben euch in die Nordwestecke. Dort müßt ihr einen weiteren braunen Kasten sprengen. Ist dies erledigt, müßt ihr nun zur Tür auf dieser Ebene und dahinter im Gang nach links laufen. Paßt auf die vielen Wachen auf und nähert euch einem Mechaniker, der an einem Reparaturbot steht. Hört euch seine Moralpredigt an und schnappt euch an der nahestehenden Kiste ein **Multitool** und einen **Schlüssel**.

Betretet dann links den Generatorraum und paßt vor den Stromschlägen auf, die vom Generator ausgehen. Außerdem befindet sich hier ein unangenehmer Spinnenbot, der mit Strom um sich schießt. Beeilt euch also, legt in der linken hinteren Ecke am braunen Kasten eine Ladung LAM hin und

sprengt diese. Ist nun dieser dritte Kasten zerstört, könnt ihr den Raum wieder verlassen. Lauft nun auf dem Gang, auf dem ihr gekommen seid geradeaus in umgekehrter Richtung entlang und erreicht dabei einen Raum. Falls die Tür geschlossen ist, müßt ihr den dortigen Ziffernblock mit einem Multitool bearbeiten (ob die Tür offensteht oder nicht hängt davon ab, ob die Wachen euch an dieser Stelle entdeckt haben). Im folgenden Raum könnt ihr nun an der rechten hinteren Wand einen weiteren braunen Kasten in die Luft sprengen. Tut dies und hackt euch in der gegenüberliegenden Ecke in den Computer ein. Wählt dort die einzige Option, um die Pumpen umzukehren. Betätigt anschließend noch den naheliegenden Knopf an der Wand, um eure Arbeit hier zu beenden.

Lauft dann den ganzen Weg zum Mechaniker zurück und setzt dort euren Weg im Gang fort. Passiert dabei einen roten Gang und findet euch in einem Hangar wieder. Paßt hier höllisch auf, da es nur so von Soldaten und Selbstschußanlagen wimmelt. Was auch immer ihr tun wollt, jedenfalls muß an der gegenüberliegenden Wand der letzte braune Kasten gesprengt werden. Ist dies erledigt, droht nun das U-Boot auseinanderzubrechen. Versucht nun auf dem Weg, auf dem ihr hierher gekommen seid, das U-Boot zu verlassen. Lauft die Rampen vom U-Boot hinunter und begeben euch auf die rechte Seite des langen Stegs. Hier befindet sich an der Wand eine Tür, neben der "No Unauthorized Personnel" geschrieben steht. Mißachtet diesen Hinweis und geht durch diese Tür hindurch.

Dahinter müßt ihr an einer Leiter hochklettern und oben gleich links in den benachbarten Gang kriechen. Folgt diesem Gang bis zu einem Gitter, neben dem sich ein Schalter befindet. Haltet hier eine Emp-Granate bereit, da hinter dem Gitter viele Spinnenbots auf euch warten. Öffnet das Gitter mittels des Schalters und werft die Granate, so daß euch die Spinnenbots für eine Weile in Ruhe lassen. Klettert dann an der nächsten Leiter nach oben und kriecht dort hinter einem Gitter in einen kleinen Schacht hinein. Folgt diesem Schacht, der euch schließlich zum Helikopter führt. Das Gitter am Ende eures Schachts könnt ihr übrigens mit eurem Schwert ganz leicht zerstören.

Unterer Eastside-Friedhof

Hier angekommen, müßt ihr zunächst an der naheliegenden Klingel läuten, damit euch ein Wächter das Tor öffnet. Begeben euch dann im Westen ins Mausoleum und sprecht dort mit Stanton Dowd. Nach dem Gespräch könnt ihr noch die einzelnen Sarkophage öffnen, um an einige **Extras** heranzukommen. Im Süden befindet sich an einer Wand eine Steinplatte, auf der der Name "DOWD" eingraviert ist. Öffnet dieses Bild, damit ihr an ein Schloß herankommt. Zerstört das Schloß mit einem Schuß, so daß ihr dahinter an ein **Implantat-Upgrademodul** herankommt.

Verläßt dann dieses Mausoleum und rechnet mit einigen Soldaten, die euch von allen Seiten her angreifen. Eilt zum Haus des Torwächters und tötet den Wächter. Zerschießt anschließend ein Regal, so daß ihr einen kleinen Nebenraum entdecken könnt. Hier steht ein großes Gerät, welches den Landeanflug eures Helikopters verhindert. Zerstört dieses Gerät mit euren Waffen und eilt zurück zum Helikopter, der geradeaus vor dem Mausoleum steht.

Mission 10: Paris, Denfert-Rocherau

Hier angekommen, könnt ihr erst einmal das kleine Häuschen im Osten mit einem Dietrich öffnen, um darin ein Buch zu finden, in dem sich ein Code befindet (4003). Begeht euch dann zum Fahrstuhl und gebt euren gefundenen Code dort ein.

Fahrt mit dem Aufzug nach unten und folgt gleich der Treppe vor euch nach oben. Lauft hier oben weiter in einen kleinen Raum hinein, in dem sich Aimee aufhält. Sprecht mit ihr, damit ihr einen Code erhaltet und kehrt zunächst zum Fahrstuhl zurück. Hier geht es östlich im Treppenhaus weiter, dem ihr nach ganz unten folgen müßt. Dort könnt ihr gleich geradeaus am Schild "Restricted Area" einen **Schutzanzug** mitnehmen. Tut dies und begeht euch dann einige Schritte zurück in den Gang im Westen. Öffnet dort am Ziffernblock zwei Tore mit dem Code: 0001.

Zieht nun euren Schutzanzug an und sprintet zur linken hinteren Ecke des folgenden Raumes. Hier könnt ihr durch eine Tür laufen, hinter der sich ein Reparaturbot befindet. Tankt bei Bedarf auf und klettert an der naheliegenden Leiter hinab. Hier unten müßt ihr auf gefährliche Biester aufpassen, die ihr jedoch aus der Ferne bereits mit eurer Sniper erledigen könnt. Lauft zuerst bis zur Westecke. Von dort aus geht es links um die Ecke und dann weiterhin in Richtung Westen, bis ihr eine Leiter erreicht (auf dem Weg findet ihr eine Kiste mit einigen **Dietrichen**). Klettert an der Leiter hoch, damit ihr auf einem Grundstück landet. Paßt ab sofort auf einige MJ12-Commandos auf, die hier ihre Runden drehen. Falls ihr an einige **Extras** herankommen wollt, könnt ihr das Gebäude im Westen und die U-Bahnstation nach brauchbaren Gegenständen abklappern. Übrigens befindet sich in der U-Bahnstation ein Verkäufer, der euch Gegenstände zu erhöhten Preisen verkauft.

Was auch immer ihr tut, in der Nordostecke müßt ihr eine Tür mit euren Dietrichen öffnen, um zum Zugang zu den Katakomben zu gelangen. Folgt hier einfach der Wendeltreppe, die euch zu eurem nächsten Ziel führt.

Die Katakomben von Paris

Folgt den Treppen nach unten und haltet euch zunächst immer an der rechten Wand. Dabei kommt ihr an einer Gas-Granate vorbei, die ihr schnell entschärfen müßt.

Lauft geradeaus weiter, bis ihr in einem kleinen Rundgang landet. Wählt hier den Weg in den Osten und haltet eure Waffen bereit, da euch demnächst ein MJ12-Commando über den Weg läuft. Im Osten stoßt ihr nun an eine Wand, an der sich ein Dietrich auf einem Ziegelstein befindet. Drückt diesen Ziegelstein in die Wand und wandert anschließend durch den rechten geöffneten Geheimgang. Sucht hier im Geheimversteck nach dem Anführer der Silhouettes (Chad) und sprecht mit ihm. Nachdem ihr einen **Schlüssel** und ein **Foto** erhalten habt, müßt ihr dieses Versteck wieder verlassen.

