

Spionieren mit Sam

Splinter Cell

Sie hassen Lärm und meiden Lichtquellen jeglicher Art? Dann ist unsere Komplettlösung des Schleich-Shooters genau das Richtige für Sie.

Ubi Soft schickt den Elite-Agenten Sam Fisher im Schleich-Shooter Splinter Cell in haarsträubende Einsätze auf der ganzen Welt. Dabei machen ihm Söldner, Hunde und Überwachungssysteme das Leben schwer. Unsere Schleichanleitung hilft Ihnen dabei, alle noch so schwer verteidigten Objekte zu infiltrieren. Gute Jagd!

Allgemeine Tipps

Wozu benutze ich Waffen?

TIPP 1: Pistole und Gewehr sind in erster Linie dazu da, unliebsame Beobachter schnell und endgültig zu erledigen. Dazu sollten Sie versuchen, den Treffer im Kopfbereich zu landen. Mit der rechten Maustaste kann Sam sein Gewehr im Präzisionsmodus besonders ruhig halten. Da er jedoch meist nur wenig Munition hat, sollte er seine Waffen äußerst sparsam einsetzen. Ringflächengeschosse und Taser-Kartuschen bieten eine nicht tödliche Alternative zur Standardmunition. Das An- oder Vorbeischleichen bleibt aber in den meisten Fällen die bessere Methode.

Wie gehe ich vor?

TIPP 2: Lärm und Licht sind Fishers größte Feinde. Durch behutsames Schleichen, das Sie mit dem Mausekranz kontrollieren, kann er sich unbemerkt von hinten an Gegner heranwagen. Dabei sollte er jedoch unbedingt auf die Beschaffenheit des Untergrundes achten. Marmorböden erzeugen eher Geräusche als Teppiche. Zerschossene Lampen sorgen dafür, dass der Lichtmesser immer im dunklen Bereich bleibt. Das Umlegen von Lichtschaltern reicht häufig nicht aus, da manche Wachen die Beleuchtung nach kurzer Zeit wieder annachen. Viele Kameras lassen sich durch Beschuss entschärfen.

Wohin mit den Gegnern?

TIPP 3: Leichen und Bewusstlose locken Wächter an. Verstauen Sie die Körper immer in abgelegenen und dunklen Räumen. Natürlich untersucht Sam die Kleidung nach Speicherkarten und Ausrüstung.

Komplettlösung

Polizeirevier

Wie finde ich durch den Gang?

TIPP 4: Sam klettert über die Leiter rechts auf das Dach und zwingt sich oben durch die Luke. Mit Hilfe des Nachtsichtgerätes durchquert er den Gang. Über dem Ausstieg befindet sich ein Seil, mit dem der Agent zum nächsten Gebäude gelangt. Dazu stellt sich Sam genau darunter und springt hoch. Der Rest passiert automatisch.

Wie überlebe ich das flammende Inferno?

TIPP 5: Hinter der Tür überrascht den Helden im gegenüberliegenden Raum der einstürzende Boden. Glücklicherweise liefert Kollegin Grimsdottir per Funk eine Alternativroute. Danach sprintet Sam durch den zweiten Raum auf der linken Seite zur Treppe und meidet dabei die Flammen.

Wo ist der Kontaktmann?

TIPP 6: Unten springt Sam an das Rohr und überquert den Abgrund. Auf der anderen Seite wählt er den linken Weg durch die Räume, der ihn zur nächsten Treppe und weiter nach oben führt. Hier trifft Fisher auf den schwer verwundeten Informanten.

Wie Sorge ich für frische Luft?

TIPP 7: Nach dem Gespräch betritt Sam den Raum jenseits des Flures. Hier schaltet er wieder sein Nachtsichtgerät an, um sich zu orientieren. Mit einem Schuss zerstört er schnell das obere Fenster, damit der Rauch abziehen kann. Dann verdrückt er sich durch die andere Tür nach draußen.

Einbrecher in der Wohnung – was nun?

TIPP 8: Auf den angrenzenden Balkon gelangt Sam mit einem Sprung. Dort schiebt er sich leise am Gitter entlang, Belauschen Sie das Funkgespräch des Einbrechers, bevor Sie ihn niederschlagen. So kommen Sie an wichtige Informationen. Nun setzt Sam seinen Weg fort über den Balkon und durch das rechte Fenster. Den zweiten Halunken erledigt er mit seiner Pistole und hackt sich in den Computer.

Wo ist der Code für die Balkontür?

TIPP 9: Im Schlafzimmer findet der Held hinter dem Bild einen Rechner und im Badezimmer ein Medi-Pack. Der Code (091772) aus dem Rechner öffnet die Balkontür, durch die Sam dann verschwindet. Links neben der Tür baumelt ein Tau, mit dem sich Fisher auf das Vordach abseilt.

Wie komme ich in den Fahrstuhl?

TIPP 10: Hinter der Tür liegt der Fahrstuhlschacht. Dort hechtet Sam an die Drahtseile und gelangt daran in das unterste Stockwerk. Durch die Notluke kraxelt er in den Lift. Im nächsten Raum knackt der Agent mit dem Dietrich die verschlossene Tür.

Wo ist das geheime Lager?

TIPP 11: Die beiden Polizisten beim Bebrannten und den Gangster in der Gasse neutralisiert Sam aus dem Hinterhalt. Im Hof mit dem Brunnen entdeckt er unter dem tiefen Holzbalkon einen Durchgang. Der führt zu einem Laptop, einer Munitions- und zwei Erste-Hilfe-Kisten.

Wer stellt sich mir in den Weg?

TIPP 12: Nachdem Sam den Rechner überprüft hat, kehrt er in den Garten zurück. Hinter dem nun offenen Tor trifft er auf einen Zivilisten, dem er folgt. In der Gasse zerschießt Agent Fisher die beiden Leuchten und schleicht weiter. Den Wächter räumt er leise aus dem Weg und sammelt dessen Speicherkarte ein.