Begeht euch zur verschlossenen Tür, die sich gegenüber vom geheimen Durchgang befindet und öffnet diese jetzt mit eurem neuen Schlüssel. Im folgenden Gang befindet sich ein MJ12-Commando, den ihr vorsichtig umlegen müßt (ihr könnt auch versuchen, ihn zu meiden). Biegt anfangs nach links ab und folgt dem Gang in einen kleinen Rundgang, in dem sich eine TNT-Kiste befindet. Wählt hier den Weg in Richtung Norden und lauft jetzt immer an der linken Wand entlang, bis ihr schließlich an einer Treppe angekommen seid. Folgt der Treppe nach unten und schaltet dabei einige Soldaten aus. An der nächsten Kreuzung findet ihr zunächst links zwei Kisten mit **Dietrichen**. Schnappt sie euch und folgt anschließend dem rechten Weg, der euch zu einer Abzweigung führt.

Folgt zuerst dem Gang nach links und klettert an einer Leiter hoch. Befreit dann oben einen Reparaturbot auf einem Zaun und laßt ihn für euch den Strom vor dem Nebenraum abstellen. Sammelt dort einige **Extras** ein und klettert dann an der Leiter wieder nach unten. Folgt hier dem Gang geradeaus zu einer Laserschranke und schaltet diese mit einer Emp-Granate aus. Dahinter müßt ihr noch eine Selbstschußanlage und eine Überwachungskamera zerstören, damit sich eure Überlebenschancen steigern. Hinter der nächsten Panzertür erwartet euch wahrscheinlich ein MJ12-Commando, gegen den ihr euch wehren müßt. Von nun an wimmelt es nur so von Gegnern, so daß ihr äußerst vorsichtig sein müßt. Falls ihr eine thermooptische Tarnung besitzt, so solltet ihr diese jetzt einsetzen. Arbeitet euch dann weit in den Westen hinein und gelangt in einen Raum, in dem sich ein Wasserschacht und ein Sicherheitsterminal auf der rechten Seite befinden.

Sammelt hier auf dem rechten Tisch einen **Schlüssel** ein und schließt damit geradezu im Osten die verschlossene Tür auf, hinter der sich die Geiseln befinden. Sobald diese sich in Sicherheit befinden, könnt ihr zurück zu Chad laufen und mit ihm reden, um den nächsten Auftrag zu erhalten. Verlaßt dann

wieder das Versteck und läuft durch die offene Tür gegenüber des Geheimverstecks.

Biegt anfangs nach links ab und folgt dem Gang in einen kleinen Rundgang, in dem sich eine TNT-Kiste befindet. Wählt hier den Weg in Richtung Norden und läuft jetzt immer an der linken Wand entlang, bis ihr schließlich an einer Treppe angelangt seid (dies ist der Weg zu den Geiseln). Lauft hieran vorbei und erreicht am anderen Ende dieses Ganges eine Tür, die ihr mit eurem Schlüssel öffnen könnt. Tut dies und folgt dahinter dem Gang zu einer Abzweigung. Sammelt hier rechts einige **Dietriche** aus einem kleinen Becken und setzt dann euren Weg nach links fort. Dieser führt euch schließlich über eine Leiter in das nächste Gebiet.

Paris im Ausnahmezustand

An der nächsten Abzweigung geht es nach links weiter. Klettert am Ende des Ganges an der Leiter hoch und öffnet die dortige Bodenluke, um mitten in einer Unatco-Patrouille zu landen. Macht euch hier schleunigst aus dem Staub und rennt westlich, dann südlich die Straße hinunter. Sucht hier den Eingang zur Hausnummer 13, der sich hinter drei kleinen Torböden befindet. Außerdem könnt ihr diesen Eingang an dessen roten Lichtreklame erkennen, auf der "La Porte De L'Enfer" geschrieben steht.

Tretet in diesen Nachtclub ein und zahlt den hohen Eintrittspreis, um eintreten zu dürfen. Innen drin könnt ihr mit der tanzenden Krankenschwester reden, die euch alles mögliche erzählen kann, für das nötige Kleingeld versteht sich. Ob ihr mit dieser Frau gesprochen habt oder nicht, rechts von der Tanzfläche befindet sich eine Treppe, an der ihr hochgehen könnt. Tut dies und sprecht oben auf der linken Seite mit einer Frau in lila Klamotten, die euch ein Treffen mit Nicolette DuClare arrangieren kann. Sucht nach diesem Gespräch den hinteren Teil der Bar auf und läuft hinter den Tresen zu einer verschlossenen Tür. Öffnet diese Tür mit euren Dietrichen und folgt dahinter dem Gang, der euch zum Hintereingang der Bar führt. Geht nach draußen und läuft nach rechts zum Heliplatz, an der eure gesuchte Person steht (es ist dieselbe Person aus der Bar). Sprecht mit ihr und brecht anschließend mit eurem Helikopter auf. Beim Abheben könnt ihr noch eine herbeieilende Person entdecken, die wie Gunther aussieht.

Chateau DuClare - Außerhalb von Paris

Hier angekommen, müßt ihr mit Nicolette sprechen, die euch ab sofort begleitet. Lauft zum Haupteingang des großen Gebäudes rüber und öffnet dessen Haupteingang mit euren Dietrichen (oder sprengt die Türen einfach auf). Alternativ könnt ihr auf die Rückseite des Hauses gehen und dort die Holzbalken vor dem Hintereingang zerstören, um ins Haus zu gelangen.

Innerhalb des Gebäudes müßt ihr zunächst zu dessen Südseite laufen und dort einige Treppen hinauflaufen. Wendet euch oben gleich nach links und betretet das nächste Zimmer auf der rechten Seite. Sucht hier nach einem **Schlüssel**, der sich hinter einer Vase befindet. Nehmt ihn mit und lauft zurück nach links zum Ende des Ganges. Schließt hier die Zimmertür auf und betätigt am Kamin den Totenschädel, um an eine **thermooptische Tarnung** und andere **Extras** heranzukommen.

Verlaßt dann diesen Raum wieder und lauft nun in Richtung des anderen Ende dieses Ganges. Hinter dem Raum, in dem ihr einen Schlüssel gefunden habt, kommt ihr im Flur an einem Bild an der Wand vorbei. Rechts davon befindet sich ein Tisch, auf der sich eine Vase befindet, hinter der ein **Schlüssel** liegt. Nehmt diesen Schlüssel mit und öffnet damit den nächsten Raum, an dem ihr vorbeikommt. Schnappt euch hier einen weiteren **Schlüssel** aus einem herumstehenden Regal und untersucht das große Bild in der Nordostecke des Raumes. Zieht es beiseite, damit ein **Schlüssel**, ein Datenkubus (Login: bduclare, Paßwort: nico_angel) und andere **Extras** zum Vorschein kommen.

Begeht euch dann in die Küche im Erdgeschoß. Ihr könnt eine Abkürzung nehmen, indem ihr den Geschirraufzug in diesem Raum verwendet. In der Küche befindet sich eine Treppe, die zum Weinkeller führt. Schließt die Kellertür mit eurem Schlüssel auf und begeht euch im nächsten Raum in die rechte hintere Ecke. Betätigt dort den Kandelaber, damit sich ein Geheimgang öffnet. Folgt dahinter dem Weg immerzu weiter, bis ihr an eine Treppe gelangt. Zerstört hier die Holzbalken, die in eurem Weg stehen und erreicht einen kleinen dunklen Nebenraum. Hier gibt es neben einigen Kisten ein Sicherheitsterminal, das ihr hacken könnt, um einige Implantatmodule im oberen Stock freizulegen.

Setzt anschließend euren Weg auf den Treppen zum oberen Stock fort und schaut in der hinteren Ecke nach den **Implantatmodulen**. Anschließend müßt ihr euch dem großen Computer in diesem Raum zuwenden und euren Code aus Beths Raum eingeben: Login: bduclare, Paßwort: nico_angel. Wählt dann die Option "MEveretts Signal senden" aus, damit Morgan Everett zu euch spricht. Anschließend erhaltet ihr noch von Nicolette einen **Schlüssel**, den sie vorher nicht rausrücken wollte. Verlaßt dann dieses Haus durch dessen Hinterausgang und haltet euch jetzt immer westlich. Lauft durch mehrere Torböden hindurch, bis ihr an einer Treppe angelangt seid, die zu einem Labyrinth hinunter führt. Achtet verstärkt auf MJ12-Commandos und versucht, hier zum anderen Ende des Labyrinths zu gelangen (keine Sorge, der Weg führt hier ziemlich linear weiter).

Mission 11: Paris - Kathedrale der Tempelritter

Sobald ihr in der Nähe der Kirche angekommen seid, funkt euch Morgan an und übermittelt euch einen kleinen Lageplan der Kirche. Setzt dann euren Weg zum Ende des Ganges fort und klettert dort an einer Leiter hoch.

Zurück im Freien müßt ihr die nahestehenden Kisten verwenden, um zum höherliegenden Fenster zu gelangen. Zerstört das Fenster und klettert in das Gebäude vor euch hinein. Durchsucht die Leiche auf dem Boden für einige **Credits** und lauft dann am eingestürzten Holzbalken in den zweiten Stock des Gebäudes hoch. Sammelt hier einige **Extras** und den **Schlüssel des Torwächters** vom Tisch auf und verlaßt dieses Gebäude wieder. Draußen müßt ihr nun der schmalen Gasse zu einem Gittertor folgen, das ihr nun mit eurem neuen Schlüssel öffnen könnt. Hier müßt ihr jetzt einer langen Gasse folgen, die von einigen Soldaten und Militärbots bewacht wird. Versucht, die Soldaten aus der Ferne zu beseitigen und die Militärbots mit Emp-Granten zu deaktivieren.

Setzt euren Weg auf der Gasse immer geradezu weiter und lauft dabei an einer U-Bahnstation vorbei. Nachdem ihr eine Brücke überquert habt, müßt ihr euch hinter dem nächsten Torboden rechts halten. Paßt hier auf die einzelnen Wachdroiden auf und schaut beim herumlaufen immer auf die linke Kirchenseite. An einer bestimmten Stelle im Nordosten befindet sich ein Weingitter, an dem ihr hochklettern könnt. Tut dies und lauft oben an einem der beiden Balken auf die nächste höhere Ebene hoch. Dort erhaltet ihr auch gleich eine Nachricht von Gunther, der mit seiner neuen Ausstattung etwas angibt. Ignoriert diesen Blecheimer und stellt euch an die linke Ecke eurer Ebene. Vor euch befinden sich zwei schräge Balken, zu denen ihr rüberspringen könnt. Tut dies und achtet eventuell auf eine Wache, die aus dem naheliegenden Fenster schaut.

Steigt zur nächsten Ebene hoch und lauft außen auf dem schmalen Sims zur anderen Seite dieses Turmes vor euch. Hier kommen euch einige Sniper-Schützen entgegen, gegen die ihr euch wehren müßt. Lauft dann zum anderen Turm rüber und steigt einige Treppen hinab. Folgt hier den Stufen bis zum nächsten Durchgang und steigt dahinter an weiteren Stufen hinab. Es geht immerzu weiter, bis ihr an einer linken Sicherheitstür vorbeikommt. Ignoriert diese Tür und wendet euch an der nächsten Abzweigung nach links, steigt dann einige Treppen hoch und geht oben gleich rechts durch eine Tür. Haltet eure Waffe schußbereit und beseitigt dort eine Woman in Black. Schnappt euch anschließend einen **Schlüssel** vom Tisch und merkt euch die zahlreichen Codes auf dem Datenkubus. Falls ihr wollt, könnt ihr noch den Terminal in diesem Raum hacken, bevor ihr wieder zur letzten Sicherheitstür zurück lauft.

Gebt dort den Code: 1942 ein und betretet den dahinter liegenden Raum.

Die Laserschranke im Raum könnt ihr ausschalten, indem ihr ein Multitool am Sicherheitskasten neben eurer Treppe verwendet. Achtet dann auf die einzelnen Selbstschußanlagen und Sicherheitskameras in diesem Raum und checkt die einzelnen Ambrosia-Container ab. Zerstört anschließend einige Kisten, um an **Extras** heranzukommen und ladet euch gegebenenfalls am Reparaturbot auf.

Verläßt dann diesen Raum wieder und steigt im Gang die Treppen nach links hoch. Am oberen Ende müßt ihr rechts durch den Durchgang, in dem sich ein Soldat und eine Sicherheitskamera befinden. Beseitigt diese Störfaktoren und öffnet in diesem Raum die Panzertür mit dem Code: 0022. Sammelt hinter der Tür den **Feuerlöscher** vom Boden auf und folgt links den Treppen nach unten. Wendet euch in der unteren Etage nach rechts, um einen alten Bekannten wiederzutreffen. Zieht eure beste Waffe hervor und zeigt nun, wer der bessere Agent ist.

Nachdem ihr Gunther erledigt habt, müßt ihr schnell von ihm abhauen und gegebenenfalls das Feuer an eurer Jacke mit eurem Feuerlöscher ersticken, bevor euch zu warm wird. Wendet euch dann dem Computer im Norden zu und gebt diese Codes dort ein: Login: 34501; Paßwort: 08711. Wählt die Option "Systemverbindung" herstellen. Begeht euch dann zum gegenüberliegenden Computer, um mit Walton Simons eine kleine Unterhaltung zu führen. Verläßt anschließend diese Kirche wieder, befolgt den Rat von Everett und begeht euch nun zur U-Bahnstation im Süden, an der ihr zu Beginn vorbeigelaufen seid. Da es mehrere Wege gibt, um aus der Kirche zu fliehen, liegt es nun an euch, für welchen Weg ihr euch entscheidet. Seid ihr schließlich an der U-Bahnstation angekommen, müßt ihr euch erst einmal einige Nachrichten anhören. Lauft dann in die U-Bahnstation hinein und schreitet in der Haupthalle durch die rechte Tür. Lauft immerzu weiter, bis ihr auf dem Bahnsteig landet. Sprecht hier mit einem Gefolgsmann von Everett, der euch zum Geheimversteck der Illuminaten führt.

Morgon Everetts Haus

Lauft hier etwas in diesem Haus herum und stellt fest, daß es sich hierbei eher um eine Zentrale handelt. Im Nordwesten des Hauses landet ihr in einem Zimmer mit einem großen Spiegel. Sammelt hier rechts im Regal einen **Schlüssel** ein und schiebt anschließend den Spiegel beiseite. Dahinter befindet sich ein Gitter, das ihr mit einigen Dietrichen öffnen könnt. Tut dies und folgt dahinter einem Gang, der zum Anführer der Illuminati führt. Sprecht mit ihm und lest anschließend vom Datenkubus auf dem Tisch (Code: 8001). Begeht euch dann in die Nordostecke des Hauses und folgt dem dortigen Gang immerzu weiter bis zu einer Abzweigung. Links davon

könnt ihr auf Alex stoßen, der euch anscheinend immer einen Schritt voraus ist. Hinter Alex findet ihr im benachbarten Raum eine Sicherheitstür, die ihr mit eurem Code öffnen könnt (8001). Tut dies und sprecht im dahinter liegenden Raum mit der hellblauen Energiemasse (Prototyp-AI).

Nach einem kleinen Gespräch mit Morpheus müßt ihr zur letzten Abzweigung zurückkehren und dem anderen Gang folgen, der euch zu Everett führt. Sprecht einige Male mit ihm (mindestens dreimal) und erhaltet dabei einen **Schlüssel**. Um hier an einige **Implantate** heranzukommen, müßt ihr das Sicherheitsterminal in diesem Raum hacken. Sobald ihr hier fertig seid, müßt ihr zu der Stelle zurückkehren, an der euch der Gefolgsmann von Everett euch in das Haus geführt hat. Schließt südlich dieser Stelle eine Tür auf und folgt dem dahinter liegenden Gang zum Heliport. Sprecht dort mit dem Mechaniker, der sich etwas seltsam verhält. Zieht einfach eure Waffe hervor und legt diesen verdächtigen Kerl um. Steigt anschließend in den Helikopter und stellt dabei fest, daß sich eine Bombe an Bord befindet. Dank euch kann Jock die Bombe finden und sie rechtzeitig entschärfen.

Mission 12: Vandenberg - Kommando

Bei eurer Ankunft erhaltet ihr gleich von einer Mitarbeiterin einige Infos, ein **Bild** und einen Code. Lauft dann zur einzigen Tür auf dem Deck und öffnet diese. Folgt dahinter den Treppen nach ganz unten und paßt dort auf einige Sicherheitsanlagen auf. Öffnet eine Tür und zückt eine Waffe hervor. Hinter der nächsten Tür befinden sich zwei Wachen, die ihr schnell ausschalten müßt.