Was mache ich in der Sackgasse?

TIPP 13: Hinter dem nächsten Tor wartet ein weiteres Opfer. In der Sackgasse steht auf der linken Seite eine Tonne, von der Sam zuerst an die linke Hauswand, dann an die Mauer des Polizeireviere hüpft. Bei der Lücke zieht er sich nach oben.

Wer kann mir Auskunft geben?

TIPP 14: Die Stahltür am Ende der Treppe öffnen Sie mit dem Code (5929) aus dem Tor-Rechner. Den Polizisten im Gang neutralisiert Sam und hackt sich in dessen Computer. Im abbiegenden Korridor zerstört er die Neonröhren, um sich an den

langhaarigen Computerexperten heranzuschleichen und ihn zu verhören.

Wo finde ich die vermissten Agenten?

TIPP 15: Anschließend untersucht Sam den Rechner im Labor und durchsiebt die Kamera im Leichenschauhaus. Dort liegen auch die vermissten Agenten Blaustein und Madison. Jetzt geht's über die Treppe am Ende des Flurs in das Erdgeschoss.

Wo liegt Munition?

TIPP 16: Oben angekommen überwältigt Sam den Polizisten im Wachraum des Foyers, schnappt sich das Heil-Päckchen und nimmt die Treppe nach oben. Im Büro erledigt Sam die beiden Beamten, bevor er sich in den Computer hackt. Im Videoraum hinten links liegt zusätzliche Munition, der Dietrich knackt das Schloss.

Wer hat die gesuchten Daten?

TIPP 17: Im zweiten Zimmer von rechts trifft der Held auf den nächsten Gegner, den er mit der Pistole ausschaltet. In der Kleidung und dem Computer finden Sie wichtige Informationen. Durch die Doppeltür im Erdgeschoss verschwindet Sam.

Verteidigungsministerium

Wie komme ich heil die Außenfassade hinunter?

TIPP 18: Vom Dach aus klettert Sam zuerst auf den Balkon. Von dort rutscht er die Regenrinne zum Balkon hinab. Im Raum dahinter pulverisiert er die Kamera und zieht den anrückenden Wachposten aus dem Verkehr. Nun kann er in aller Ruhe die Computerdateien durchforsten.

Wer bewacht das Treppenhaus?

TIPP 19: Danach schleichen Sie den Gang entlang und robben im Schutz der Schatten an die beiden Wächter heran, um sie zu erledigen. Im unfertigen Treppenhaus findet Sam oben ein Heilpäckchen.

Wie komme ich an den Treppenkameras vorbei?

TIPP 20: Agent Fisher marschiert im Treppenhaus nach unten. Unterwegs zerstört er die Kameras und die Glühbirnen. Auch die Wachoptik hinter der Tür deaktiviert er. Dann geht's zur unteren Garage.

Was weiß Grinkos Fahrer?

TIPP 21: In der Tiefgarage angekommen zerschießt Sam zunächst die Kamera, um sich danach beim zweiten Pkw an Grinkos Fahrer anzuschleichen. Den nimmt er in den Schwitzkasten und quetscht ihn aus.

Wie klettere ich in den anderen Gebäudeflügel?

TIPP 22: Im Gang zerstört Sam im Raum vor den Stahlgittern die Kamera über dem Rahmen. Nach dem Durchsuchen des Zimmers knackt er die nächste Tür mit den Dietrichen. Die Regenrinne führt vom Balkon aus nach links zur Küche, wo der Agent sich sofort hinter dem Schrank versteckt. Sechs Personen sind nun im Weg.

Was mache ich mit den Köchen?

TIPP 23: Sobald der Wächter den Raum verlassen hat, fällt der Held über die beiden Köche her und haut sie um. Die Körper verbirgt er im Kühlraum, den er abdunkelt. Jetzt kann Sam in aller Ruhe per Pistole den Gegner vor der Tür liquidieren. Dessen Leiche versteckt er in der Cafeteria. Auf gleiche Weise verfährt er mit den drei Wächtern in der großen Halle.

Wie überliste ich den Retina-Scanner?

TIPP 24: Jetzt hackt sich der Protagonist in den Computer ein und lockt so den Colonel an. Aus den Schatten heraus fällt er dem Befehlshaber in den Rücken und zwingt ihn an den Retina-Scanner. Im neuen Gebäudeteil vernichtet Fisher die Kamera und schlüpft durch die Tür in den Hof, wo die Zielpersonen warten.

Wann benutze ich das Laser-Mikrofon?

TIPP 25: Das Gespräch der beiden Söldner belauscht Sam mit dem Lasermikrofon, indem er es auf das Glas des Aufzugs richtet. Danach verschmilzt der Agent sofort mit den Schatten, um den nahenden Wachen zu entgehen. Diese räumt er nacheinander aus dem Weg und kraxelt dann an den Weinreben nach oben.

Wie gelange ich in den Aufzug?

TIPP 26: Im Abstellraum, der sich neben dem Aufzug befindet, sucht Fisher Zuflucht vor der Zwei-Mann-Streife. Hier liegt auch ein Einweg-Dietrich im Regal. Sobald die Luft rein ist, düsen Sie mit dem Fahrstuhl ins nächste Stockwerk.

Wohin führt der Luftschacht?

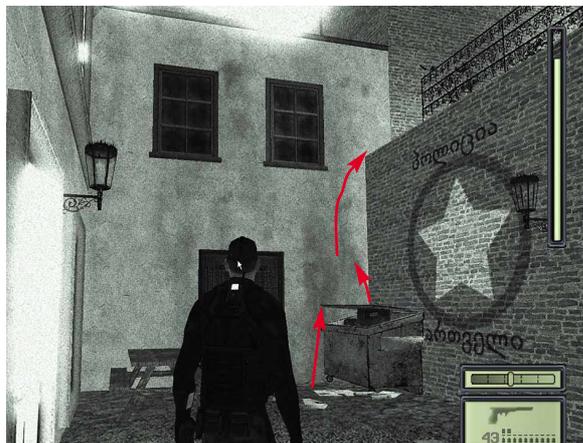
TIPP 27: Im nächsten Gang entriegeln Sie sofort die erste Tür auf der linken Seite und schlüpfen hindurch. Sam Fisher hackt sich in den Computer und zwingt sich anschließend über dem Schreibtisch in den Lüftungsschacht. Diesen durchläuft er, um sich am anderen Ende zuerst hinter den Pflanzen zu verstecken und dann die Kamera zu zerstören. Im Abstellraum sammelt er Munition und Heilpäckchen ein.

Wo befestige ich mein Seil?

TIPP 28: Jetzt klettert der Held über die Leiter auf das Dach, rennt nach rechts und seilt sich vom kleinen Schornstein zu den Fenstern ab. Die Wache auf der anderen Seite der Glasscheibe neutralisiert Fisher mit einem Kopfschuss.

Wann setze ich die Splittergranate ein?

TIPP 29: Im Innern sammelt er die Splittergranate auf, bevor er sich über den Computer hermacht. Wenn Sam die ersten Informationen hat, geht er hinter dem Schreibtisch in Deckung und bekämpft die anrückenden Gegner. Danach holt er sich die restlichen Daten.



Tipp 13: Mit einer Sprungkombination kommt der Held auch über diese Mauer.



Tipp 22: An der Regenrinne hängend erreicht Agent Fisher die Küche.

Wohin muss ich fliehen?

TIPP 30: Im Korridor zerschießen Sie die Kamera und fliehen durch das Treppenhaus nach unten. Über das Dach erreicht Sam den Fahrstuhlschacht, wo er an der Stange hinabgleitet. Vorsicht, weitere Soldaten sind ihm auf den Fersen! In der Garage wartet bereits der Fluchtwagen.

Ölplattform**Wie komme ich heil zur Hauptplattform?**

TIPP 31: Sam klettert die Leiter hinauf und hangelt am Rohr entlang über die Stacheldrahtsperrren. Dann hängt er sich an den Stahlträger unter dem Betonklotz und klettert daran vorbei. Am Stahlseil rutscht er zur nächsten Plattform und entgeht knapp einer Explosion. Nun kraxelt der Held an der Stange hoch bis zur Pipeline, zwingt sich durch den Riss und kriecht im Rohr zur Plattform.

Wann beginne ich mit der Verfolgung?

TIPP 32: Nachdem Fisher die Leiter hinter sich gebracht hat, erscheint der Techniker. Der Held wartet, bis nur noch eine Wache zu sehen ist, und legt diese schlafen. Dann rennt er über die Verstrebungen zur Metalltreppe und folgt dem Zielobjekt.

Wie vermeide ich Verbrennungen?

TIPP 33: Nach der Zwischensequenz schaltet Sam zuerst den heranstürmenden Soldaten aus und anschließend die Doppelstreife vor der Kantine. Dort liegt auch ein Heilpäckchen. Das große Feuer außerhalb der Kantine passiert er auf der linken Seite.

Wo geht's in die Zentrale?

TIPP 34: Über die rechte Metallbox hechtet der Held an das in die Zentrale verlaufende Rohr. Mit Hilfe seiner Beine hangelt er sich weiter und nimmt den ersten Leibwächter von oben unter Beschuss. Im Raum selber durchsucht er alle Winkel nach nützlichen

Hinweisen und Gegenständen und sprintet durch die Tür hinterher.

Wann greife ich den Techniker an?

TIPP 35: Sobald der Hubschrauber explodiert ist, neutralisiert Sam die beiden wartenden Gegner. Bei der Verfolgung des Technikers gelangen Sie in einen Raum, den Sie wegen einer überraschenden Detonation allerdings sofort wieder verlassen müssen. Draußen trifft Fisher erneut auf den Techniker, den er dann endlich zu fassen bekommt, um ihn zu verhören.

CIA-Hauptquartier**Wie dringe ich in das Gebäude ein?**

TIPP 36: Über die Straße gelangt der Held zum Zaun vor den Lüftungsschächten. Er nutzt die Lücke im Stacheldraht aus, um darüber zu klettern. Mit einem weiten Satz hechtet er auf den Vorsprung zwischen den beiden Schächten. Durch eine der Öffnungen kraxelt er in das Gebäude.

Wie übertiste ich die Kamera?

TIPP 37: Drinnen angekommen schleicht Sam über das Gitter und lässt sich im passenden Moment auf den ahnungslosen Hausmeister fallen. Dessen Körper versteckt er im Dunkel. Jetzt geht's den Gang entlang zur ersten Kamera. Sobald sich diese nach links dreht, sprintet Sam in den toten Winkel darunter. Beim nächsten Schwenk läuft er zur Treppe.

Wo finde ich Nachschub?

TIPP 38: Unter der Treppe lockt Fisher mit lauten Geräuschen die zwei Wächter an und räumt sie aus dem Weg. Nun geht's hoch und auf der anderen Seite wieder runter. Im folgenden Gang schlüpfen Sie durch die erste Tür auf der rechten Seite, wo Sie den Computer überprüfen und sowohl Ringflächengeschoss als auch Taser und Heilpäckchen einstecken.

Wie locke ich den Fahrstuhl-Posten fort?

TIPP 39: Im anderen Flur rechts schlüpfen Sie durch den deaktivierten Metalldetektor. Sobald der Wächter in der Halle sein Telefonat beendet hat und im Aufzug verschwunden ist, schleicht sich Agent Fisher hinter die steinerne Wand. Von dort aus schleudert er die Dose, die er in der Ecke findet, durch den Türrahmen. Wenn der Wächter der Störung nachgeht, sprinten Sie zum Lift und fahren nach unten.