Holt anschließend den Fahrstuhl herbei und drückt innen auf die "2". Steigt dann im nächsten Stockwerk aus dem Fahrstuhl aus und legt gleich rechts die Wache und die Forscherin um, bevor sie Verstärkung holen können. Auf der unteren Etage befinden sich viele Soldaten und ein MiB, die ihr von hier oben entweder absnipen oder mit LAMs bewerfen könnt. Merkt euch dann rechts die Tür mit dem Schild "Control Center", vor denen zwei TNT-Kisten stehen, da ihr später hierher zurückkommen müßt.

Steigt dann hier oben an der Treppe hinab und lauft unten geradezu in den kleinen Generatorraum hinein. Macht euch an das Schaltpult heran und gebt dort den Code: 5868 ein. Anschließend müßt ihr den zweiten Generator finden. Bevor ihr nun diesen Raum verläßt, müßt ihr links unten vom Generator ein Gitter öffnen und dort im Schacht einen **Schlüssel** und ein **Atemgerät** herausholen. Außerhalb des Generatorraumes müßt ihr nun rechts in den Gang laufen und vor dem nächsten Fahrstuhl vor einer Sicherheitskamera aufpassen. Falls ihr gewitzt seid, könnt ihr das Sicherheitsterminal am Ende des Ganges hacken und die

Selbstschußanlagen gegen eure Feinde richten.

Geht dann durch die naheliegende Tür hindurch und lauft dort gleich weiter durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Benutzt im folgenden Gang ein Multitool an der Schalttafel, um die Laserschranke zu deaktivieren. Setzt dann euren Weg geradeaus fort und bringt am anderen Ende einige Wachen um. Öffnet anschließend die Tür auf der linken Seite mit eurem Schlüssel, um einen Wissenschaftler zu befreien und einige Ambrosia-Comtainer zu entdecken.

Anschließend müßt ihr dieses Gebäude wieder verlassen, indem ihr zurück zu eurem Startpunkt lauft. Falls ihr ein **Implantatmodul** bekommen wollt, müßt ihr rechts von den getöteten Wachen in das "Hazard Lab" gehen und dort im eiskalten Wasser nach eurem gewünschten Gegenstand schwimmen gehen.

Zurück auf dem Dach des Gebäudes müßt ihr nun in Südostecke an der Schräge hinunter laufen. Auf der unteren Ebene müßt ihr dann noch westlich auf der Schräge runter laufen, um auf dem Erdboden zu landen. Paßt hier auf einige Soldaten auf und begeben euch zunächst im Westen zum zweiten Generator. Gebt hier am Sicherheitsterminal den Code: 5868 ein und widmet euch nun dem zweiten Einsatzziel. Ihr müßt hier die vier Bots, die um das Hauptgebäude herumlaufen mit Emp-Granten deaktivieren oder auf eine andere Weise zerstören. Um euch tatkräftige Unterstützung zu sichern, müßt ihr erst einmal zum Gebäude laufen, auf dem sich keine Satellitenschüssel befinden (vom Hauptgebäude aus links).

Geht dort hinein und sammelt erst einmal einige **Extras** ein. Anschließend könnt ihr die beiden Militärbots aktivieren, indem ihr jeweils hinter ihnen auf einen Schalter drückt. Sobald diese im Einsatz sind, greifen sie automatisch all eure Feinde an. Gebt euren Bots aber noch etwas Feuerunterstützung, da der Feind vier Bots besitzt. Sobald alle feindlichen Bots auf diesem Gelände unschädlich gemacht worden sind, müßt ihr nun in die Kommunikationszentrale eilen (Gebäude mit den Satellitenschüsseln) und dort mit einem Wissenschaftler sprechen. Sucht dann im hinteren Teil des Gebäudes nach einer Bodenluke, die euch zu einem Tunnelgang führt. Falls ihr noch ein **Implantatmodul** haben wollt, müßt ihr die einzelnen Schließfächer in dieser Zentrale abklappern.

Folgt hier unten dem Gang bis zum anderen Ende und paßt dabei auf die kleinen Spinnenbots auf. Auf eurem Weg kommt ihr an einem Lasergitter auf dem Boden vorbei, vor dem sich eine Schalttafel befindet. Benutzt hier ein Multitool, um das Lasergitter zu entfernen. Setzt anschließend euren Weg geradeaus fort und öffnet jetzt die kommende Tür, hinter der sich ein radioaktiv verseuchter Raum befindet. Falls ihr einen Schutzanzug besitzt, solltet ihr diesen anziehen und schnell durch diesen Raum hindurchlaufen.

Auf der anderen Seite gelangt ihr nun außerhalb des verseuchten Raums in eine Art Halle. springt hier auf die unterste Ebene hinab und paßt hier auf einen Spinnenbot auf. Lauft unten dann zur Treppe und steigt diese nach oben zu einem kleinen Kontrollraum. Betätigt hier am Schaltpult den Knopf mit der Zahl "3" und lauft die Treppen wieder nach unten. Folgt hier dem rechten Gang und überwindet dabei eine blaue Laserschranke. Dahinter landet ihr im Treppenhaus, in dem es nach oben geht. Auf der obersten Etage müßt ihr nun über die Brücke laufen, die ihr hierher befördert habt und auf der anderen Seite ein Spinnenbot ausschalten. Sammelt hinter einer Leiche einen **Schlüssel** auf und klettert dann die naheliegende Leiter hoch. Oben angekommen müßt ihr im Nebenraum einen Schalter aktivieren und durch die benachbarte Tür laufen, um euch im Hauptkomplex wiederzufinden. Begeht euch eine Etage höher und lauft zur Tür, neben der "Control Center" geschrieben steht (die Tür, die ihr euch vorhin merken solltet). Öffnet diese Tür mit eurem Schlüssel und hackt nach Belieben den linken Computer, um an einige Infos heranzukommen. Anschließend geht es rechts zur Treppe, die ihr nach unten absteigen müßt.

Auf der unteren Etage könnt ihr mit Carter sprechen, der von der Unatco entlassen wurde. Nach dem Gespräch müßt ihr euch nun eine Ebene tiefer mit dem linken Wissenschaftler sprechen, bei dem es sich um Dr. Savage handelt. Dieser öffnet für euch eine Tür und erzählt euch, wie ihr Milnet erreichen könnt. Falls ihr nun bei voller Gesundheit seid, könnt ihr durch den elektrisierten Raum hinter Carter laufen und dort zunächst am anderen Ende einen Schalter betätigen. Anschließend müßt ihr in diesem Raum auf den kleinen Lift in der Südwestecke steigen und den Aufwärtspfeil betätigen, um eine Etage höher zu gelangen. Hier müßt ihr zum Computer rüberlaufen und euch folgendermaßen anmelden: Login: GSavage; Paßwort: Tiffany. Wählt dann die Option "Mit Milnet verbinden" aus, um endlich den Strom in diesem Bereich zu deaktivieren.

Kehrt danach wieder zu Dr. Savage zurück und hört euch dabei einige Meldungen an. Sprecht dann einige Male mit Dr. Savage und erfahrt, daß seine Tochter entführt wurde. Nachdem ihr ein Bild von seiner Tochter erhalten habt, müßt ihr diesen Hauptkomplex wieder verlassen. Außerhalb des Gebäudes müßt ihr vom Haupteingang aus in Richtung Osten, dann Norden laufen, um zu eurem Helikopter zu gelangen. Sprecht dort mit Tong und begeht euch anschließend zu eurem nächsten Einsatzziel.

Mission 13: Kalifornien - Verlassene Tankstelle

Sobald ihr euch in diesem Gebiet befindet, solltet ihr im Hinterkopf behalten, daß ihr euch jetzt in einer Befreiungsmision befindet. Es ist wichtig, daß ihr

euch leise durch die Gegend schleicht, da eure Feinde sonst Tiffany töten und ihr das Spiel verloren habt.