Wo ist der Code für den Server-Raum?

TIPP 40: In der Nähe der nächsten beiden Türen geht Sam in Stellung und überfällt den Angestellten, sobald dieser den Raum wechseln will. Sorgen Sie für Dunkelheit, bevor Sie sich im rechten Raum den Code (2019) für den Server-Raum beschaffen.

Wie öffne ich den Wartungsraum?

TIPP 41: Im nächsten Gang schlagen Sie von hinten die Streife nieder und biegen rechts ab. Die dortigen Wächter schalten Sie ebenfalls aus. Zum Verstauen der Bewusstlosen eignet sich der Vorratsraum. Dort lagert außerdem ein Einmal-Dietrich. Bei dem Opfer aus der hinteren Wachstation findet Fisher den Tür-Code (7687) für den Wartungsraum.

Wen ziehe ich zuerst aus dem Verkehr?

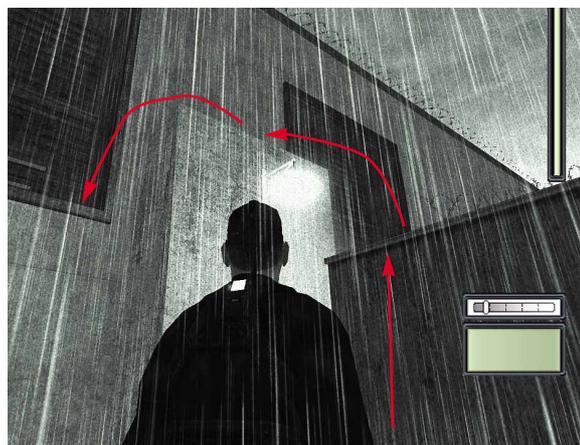
TIPP 42: In der Besenkammer lauert Sam zuerst dem Hausmeister auf, der etwas aus den Regalen holen will, dann ist der Wächter dran. Im angrenzenden Gang liegt ein Heilpäckchen, und im Computer steckt der Code (110598) für die Tür.

Wozu setze ich mein Gewehr ein?

TIPP 43: Hinter der Code-Tür befindet sich das Notstromaggregat. Wenn sich die Hausmeister weit voneinander entfernt haben, schlägt Sam zu und knockt sie nacheinander aus. Die Treppe führt nach oben zu einem Lagerraum, wo Fisher sei-



Tipp 32: Sam Fisher darf nicht daneben treten, oder er landet im kalten Ozean.



Tipp 36: Eile ist angesagt, denn die Ventilatoren werden nur kurz angehalten.

ne SC-20K und Vorräte findet. Nun kann er endlich Lichtquellen zerschießen.

Wie infiltriere ich die Bürozellen?

TIPP 44: Im Pausenraum überrumpelt Sam den telefonierenden Wächter. Dann steckt er das Heilpäckchen und eine Getränkedose ein. Beim Büro vor dem Server-Raum erledigt Fisher zuerst die entgegenkommende Wache und im Anschluss die Nachhut. Die Reporter in den Bürozellen schlägt er bewusstlos, bevor er sich in den Computer hackt.

Was finde ich im Serverraum?

TIPP 45: Der Code (2019) gestattet Agent Fisher den Zutritt zum zentralen Serverraum, wo er sofort die Hausmeister zu Boden schickt. Anschließend durchforstet er den Rechner im zweiten Zimmer und rennt nach draußen. Hier schleicht er nach links am Großraumbüro vorbei, macht aber vor den Metalldetektoren Halt.

Wie komme ich durch die Halle?

TIPP 46: Den Wächter im nächsten Raum lockt Sam mit lauten Geräuschen aus dem Zimmer und haut ihn um. Durch das Fenster erreicht der Held eine große Halle, wo er mit Hilfe seines Zielfernrohres alle Lampen zerschießt. Dann kann er sich langsam durch den Raum pirschen.

Wie mache ich die Kamera unbrauchbar?

TIPP 47: Im Korridor räumt der Agent einen weiteren Hausmeister beiseite und folgt der Treppe nach unten. Im kleinen Zimmer mit der Kamera zerstört er das Licht und schleicht dann zum Codeblock.

Was erwartet mich im Schießstand?

TIPP 48: Mit Hilfe des Waffentest-Codes (110700) erhält Sam Zugang zum nächsten Komplex. Dort überrumpelt er zuerst den Wachmann am Getränkeautomaten und checkt im Anschluss sein Terminal. Er sammelt die Fackeln im Schießstand ein und knackt darauf die Tür hinter dem stationären Geschütz. Mit dem Aufzug düsen Sie daraufhin nach oben.

Wann greife ich an?

TIPP 49: Im nächsten Stockwerk biegt Fisher rechts ab und belauscht in aller Ruhe das Gespräch im Medienraum. Anschließend versteckt er sich so lange hinter der Tafel, bis der zweite Agent den Raum verlässt. Jetzt legen Sie die beiden Techniker nacheinander schlafen.

Wie Sorge ich im Flur für freie Bahn?

TIPP 50: Der Raum 508 liegt gegenüber den Bürozellen. Im Innern prüft der Held

Doughertys Computer und schleicht dann den Gang neben dem Büro entlang. Die ersten drei Lampen zerlegt er mit gezielten Schüssen. Der Wächter wird nun die Sache untersuchen, aber nichts entdecken. Wenn der Aufpasser den Rückweg antritt, schlägt Fisher schnell zu.

Wie kann ich Mitchell weiterverfolgen?

TIPP 51: Hinter der Ecke steht Zielperson Mitchell, der Sam vom Automaten aus heimlich bis zum Raucherbalkon folgt. Vorher zerlegt Fisher auch die übrigen störenden Deckenleuchten. Im Büro hinter dem Pausenraum legt er die Angestellten schlafen und stiehlt den Code (0614) aus dem Computer. Damit passiert er unbehemmt die vorher verschlossene Tür.

Wann entführe ich den Maulwurf?

TIPP 52: Im Raucherbereich stürzt sich Sam auf Mitchell und zieht ihn in den dunklen Gang. Hier schlägt er ihn nieder, bevor er den Wächter auf der Terrasse mit Hilfe des Tasers oder mit einem Ringflächengeschoss zu Boden schickt. Nun kann er Mitchell bis zu den Metalltreppen tragen.

Wer stellt sich mir noch in den Weg?

TIPP 53: Sam lässt sein Opfer oben zurück und versteckt sich unter der Treppe. Durch den Lärm kommt ein Hausmeister angelaufen, den Fisher ebenfalls umhaut. Auf die gleiche Weise verfährt der Held mit dem Wächter, den er durch Herumspringen misstrauisch macht.

Was benötige ich an Munition?

TIPP 54: Für die übrigen Wachen sollte Agent Fisher noch mindestens vier Ringflächengeschosse oder Taser-Kartuschen zur Verfügung haben, da alle Bereiche gut ausgeleuchtet sind. Vom Treppenabsatz hinter dem nächsten Raum betäubt er so den patrouillierenden Wachmann.

Wo warten die Fluchtfahrer?

TIPP 55: Unten biegt der Held rechts ab und nimmt die Wache bei der Treppe aufs Korn. Dort läuft er weiter nach unten und rennt in die Mitte des Hofes. Den CIA-Agenten beim Wagen schickt er gnadenlos zu Boden. Nun müssen Sie nur noch die Leiter hochklettern und Mitchell zum Wagen schleppen.

Kalinatek-Gebäude

Wer treibt sich im Parkhaus herum?

TIPP 56: Am anderen Ende der Tiefgarage schaltet Sam die zwei Gegner aus und sammelt im Häuschen das Medi-Pack ein. Auf der zweiten Ebene verfährt er auf die gleiche Weise mit den Russen-Mafiosi.

Wie komme ich unbemerkt in das Kalinatek-Gebäude?

TIPP 57: Von der Kiste auf der rechten Seite gelangt Fisher zur Kranladung vor dem Fenster und von dort aus per Hangel- und Sprungeinlage auf die Gebäudeplattform. Nun seilen Sie sich vom kleinen Schornstein aus zum Glasdach hinab, belauschen das Gespräch im Büro und springen anschließend durch das Dach.

Was nutzt mir der gefundene Code?

TIPP 58: Der Code (97531), den Sam dem auftauchenden Wächter abnimmt, öffnet die rechte Tür. Dahinter liegt Gewehr-Munition. Anschließend durchquert er den dunklen Raum, um in den Gang zurückzukehren. Die beiden Wachen nahe dem Metalldetektor räumt er aus dem Weg und dringt in das angrenzende Zimmer ein. Alternativ kann unser Agent auch vom dunklen Büro aus durch den Luftschacht diesen Raum erreichen.

Wie zünde ich die Haftmine?

TIPP 59: Im Aquarium-Raum sorgt Sam erst für Dunkelheit und feuert dann auf die Haftmine im Nachbarraum. Mit den überlebenden Söldnern macht er kurzen Prozess. Bei den sterblichen Überresten findet er eine intakte Haftmine und über der Couch ein Heil-Päckchen. Durch den Fahrstuhlschacht am Ende des Ganges gelangt er ein Stockwerk tiefer.

Was treiben die Söldner?

TIPP 60: Sam schleicht sich durch die Dunkelheit auf der rechten Seite bis auf Höhe der beiden lärmenden Wachmänner. Wenn diese den Raum verlassen, schlägt der Agent zu. Ein paar Meter weiter den Gang entlang biegt er nach links ab, wo er auf zwei gefangene Techniker hinter mehreren Haftminen trifft.

Wie rette ich die Techniker?

TIPP 61: Der Held schleicht sich sachte an, deaktiviert nacheinander die Minen und fragt die Techniker aus. Zum Dank rücken die den Code (33575) für das Archiv heraus. Die nun auftauchenden zwei Gegner schaltet er kurzerhand aus. Mit einem kurzen Sprint passiert er die Haftmine im Gang und entgeht so der Sprengwirkung. Im Abstellraum gegenüber dieser Mine hängt ein Medi-Pack.

Wo finde ich die Bombe?

TIPP 62: Mit Hilfe des neuen Codes verschafft Sam sich Zugang zu den Büros, in denen einige Haftminen installiert sind. Dabei stehen Sie unter Zeitdruck, was Sie zu einer unorthodoxen Zündungsmethode

de veranlasst: schnell vorbeilaufen und notfalls Deckung suchen. Sam knackt das Archiv-Türschloss, klettert über den Schrank und entschärft die Bombe.

Was mache ich mit meinen Haftminen?

TIPP 63: Im Auditorium erledigt Fisher zunächst die beiden Speznaz. Hinter der Bühne rennt er die Treppe nach unten. Nach der Zwischensequenz bringt der Agent sofort eine Mine an der Wand an und versteckt sich wieder oben. Nach der Explosion kehrt er zurück, um die übrigen Söldner zu liquidieren, sie zu durchsuchen und den Schalter umzulegen. Dabei sollte er auf keinen Fall vergessen, die Splittergranaten und Patronen einzupacken.

Wie öffne ich die Hintertür?

TIPP 64: Der Russe, der plötzlich im Auditorium auftaucht, hat den Code (1250) für die Hintertür. Über die dortige Treppe rennt der Held ins Billardzimmer und kümmert sich um die lauernden Gegner. Danach befragt er den verwundeten Techniker im linken Raum. Im Krankenzimmer liegen zwei Medi-Packs.

Wo steckt Ivan?