Lauft zunächst geradeaus zu den beiden Personen am anderen Ende der Straße (hierbei braucht ihr nicht zu schleichen). Sprecht mit ihnen, damit ihr einen **Schlüssel zu den Kanälen** und eine kleine Einkaufschance erhaltet. Anschließend müßt ihr zum Startpunkt zurücklaufen und dort das Gebäude auf der rechten Seite aufschließen. Betretet dann das Gebäude und begeben euch dort hinter der nächsten Tür nach links in einen kleinen Tunnelgang. Dort müßt ihr am anderen Ende an einer Leiter hochklettern. Speichert vorher ab und seid ab jetzt sehr leise und vorsichtig.

Oberhalb der Treppen landet ihr jetzt in einem kleinen eingezäunten Gelände. An einer Stelle könnt ihr durch den Zaun kriechen. Wartet jedoch, bis ihr eine Wache entdeckt habt, die hier ihre Runden zieht. Verlaßt dann den eingezäunten Bereich und schaltet leise diese Wache aus. Schaut euch etwas um und bewegt euch nun vorsichtig am westlichen Abgrund entlang. Hier befinden sich nun drei MJ12-Commandos, die ihr vorsichtig umlegen müßt, damit sie keine Raketen auf euch abfeuern. Detoniert nämlich eine Rakete auf dem Boden, so aktivieren die anderen Wachen den Alarm (was zur Folge hat, daß Tiffany stirbt). Ein MJ12-Commando befindet sich etwa hinter den Zapfsäulen, während die beiden anderen MJ12-Commandos hinten am Tankklaster im Süden ihre Runden drehen. Schaltet all diese Feinde mit eurem Gewehr aus und lauft nun zum Tankklaster herüber.

Am benachbarten Gebäude findet ihr nun einen Eingang, der zu Tiffany führt. Falls ihr ein guter und schneller Killer seid, könnt ihr diesen Eingang zunächst mit einigen Dietrichen aufschließen (speichert am besten vorher ab). Zieht anschließend eine gute Waffe hervor und stürmt durch diesen Eingang hinein. Tötet hier schnell einen Soldaten und einen MiB, bevor sie Tiffany erschießen können. Habt ihr das geschafft, könnt ihr Tiffany im benachbarten Raum befreien. Sagt ihr, daß sie noch warten soll, da hier vermutlich eine weitere Wache auftaucht (es ist der letzte Gegner in diesem Level). Beseitigt diese Wache oder sucht nach ihr. Diese befindet sich vermutlich östlich von hier im eingezäunten Gelände mit den Hunden. Sobald die Luft rein ist, könnt ihr mit Tiffany reden und ihr erzählen, daß sie zum Helikopter laufen kann. Folgt ihr und fliegt mit eurem Helikopter zum nächsten Einsatzort.

Für die leisen Agenten unter euch gibt es noch eine andere Methode, um Tiffany zu retten. Ignoriert den Eingang am Tankklaster und betretet rechts davon den eingezäunten Bereich. Tötet hier leise zwei Wachhunde und den Soldaten am hinteren Gebäude. Klettert dann an der Leiter des Tankstellengebäudes hoch auf dessen Dach. Dort oben müßt ihr zum benachbarten Gebäude im Süden rüberspringen und eine Bodenluke öffnen. Speichert ab und kriecht dort in das Innere des Gebäudes hinein. Schaltet

von eurer Anhöhe den Soldaten und den MiB aus, um alle Gefahren in diesem Level zu beseitigen. Anschließend könnt ihr den Raum unter euch öffnen und mit Tiffany zu eurem Helikopter eilen.

Mission 14: Neue Westküste - U-Boot Basis

Hier angekommen, erhaltet ihr gleich eine kurze Mitteilung. Schleicht dann leise um eure Mauer herum und schaut in Richtung Süden. Dort müßte sich ein Soldat befinden, der einen Schlüssel bei sich herumträgt (dies könnt ihr aber erst feststellen, wenn ihr ihn genauer untersucht). Paßt hier auf die Militärbots auf und tötet diesen Soldaten, um an seinen **Schlüssel** heranzukommen.

Schließt damit die Tür am säulenartigen Turm auf und steigt innen an der langen Wendetreppe nach ganz oben. Dort müßt ihr dann vorsichtig weitergehen und an der nächsten Abzweigung auf einem Gittergang nach links abbiegen. Beseitigt hier einige Soldaten und arbeitet euch in den Computerraum vor, in dem einige Wissenschaftler ihre Arbeit ausführen. Springt zu ihnen hinab und spricht mit Dr. Pinkerton, der euch ein **Bild** übergibt. Geht dann durch die linke Tür im Süden, um eine Leiter zu erreichen. Klettert an dieser hinab und beseitigt unten eine Wache. Klettert am anderen Ende an einer weiteren Leiter hinab und folgt unten dem Gang zu einer weiteren Wache. Schaltet diese aus und schreitet anschließend durch die Tür auf der rechten Seite.

Draußen müßt ihr eine weitere Wache umnieten und das Gebäude am anderen Ende betreten. Hier drinnen müßt ihr wiederum eine Wache beseitigen und anschließend in den mittleren Fahrstuhl steigen. Betätigt im Fahrstuhl den Knopf, damit dieser euch nach ganz unten befördert. Steigt unten aus eurem Fahrstuhl heraus und zerstört gleich über eurem Durchgang eine Sicherheitskamera. Anschließend könnt ihr auf der linken Seite einen Sicherheitsterminal hacken, um die Selbstschußanlagen auf den Wächter im folgenden Gang zu richten. Begeht euch anschließend zum anderen Ende des Ganges und betretet einen Raum mit Wissenschaftlern.

Beseitigt zunächst drei Wachen, die sich unter Umständen auch oberhalb der Treppe in der Mitte des Raumes befinden. Sprecht dann mit Dr. Brittany Prinzler und lest vom Datenkubus am hinteren Rollcontainer. Gebt dann euren gefundenen Code in den naheschwebenden Sicherheitscomputer ein (Login: tech, Paßwort: sharkman). Schaltet hier alle Kameras aus und öffnet alle Türen. Steigt anschließend an der mittleren Treppe hoch und folgt oben dem Weg zu den Mini-U-Booten. Steigt hier in eines der beiden Mini U-Boote ein und fahrt damit zu eurem nächsten Einsatzort.

Grund des Ozeans

Unter Umständen kann es passieren, daß einige von euch keine Gegenstände in diesem Level verwenden können. Um dieses Problem zu lösen, müßt ihr einfach einen Gegenstand ablegen und diesen wieder aufsammeln, um all eure Gegenstände erneut benutzen zu können (scheint wohl ein Bug im Spiel zu sein).

Hackt zunächst das Sicherheitsterminal an der linken Wand. Öffnet alle Türen und richtet die Selbstschußanlage auf eure Feinde. Setzt dann euren Weg in dieser Station fort und steigt dabei über zwei Treppen hoch. Geht oben gleich durch die naheliegende Tür und schaut im nächsten Raum den Datenkubus am hinteren Tisch an. Unterwegs erhaltet ihr wieder Nachricht von zwei bekannten Personen.

Verläßt dann diesen Raum und steigt an der nächsten Treppe eine Etage höher. Oben müßt ihr nun durch eine der beiden Türen gehen und gleich die Selbstschußanlage im Raum vernichten. Begeht euch dann durch die linke Tür und vernichtet an der nächsten Abzweigung eine weitere Selbstschußanlage. Sammelt dann vor dessen Trümmern an der toten Leiche einen **Schlüssel** ein. Plündert zunächst die beiden Räume links und rechts neben der Leiche (die linke Tür müßt ihr mit Dietrichen öffnen) und folgt dann dem anderen Gang an der Abzweigung zu einer verschlossenen Tür. Öffnet diese mit eurem gefundenen Schlüssel und räumt dahinter einige Tiere aus dem Weg (zwei Gewehrschüsse dürften jeweils ausreichen).

Klettert dann an der hinteren Leiter hinab und paßt unten vor einem weiteren Tier auf (kämpft unter Wasser mit eurem Schwert oder einer Armbrust). Taucht dann zur verschlossenen Sicherheitstür und öffnet diese mit diesem Code: 5690. Folgt hinter der Tür dem Weg aus dem Wasser und betretet den nächsten Raum. Lest hier aus sicherer Entfernung vom Datenkubus (Login: OCEANGUARD; Paßwort: KRAKEN) und setzt anschließend euren Weg durch zwei weitere Türen fort, bis ihr schließlich in einer Art Steinhöhle landet.