TIPP 65: Die Feuertür lässt sich mit Hilfe des Rechners im Serverraum öffnen. Die Treppen führen zu einer Bar, wo Sam alle Gegner mit gezielten Kopftreffern neutralisiert. Durch den Lüftungsschacht in der Toilette gelangt er zu Ivan. Dessen Wächter schaltet er aus, bevor er den Gefangenen befragt. Von der Toilette aus geht es dann im Aufzug nach oben.

Wo ist der Ausgang?

TIPP 66: Den Söldner hinter dem Holzgestell schickt der Protagonist mit der Handgranate in die ewigen Jagdgründe. Über das Baumaterial am Ende des Flures kraxelt er nach oben und hechtet auf das Gerüst, an welchem er hinabklettert.

Wo lagern Munition und Granaten?

TIPP 67: Die beiden Wächter im nächsten Korridor räumt Sam aus dem Weg und sammelt danach die Munition und das Heilpäckchen ein. Hinter der rechten Biegung warten drei weitere Gegenspieler im Raum, die er nacheinander von der Tür aus erledigt. Die Granaten und das Medipack am Ende des Flures lässt er natürlich nicht liegen und folgt anschließend dem Weg links nach oben.

Wann benutze ich endlich die Granaten?

TIPP 68: Die dortigen drei Wächter überfällt Fisher ebenfalls, wobei der Mann auf der oberen Ebene den Anfang macht. Sam schleicht langsam den Flur weiter und sprengt die nächsten drei Gegner mit einer Granate zur Seite. Die Haftmine im Raum dahinter ist völlig ungefährlich, solange der Agent schnell genug daran vorbeirent.

Wo landet der Hubschrauber?

TIPP 69: Mit der Waffe im Anschlag schickt Sam den Russen hinter der Tür zu Boden, genauso wie die drei bei der Treppe nach oben. Nach der Zwischensequenz arbeitet sich Sam leise vor zur Leiter und dem Gerüst, wo er sich um die letzten beiden Wächter kümmert. Über das Gerüst gelangt er dann zum Hubschrauber.

Chinesische Botschaft, Teil 1

Wie locke ich die Jeep-Fahrer an?

TIPP 70: Nach dem Gespräch mit der Agentin kraxelt Sam am Ende der Seitengasse über die Mauer und versteckt sich ein paar Meter weiter in der Nische auf der linken Seite. Er lockt die beiden Soldaten mit Dossengeräuschen vom Jeep herüber und schickt sie ins Land der Träume. Dann geht es bei der Straßensperre links weiter und danach im Raum mit der brennenden Mülltonne die Leiter hinauf.

Wie komme ich auf das andere Dach?

TIPP 71: Oben angekommen schleicht Agent Fisher unbemerkt das Gerüst entlang und zerschießt die Glühbirne auf der anderen Seite. Dann kraxelt er am Seil über die Straße, bevor er auf dem schmalen Sims weiter vordringt. Am Ende hechtet er auf den benachbarten Vorsprung und biegt auf dem Vordach um die Ecke.

Wo ist der Kanaleingang?

TIPP 72: Im Schutze der Schatten gleitet Sam zu Boden und sucht Deckung hinter dem Müllcontainer. Wenn die Wachleute sich von ihm entfernen, schleicht er sich unter Ausnutzung des dunklen Streifens hinter den Zaun auf der anderen Seite des Platzes. Durch den Gully hüpfert er in die finstere Kanalisation.

Wie erledige ich drei auf einen Streich?

TIPP 73: Nach einigen Metern trifft Fisher auf drei Soldaten, die er durch einen einfachen Taser-Schuss ins Wasser kampfunfähig macht. Beim Deckenschacht hinter der zweiten geöffneten Gittertür geht es wieder nach oben. Der dort postierte Wächter macht nach ein paar Sekunden kehrt, und der Held folgt ihm unauffällig bis zur Leiter am Baugerüst.

Wo ist mein Kontaktmann?

TIPP 74: Hier klettern Sie nach oben, hangeln über den Abgrund und kraxeln durch das Fenster. An der Stange geht es weiter zum Kontakt auf dem Dach zu treffen.

Wo seile ich mich ab?

TIPP 75: Anschließend seilen Sie sich an der Mauer neben der Leuchtreklame ab. Die Lichtquelle zerstört Agent Fisher mit einem gezieltem Schuss aus seiner Pistole und kann sich so unbemerkt an den beiden Streifensoldaten vorbeistehlen. Nun sprintet er zur Gerüstleiter, klettert daran hoch und steigt oben durch das Fenster.



Tipp 57: Auf Sam wartet eine heiße Rutschpartie in luftiger Höhe.



Tipp 59: Die Minen lassen sich durch gezielten Beschuss auch fernzünden.

Wohin führt das Seil?

TIPP 76: Den einsamen Wächter schickt Sam mit einem einfachen Kinnhaken zu Boden. Dann zerstört er die Lichtquelle über dem Seil und rutscht ungesehen zur anderen Seite. Vom zweiten Vordach aus hüpfert er zum gegenüberliegenden Dach, wo er dann ungesehen in der Gasse verschwindet. Mit dem dort wartenden Soldaten macht er kurzen Prozess, sammelt die Munition auf dem Laufsteg ein und folgt weiter der Gasse.

Wie gelange ich in den Hof?

TIPP 77: Sam überwältigt die beiden Torwächter, versteckt sie hinter den Holzgestellen und rennt links am Laster vorbei vor das Wachhaus. Hier schlägt er den einzelnen Posten bewusstlos und versteckt ihn gut. Die größte Gefahr geht auf dem Anwesen vom patrouillierenden Hund aus, der mit einem Taser oder einer Kamerafalle ausgeschaltet wird. Vorsicht, eine Wache überprüft die möglichen Verstecke unter den Anhängern.

Wo belausche ich die Zielobjekte?