Haltet euch hier an der rechten Wand und beseitigt zunächst zwei Tiere. Folgt anschließend dem rechten Gang und stößt dabei auf eine große Echse, die ziemlich stark im Einstecken ist. Verwendet eine starke Waffe, um dieses Biest zu erledigen und sammelt in dessen Raum einen **Schlüssel** vom Tisch auf. Verläßt dann diesen Raum wieder und läuft in der Höhle zur Tür auf der rechten Seite. Öffnet diese Tür mit eurem Schlüssel und durchquert dahinter den dunklen Gang. Schreitet durch eine weitere Tür und klettert dahinter auf der rechten Seite an einer Leiter hinab. Betretet unten den Hallengang und macht euch hier keine Sorgen um die Sicherheitsanlagen, wenn ihr an den U-Booten, den Sicherheitscomputer dementsprechend gehackt habt.

Folgt hier dem Gang nach rechts zum Fahrstuhl am anderen Ende und fährt damit nach unten. In der unteren Etage müßt ihr zum Schalttafel am anderen Ende des Ganges laufen. Paßt dabei auf eurem Weg auf eine Gas-Granate an der linken Wand auf, die ihr rechtzeitig entschärfen müßt. An der Schalttafel befindet sich links davon ein Gang, der von einer Laserschranke versperrt. Hier gibt es zwei Möglichkeiten, die euch jeweils zum selben Ziel führen:

1. Ihr öffnet rechts den Lüftungsschacht mit einem Dietrich und folgt hier oben dem Wirrwarr von Gängen in den nächsten Bereich.
2. Überwindet die linke Laserschranke und folgt dahinter dem Gang zu einem Bereich, in dem sich ein großer Spinnenbot befindet. Deaktiviert diesen Bot mit einer Emp-Granate und fährt im Osten an einem Lastenaufzug hoch.

Falls ihr ein **Implantatmodul** sucht, müßt ihr hier unten im elektrisierten Wasser die Leiche durchsuchen. Oberhalb des Fahrstuhls müßt ihr zunächst auf der rechten Seite eine Selbstschußanlage zerstören und dann einen Sicherheitscomputer hacken. Aktiviert dabei eine Brücke und setzt euren Weg hier oben fort. Überquert eine Brücke und hackt im nächsten Raum den linken Computer. Wählt dort die Option "Auf UK-Pläne zugreifen" und kehrt anschließend zur Steinhöhle zurück. Dort erwartet euch der schwerste Kampf, den ihr euch bisher geliefert habt.

Simmons ist nicht nur ein flinker Gegner, sondern er schießt auch mit einem unfairen Plasmagewehr. Gebt euer Bestes und tötet diesen unangenehmen Zeitgenossen. Kehrt anschließend zu eurem Mini U-Boot zurück und lauft in der nächsten Basis in Richtung eures Level-Startpunktes zurück. Auf dem Rückweg müßt ihr jeweils an den Leitern immer so hoch wie möglich klettern, bis ihr schließlich auf dem Dach der Basis landet, auf dem eurer Helikopter steht. Falls ihr auf eurem Weg an Dr. Pinkerton und seiner Wissenschaftlerin vorbeikommt, seid ihr schon zu weit gelaufen. Am Helikopter könnt ihr noch einige Worte mit Dr. Savage wechseln, der euch ein **Implantat-Upgrademodul** überreicht, falls ihr seine Tochter Tiffany gerettet habt. Steigt anschließend in euren Helikopter.

Neue Westküste - Raketensilo

Hier angekommen, bleiben euch einige Sekunden, um den Sniper-Schützen auf dem Hochstand im Südwesten auszuschalten, bevor dieser es mit euch tut. Folgt dann dem Weg, der südlich entlang führt und erledigt nebenbei zwei Wachhunde. Nähert euch einem Haus, in dem sich drei Wachen befinden. Zerschießt das Fenster und wirft eine Gas-Granate dort hinein und versucht sie abzuspigen. Betretet anschließend das Haus und sammelt neben einigen **Extras** den **Schlüssel** vom Tisch ein.

In der oberen Etage befindet sich ein Ziffernblock an der mittleren Stützsäule. Benutzt hier ein Multitool, damit sich die naheliegende Tür öffnet und eine Treppe erscheint. Sammelt oberhalb der Treppe einige **Extras** ein und folgt anschließend hinter der geöffneten Tür dem langen Gang, der in die eingezäunte Militärbasis führt. Dort angekommen, müßt ihr euch vor Soldaten und Wachdroiden in Acht nehmen. Begeht euch dann am Ende eures Ganges zum östlich gelegenen Gebäude. Lauft hier die Treppen hoch und folgt im oberen Stock draußen dem Gang zum benachbarten Gebäude. Betretet es und geht dort ins Erdgeschoß, in dem euch ein Reparaturbot erwartet. Tankt etwas Energie auf, öffnet anschließend die Bodenluke und kriecht dort hinein.

Diese führt euch in ein Treppenhaus, in dem ihr den Treppen abwärts folgen müßt. Tötet unten eine Wache und öffnet die dortige Panzertür mit diesem Code: 8456. Dahinter müßt ihr eine weitere Panzertür und anschließend noch eine andere Tür auf der linken Seite mit eurem letzten Code öffnen, um schließlich an einer Laserschranke zu landen. Dahinter befinden sich ein MJ12-Commando und ein MiB. Zerstört zuerst den MiB, um das MJ12-Commando durch die Explosion stark zu schwächen. Schaltet diese Schranke aus und achtet auf zwei weitere MiBs, die hier ihre Runden drehen. Lauft dann rechts hinter der Laserschranke an den Treppen hoch und sucht auf der oberen Etage nach einem Terminal, auf dem die rote Schrift "Abort" aufleuchtet. Öffnet dort die Plastikklappe und betätigt den kleinen Knopf, um den Raketenstart zu unterbinden. Wendet euch dann links dem geöffneten Terminal zu und gebt dort diesen Code ein: Login: elder; Paßwort: armageddon. Wählt dann die Option "Neuen Start initialisieren" und kehrt zu den Panzertüren zurück.

Geht hier durch die Panzertür, die ihr noch nicht durchquert habt und erreicht dabei einen langen Gang. Auf der gegenüberliegenden Seite könnt ihr eine Wache sehen, die ihr absnipen könnt. Sobald ihr das getan habt, stürmen lauter MJ12-Commandos und MiBs auf euch zu. Snipt sie entweder rechtzeitig ab oder legt einige LAM-Fallen aus. Folgt dann dem langen Gang zur gegenüberliegenden Seite. Haltet hier nach einem MiB auf der oberen Etage Ausschau und holt den Aufzug herbei. Fahrt damit zum 4. Level und tankt gegebenenfalls am Reparaturbot auf.

Steigt anschließend auf das Geländer und schaut auf den unteren Teil der Rakete. Dort befindet sich eine Person, die euren Raketenstart sabotieren will. Snipert diese Person ab, damit sich Page bei euch meldet. Fahrt dann in den 6. Level und schaltet hier einen MiB aus, falls ihr es noch nicht getan habt. Klettert dann an der Leiter hoch und öffnet oben die Dachluke mit dem Knopf auf der rechten Seite. Steigt dann oben in euren Helikopter, der euch zu eurem letzten Einsatzziel befördert.

Mission 15: Area 51

Hier angekommen, müßt ihr gleich rechts auf dem Hochstand einen Sniper-Schützen erledigen, bevor dieser euch bemerkt. Anschließend solltet ihr auf der rechten Rampe zum nördlich gelegenen Bodenlevel runterlaufen und euch dabei vor einigen Bots in Acht nehmen. Besucht unten gleich das Gebäude, auf dem Command 24 geschrieben steht. Im Innern könnt ihr an einer Leiche einen **Schlüssel** entdecken. Nehmt diesen mit und kehrt nun zum Tower (17a) zurück, auf dem sich anfänglich der Sniper-Schütze befand.

Falls eure Hacking-Fähigkeiten schlecht sind, müßt ihr westlich vom Command 24-Gebäude zum Hangar mit dem eingestürzten Tor laufen. Beseitigt im Innern zwei MiBs und ein MJ12-Commando, die sehr nervig sind. Steigt dann an der Treppe hoch und klettert oben durch das zerstörte Fenster hindurch. Sprecht dahinter mit dem Soldaten, der euch ein wichtiges Paßwort verrät.

Setzt nun euren Weg im Tower 17a fort und paßt dort auf einige LAMs auf, die hier an den Wänden plaziert sind. Deaktiviert oder zerstört diese Sprengladungen aus der Ferne und klettert an den Leitern nach ganz oben. Macht euch auf der Turmspitze an das Sicherheitsterminal heran und gebt dort euren Code vom Soldaten aus dem Hangar ein (oder hackt den Computer). Öffnet dann alle Türen und begeben euch zurück auf den Bodenlevel.

Hier könnt ihr nun durch das offene Tor laufen, das sich zwischen dem Hangar und dem Command 24-Gebäude befindet. Lauft dort hindurch und gelangt zunächst an eine Gabelung. Hier solltet ihr gleich links und rechts jeweils einen Bot ausschalten. Entscheidet euch dann für den rechten Gang, der euch zu einem Reparaturbot führt. Öffnet links davon den Sicherheitsraum mit einigen Dietrichen und wendet euch innerhalb des Gebäudes gleich nach rechts. Öffnet den Generatorkasten und betätigt dort einen Knopf, um die Stromversorgung wiederherzustellen. Kehrt dann zur Gabelung zurück und wählt diesmal den anderen Gang, der zu einem Fahrstuhl führt. Fahrt damit nach unten und öffnet dort ein großes Tor mit dem naheliegenden Schalter.

Area 51 - Eingang

Hinter den Toren müßt ihr gleich eine Selbstschußanlage an der Decke zerstören. Ebenfalls muß die Sicherheitskamera auf der linken Seite verschwinden.

Setzt dann euren Weg nach unten fort und überwindet dabei das Lasergitter auf dem Boden. Folgt anschließend dem Gang geradeaus weiter und kommt an der nächsten Abzweigung rechts an einem Generator vorbei. Haltet

großen Abstand zu diesem Gerät, da es in die Luft fliegt. Anschließend erhaltet ihr von Everett eine Nachricht, die ihr befolgen könnt, um die Endsequenz des Spiels zu beeinflussen. Redet mit Everett, indem ihr zum Gerät lauft (Sektion 5), das sich rechts neben dem kaputten Generator befindet und erhaltet diesen Code: 8946. Wendet euch dann an der Abzweigung nach links und folgt diesem Gang zu einem Wachdroiden und einer Sicherheitstür (Barracks).

Öffnet diese Tür mit Everetts Code und verwendet dahinter bei Bedarf einen Medibot. Hier gibt es eine Vitrine, die ihr nicht mit einem Multitool öffnen könnt. Verlaßt diesen Raum und setzt euren Weg im Gang zu der nächsten Sicherheitstür fort (Recreation). Öffnet diese Tür ebenfalls mit Everetts Code und schaltet dahinter eine Agentin und einen Soldaten aus. Notiert euch dann auf dem Tisch den Code (0169) vom Datenkubus und kehrt in den letzten Raum zurück (Barracks).

Öffnet hier die Vitrine mit eurem gefundenen Code, damit ihr an ein **Implantat-Upgrademodul** herankommt. Nehmt es mit und setzt weiterhin euren Weg in diesem Gang fort, bis ihr in einem größeren Raum landet, in dem sich zwei MJ12-Commandos und drei Soldaten aufhalten. Beseitigt sie und öffnet am oberen Gang die Tür mit euren Dietrichen. Dahinter geht es links zu einem Fahrstuhl, an dem euch Page anfunkelt. Zieht eine Waffe hervor und macht euch auf zwei Soldaten und einen MiB gefaßt, die aus dem Fahrstuhl gestürzt kommen. Killt diese Störenfriede und fahrt mit dem Aufzug nach unten.

Begeht euch in Sektor 3 gleich vorne nach links in den Gang und tretet an der kommenden Panzertür an den linken Holoprojektor heran. Dort spricht Mr. Tong zu euch, der euch die Panzertür öffnet und ein **Foto** übergibt. Betretet nun den Raum vor euch und begeht euch in dessen rechte hintere Ecke. Paßt hier auf einige gefährliche Tiere auf und eilt hinten an der Treppe zu einem Wassergebiet hinunter. Taucht dort ins Wasser und sucht vorsichtig auf der linken Seite nach einer Leiche (hier schwimmen einige Tiere herum). Unter ihr könnt ihr einen **Schlüssel** mitnehmen und vom Datenkubus lesen (Code: 2001).

Kehrt dann wieder in den letzten Raum zurück und wendet euch dort nach links zur Tür im Osten. Geht jetzt vorsichtig vor, da hier viele Wachen ihre Runden drehen. Hinter der Tür müßt ihr einem Treppengang nach oben folgen und dabei einige Gegner ausschalten. Ganz oben angekommen, müßt ihr ein Sicherheitsterminal hacken, damit ihr an das verschlossene **Implantatmodul** herankommt. Seid ihr hier fertig, müßt ihr wieder nach ganz unten auf den Bodenlevel laufen.

Verlaßt das Treppenhaus und lauft rechts an weiteren Treppen nach ganz unten. Dort erwarten euch zunächst zwei Spinnenbots, vor denen ihr

aufpassen müßt. Schließt dann hier unten die Sicherheitstür (Reactor Lab B13) mit eurem zuletzt gefundenen Code auf (2001) und folgt dahinter dem Gang in einen vernebelten Raum. Hier irrt irgendwo ein Außerirdischer herum, den ihr bei Kontakt töten müßt. Begebt euch im folgenden Raum in die rechte hintere Ecke und klettert an einer Leiter hoch. Am oberen Ende befindet sich ein Mechaniker, der euch einige Infos über die "Grauen" und einen Code mitteilt.

Lauft nun den ganzen Weg zurück ins Treppenhaus (in Richtung des Raumes, in dem ihr das Implantatmodul gefunden habt). Im Treppenhaus befindet sich eine Sicherheitstür, neben der "Aquinas Hub Access" geschrieben steht. Öffnet diese Tür mit dem Code vom Mechaniker (1038) und folgt dahinter dem Gang in einen Raum hinein. Tankt dort gegebenenfalls am Medibot auf und setzt an der Leiter in der Südwestecke euren Weg fort.

Auf der unteren Etage laufen euch wahrscheinlich wieder die "Grauen" über den Weg. Wie dem auch sei, euer Weg führt euch nach links durch den Durchgang (Aquinas Hub) vorbei an einem MJ12-Commando, bis ihr vor dem Aquinas Control steht. Tretet dort ein und begebt euch in diesem Abschnitt zu einem Aufzug. Fahrt damit auf "Level 3" und sprecht oben mit Helios (die große Apparatur), um möglicherweise an die dritte Endsequenz heranzukommen.

Begebt euch anschließend auf "Level 2" zurück und verlaßt den Aquinas Control wieder. Außerhalb erhaltet ihr Hilfe von zwei Hilfsbots, die euch im Kampf gegen die MJ12-Commandos auf den Treppen unterstützen. Folgt anschließend oberhalb der Treppen dem Weg zurück zur letzten Leiter, an der ihr herunterklettert seid (und Kontakt mit den Grauen erhalten habt). Lauft an der naheliegenden Treppe hinab und wendet euch dabei gleich nach links durch den nächsten Durchgang. Auf eurem Gang könnt ihr einen Blick auf die unterste Etage werfen, auf der ein großer Spinnenbot herumläuft. Deaktiviert diesen Bot von hier oben aus und steigt dann nach ganz unten hinab.

Nähert euch hier der Sector 4 Access-Tor, die Helios für euch öffnet. Folgt dahinter dem Gang durch eine Tür und sprecht am nächsten Hologramm mit Dr. Savage (falls euer Bruder noch leben sollte, sprecht ihr halt mit eurem Bruder). Setzt anschließend euren Weg geradeaus fort und begebt euch in den nächsten Abschnitt, in dem ihr einige Klone entdecken könnt. Lauft an den nächsten beiden Klonen vorbei in die andere Hälfte des Raumes und nähert euch dabei langsam der nächsten Tür auf der rechten Seite. Beim Näherkommen explodiert diese Tür, so daß ihr etwas Schaden abbekommt. Ihr hättet deutlich mehr Schaden abbekommen, wenn ihr hier reingerannt wäret.