TIPP 78: Danach kriecht Sam in der sicheren Dunkelheit zum Garten, überquert die kleine Brücke und schleicht gut versteckt hinten an der Wand entlang durch den Wassergraben. Sofort nachdem die kurze Zwischensequenz abgelaufen ist, richtet der Held von der Hecke aus das Lasermikrofon zuerst auf das Gebäudefenster und dann auf das nahe Auto, um die Zielobjekte abzuhören.

Wie komme ich aus der Botschaft?

TIPP 79: Per Hand oder mit der verbliebenen nicht tödlichen Munition erledigen Sie die drei wachhabenden Soldaten an der Hauptfront des Gebäudes. Am Rohr hinter dem Torhäuschen kraxeln Sie empor und durch die Stacheldrahtlücke auf die andere Seite. Hinter der Mauer wartet bereits die Kontaktfrau auf Sie.

Schlachthaus

Wen erledige ich zuerst?

TIPP 80: Sam Fisher liquidiert die drei Außenwachen und betritt dann das kleine Büro neben den Tonnen. Hier nimmt er das Medi-Pack an sich, bevor er den Computer untersucht. Im nächsten Hof erledigt er den Söldner, der gerade die Landminen verlegt hat, und den Scharfschützen auf dem ersten Balkon.

Wie umgehe ich die Minen?

TIPP 81: Nun schleicht sich der Held durch den Hof, wobei er den Kegel des Suchscheinwerfers meidet. Die Minen entdeckt er, indem er seine Optik auf Thermalsicht schaltet. Einige der offenen Container bieten außerdem wunderbare Verstecke. In der Sackgasse rechts hinten findet er im Müllberg ein Heilpäckchen. Vom Container aus springt er an die Wand und von dort an die untere Kante des Durchgangs.

Wie störe ich die Übertragung?

TIPP 82: Sam arbeitet sich nun leise über das Wellblechdach nahe der Antenne vor und legt dort den Schalter um. Mit den dadurch aufgeschreckten Gegnern macht er kurzen Prozess. Die Tür knackt er anschließend mit den Dietrichen.

Wie überrasche ich die Gegner?

TIPP 83: Drinnen schlüpfen Sie durch die rechte Tür, laufen die Treppe hinab und feuern vom Holzbalkon aus auf die drei Söldner im Waschraum darunter. Da finden Sie auch ein nützliches Heilpäckchen und einen Laptop mit Infos.

Wie überwältige ich die Soldaten unter mir?

TIPP 84: Sam biegt nach links ab und findet neben der verbarrikadierten Doppeltür ein offenes Tunnelgitter. Im Raum nebenauf bewacht außerdem ein Söldner ein Pa-

ket Munition. Am Ende des Tunnels führt ein Rohr nach oben. Der Held kriecht hier vorsichtig bis zur Luke, wo er dann eine Rauchgranate nach unten wirft. Die drei Soldaten sind nun leichte Beute.

Was muss ich im Kühlhaus tun?

TIPP 85: Die Wächter im nahen Kühlhaus spürt Sam am einfachsten mit der Thermalsicht auf. Die automatische Kanone vor dem zweiten Vorhang umgeht er, indem er über die Kühlboxen klettert. Im Anschluss daran kann er sie ungefährdet deaktivieren. An der zweiten Kanone kurz vor dem Ausgang sprintet er einfach vorbei, um an das Medi-Pack zu gelangen. Im Raum dahinter zwängt er sich durch ein weiteres Bodengitter.

Wo geht es raus?

TIPP 86: Fisher durchquert den Tunnel, hüpfert am anderen Ende wieder heraus und sammelt das Heilpäckchen neben der Treppe ein. Anschließend kämpft er den einzelnen Soldaten nieder und öffnet per Schalter den Ausgang.

Wie kann ich die Kanonen umprogrammieren?

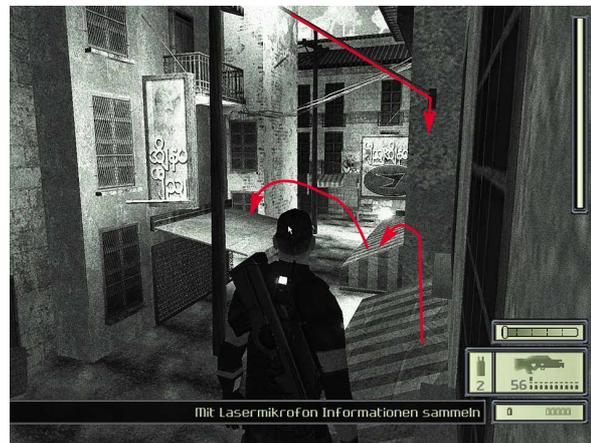
TIPP 87: Im Stall schalten Sie erst mal per Pistole das Licht aus. Danach werden die drei Wächter erledigt, und Sam rennt an der Kanone vorbei. Im nächsten Stallabschnitt klettert er auf die linke Seite hinter die Boxen und gelangt so an die Steuerungseinheit der automatischen Riesenummen. Mit deaktivierter Freund-Feind-Erkennung sind die beiden Söldner schnell Geschichte. Danach legt Fisher die Maschinen lahm. An der vierten Kanone rennt er wieder nur schnell vorbei.

Wen muss ich vorrangig bekämpfen?

TIPP 88: Draußen im Flur versteckt sich der Held in einer der niedrigen Nischen und überrascht die Zwei-Mann-Streife. Im



Tipp 71: Während Soldaten unten herumstreifen, geht Fisher über die Dächer.



Tipp 76: Glücklicherweise beleuchten die Reklametafeln nicht alle Ecken.

großen Stall dahinter deaktiviert er die Geschütze und unterhält sich anschließend mit den Geiseln in beiden Räumen. Danach kehrt er zum Eingang zurück, um die Söldner aufzuhalten. Dabei setzt er auch die erbeuteten Granaten ein. Er konzentriert dabei seinen Beschuss auf Oberst Bagrat und Grinko, um so die Kampfmentalität der Gegner zu brechen.