Tankt am nächsten Medibot auf und folgt dem Gang zwischen den nächsten beiden Klonbehältern. Dieser führt euch in die Nähe einiger "Grauen Typen", gegen die ihr euch wehren müßt. Außerdem könnt ihr auf einer rechten Wandseite ein Sicherheitsterminal entdecken, den ihr hacken müßt. Wählt dort die Option "Strahlungsgeneratoren" aus und lauft links durch den Strahlungsraum hindurch. Überbrückt an dessen anderem Ende die Sicherheitstür und folgt dahinter dem Gang zur nächsten Tür auf der linken Seite. Auf dem Weg kontaktiert euch Alex und teilt euch einen unvollständigen Code mit: 724x. Geht nun durch die nächste Tür hindurch und setzt euren Weg geradezu auf Page zu, der gerade seine Implantate installiert. Tretet nicht zu nah an ihn heran und sprecht mit diesem Typen. Zerstört anschließend einige Selbstschußanlagen und entscheidet euch nun für eine der drei möglichen Endsequenzen.

Everetts Ende: Die Wiedergeburt der Illuminati

Folgt hier dem südlich gelegenen Gang und klettert an dessen Ende an einer Leiter hoch. Oben müßt ihr rechts den Hallengang entlang laufen und dabei eine Treppe hinter euch lassen, bis ihr an einem Reaktor landet. Gebt hier den Code 7243 ein, weicht den ankommenden Sicherheitsbots aus und kehrt schnell zu der Stelle zurück, an der ihr an einer Leiter hochgeklettert seid.

Schaut hier nun durch den anderen Durchgang und haltet rechts unten nach einer Leiche Ausschau. Springt zu dieser Leiche runter und lest in ihrer Nähe vom Datenkubus. Snipt anschließend von hier oben einige Feinde aus der Ferne ab und springt von dieser Plattform aus an der Nordostecke zur tiefer liegenden Ebene herab.

Dreht euch hier gleich hinter euch der Wand zu und schreitet durch eine Tür hindurch. Falls ihr einen Schutzanzug dabei habt, solltet ihr diesen an dieser Stelle verwenden. In diesem Raum müßt ihr nun den zweiten Reaktor deaktivieren (Code: 7243). Verläßt anschließend diesen Raum wieder und folgt nun dem Weg in Richtung Norden, dann Westen über eine kleine Brücke. Links könnt ihr in einem kleinen Unterstand den dritten Reaktor entdecken, den ihr ebenfalls ausstellen müßt (Code: 7243).

Ist dies erledigt, müßt ihr euch nun östlich von hier an das Geländer stellen und auf die untere Etage schauen. Hier befinden sich gelbe Rohre, die zu eurer Plattform hinführen. An dieser Stelle befindet sich nun der vierte Reaktor. Bevor ihr zu ihm auf den Bodenlevel springt, solltet ihr zuvor alle gefährlichen Tiere beseitigen oder eure thermooptische Tarnung verwenden (falls ihr noch eine besitzt).

Schaltet dann den vierten und somit letzten Reaktor aus und eilt dann zum Gebäude im Süden. An dessen linken Seite befindet sich ein Schalter, den

ihr betätigen müßt, um einen Aufzug herbeizurufen. Tut dies und fahrt damit wieder nach oben. Hier müßt ihr nun zurück zu Page laufen und dort dem Gang in den Norden folgen. An der nächsten Kreuzung müßt ihr vor der Tür dem Gang nach recht folgen, so daß ihr schließlich vor dem Aquinas Router landet. Gebt hier an der Sicherheitstür diesen Code ein: 6765 und betretet den dahinter liegenden Raum. Hier müßt ihr dann lediglich am Kontrollpult den Knopf betätigen.

Herzlichen Glückwunsch!

Tongs Ende: Das neue dunkle Zeitalter

Folgt von Page aus dem Gang in den Süden und klettert an einer Leiter hoch. Öffnet hier oben das Gitter auf dem Boden und klettert darunter an einer Leiter hinab. Öffnet unten ein weiteres Gitter und lest in der Nähe der Leiche am Datenkubus (Code: 6765).

Geht dann aus der naheliegenden Tür heraus und öffnet gleich rechts das nächste Bodengitter. Steigt dort hinein und kriecht dort unten einen langen Schacht entlang. Betätigt an dessen anderen Ende einen Schalter, und springt dann in den geöffneten Schacht hinein.

Taucht hier bis zum nächsten großen vertikalen Schacht und schaut euch um, damit ihr eine Leiter entdeckt. Klettert an dieser hoch und springt dabei über einen Zaun, der euch zu einigen Gegnern führt. Schaltet diese Gegner aus und begeben euch zum Schaltpult im Westen. Drückt hier auf den Knopf, auf dem Flush Systems geschrieben steht und begeben euch durch die gegenüberliegende Tür im Osten. Öffnet an dieser Stelle zwei aufeinanderfolgende Türen, so daß ihr wieder im Raum mit den vielen Biestern landet. Geht zurück zu der Tür, die ihr geöffnet habt (hinter der sich die Leiche befindet) und klettert den dortigen Schacht wieder nach ganz oben.

Kehrt zu Page zurück und wählt hier den Gang im Westen, um zurück zu der Stelle zu laufen, an dem ihr mit Dr. Savage bzw. eurem Bruder gesprochen habt. Von hier aus geht es immer weiter zurück zu einigen Treppen, denen ihr nach ganz oben folgen müßt. An der Stelle, wo ihr vermutlich das zweite Mal auf die "Grauen" gestoßen seid (außerhalb des Aquina Access), müßt ihr an einer Leiter hochklettern. Oben geht es dann weiter zurück in den Raum, in dem ihr das erste Mal in einem vernebelten Raum auf die "Grauen" gestoßen seid (Reactor Lab B13).

Hier müßt ihr gleich einen Schutzanzug anziehen, falls ihr einen besitzt und nach unten ins verstrahlte Gebiet springen. Dort müßt ihr jeweils am Fuße der beiden Reaktoren einen Schalter betätigen, auf dem "Failsave" geschrieben steht. Ist dies erledigt, müßt ihr in den Kontrollraum hochklettern und dort den ersten Schalter an der Wand betätigen. Anschließend müßt ihr

den zweiten und dann den dritten freigelegten Schalter aktivieren. Danach solltet ihr den Mechaniker umlegen, der gar nicht von eurer Idee überzeugt ist. Wendet euch anschließend dem linken Schalter zu, auf dem "Engage" geschrieben steht und betätigt diesen.

Herzlichen Glückwunsch!

Helios Ende: Die Verschmelzung mit Helios AI

Folgt von Page aus dem Gang in den Süden und klettert an einer Leiter hoch. Öffnet hier oben das Gitter auf dem Boden und klettert darunter an einer Leiter hinab. Öffnet unten ein weiteres Gitter und lest in der Nähe der Leiche am Datenkubus (Code: 6765). Kehrt dann zu Page zurück und folgt dem Gang in den Norden.

An der nächsten Kreuzung müßt ihr vor der Tür dem Gang nach rechts folgen, so daß ihr schließlich vor dem Aquinas Router landet. Gebt hier an der Sicherheitstür diesen Code ein: 6765 und betretet den dahinter liegenden Raum.

Hier müßt ihr jeweils einen Knopf an den beiden großen Geräten (Unit E1) betätigen. Gebt anschließend am Hauptcomputer diesen Zugangscode ein: Login: Icarus; Paßwort: Panopticon. Startet daraufhin den primären Router und kehrt zu Page zurück. Von hier aus geht es durch den Gang im Westen zurück zu dem Raum, in dem ihr das erste Mal in einem vernebelten Raum auf die "Grauen" gestoßen seid (Reactor Lab B13). Dort angekommen, müßt ihr durch die rechte Tür laufen und dahinter viele Treppen abwärts steigen. Anschließend geht es unten geradeaus zu einem Fahrstuhl, mit dem ihr in den "Level 3" fahren müßt. Begebt euch dann nur noch geradezu auf Helios zu.

Herzlichen Glückwunsch!