Chinesische Botschaft, Teil 2

Wie komme ich nach drüben?

TIPP 89: Sam zerschießt die Glastür des chinesischen Restaurants und schaltet die beiden Soldaten im Innern aus. Den Koch schickt er mit einem Kinnhaken zu Boden. Über die Leiter neben dem Ausgabe-fenster klettert er aufs Dach. Die Holzplanke bringt ihn sicher in das gegenüberliegende Gebäude, wo er den patrouillierenden Soldaten niederschlägt.

Wo geht's nach unten?

TIPP 90: Vom Balkon aus schliddert Fisher am Seil zur Kante des Haupteinganges, hangelt an der weiter bis zum Fallrohr und klettert daran hoch in das Fenster. Durch das Loch geht's ein Stockwerk tiefer.

Wie kann ich mich schützen?

TIPP 91: Im Putzmittelraum hebt der Held das Heilpäckchen auf und zwingt sich durch das Loch in der Wand. Am Ende rutscht er dann die Leitung hinab. Unten schleicht er sich an den Truppführer der drei Soldaten an und benutzt ihn als menschlichen Schutzschild. Im Anschluss überprüft er die Rechner.

Wo kann ich mich sicher verstecken?

TIPP 92: Im Putzraum vor der Treppe lagern zwei Medi-Packs, die Sam natürlich einsackt. Über die Treppe steigt er ein Stockwerk höher in die Empfangshalle.

Dort erledigt er die zwei Soldaten und die Überwachungskamera, bevor er dem Gang folgt. An den beiden schlafenden Gegnern im Wachraum schleicht er einfach vorbei und beobachtet aus dem nächsten Raum heraus den Offizier.

Woher bekomme ich den Tür-Code?

TIPP 93: Der Offizier gibt den Code (1436) für die Tür ein. Mit Hilfe der Thermalsicht lässt sich die Zahlenfolge leicht rekonstruieren. Von der Tür aus lockt Agent Fisher die Wächter an und schaltet sie aus. Er tritt danach nicht in die Halle, sondern klettert rechts vom Rahmen auf das Marmorregal, um hinter die Selbstschussanlage zu gelangen. Damit lockt er dann die übrigen Soldaten in einen Hinterhalt.

Wo stehen noch Geschütze?

TIPP 94: Nun kraxelt Sam auf das Marmorregal zurück und von dort aus über die geborstene Brüstung. Hier stellt er die Freund-Feind-Erkennung der Kanone aus, damit sie den heranmarschierenden Trupp Soldaten beseitigt.

Wie komme ich an den Colonel heran?

TIPP 95: Danach hangelt Agent Fisher am Rohr hinter der Fahnenhalterung rauf zum gegenüberliegenden Obergang. Er lässt sich aber erst vom Rohr herabfallen, wenn der Offizier alleine ist und ihm den Rücken zukehrt. Nun greift Sam zu und zwingt der Kerl an den Retina-Scanner.

Wie gelange ich in das Lagerhaus?

TIPP 96: Im Raum dahinter öffnet Sam das Fenster und springt hinab in den Garten. Hier folgt er in der Dunkelheit zerschossener Leuchten dem Wasserlauf. So entgeht er den Wachen und Hunden. Das Gittertor beim Abfluss führt ihn zum Hintereingang des Lagerhauses. Dort warten ein Soldat und eine Kamera auf ihr unbewusstes Schicksal.

Wie lautet der Zugangs-Code?

TIPP 97: Im Umkleideraum des Lagerhauses finden Sie ein Heilpäckchen. Das Hauptlager durchqueren Sie, indem Sie zuerst durch und über die Regale klettern und anschließend mit der Thermal-Optik die vom Colonel eingegebene Zahlenfolge (9753) nochmals eintippen.

Wo finde ich die Lastwagen?

TIPP 98: Im nächsten Raum frischt Sam seine Vorräte auf und nimmt den Offizier als Geisel. So erledigt er schnell die anstürmenden Soldaten. Die beiden Kameras zerschießt er einfach. Über die aufgestapelten Kartons kraxelt Fisher danach auf den Metallsteg und sprintet in die Halle, wo der Konvoi gerade losfahren will.

Wie sprengt ich rechtzeitig den Konvoi?

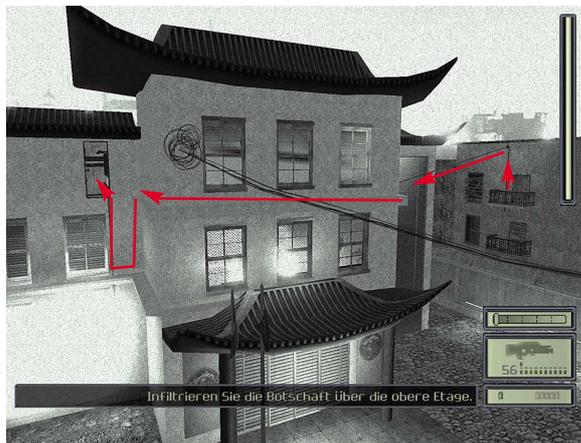
TIPP 99: Fisher wirft vom Steg aus eine Splitterhandgranate nach unten und jagt somit die Zapsäule in die Luft. Durch die Explosion gehen auch die beiden Lkws in Flammen auf. Durch die Bodenluke gelangt der Held in einen Tunnel, wo er den ersten Soldaten neutralisiert und dem zweiten nach dem Funkspruch folgt. Netterweise hinterlässt dieser beim Codeblock deutliche Spuren des Codes (1456), die Sam dank Thermalsicht erkennen kann.

Wie folge ich dem Wächter?

TIPP 100: Die nächsten Türen öffnet Fisher auf die gleiche Weise mit den Codes (1834, 7921). Im Büro schießt er noch das Licht aus, bevor er General Feirong anspricht. Dieser dreht durch, und Sam muss ihn in den Schwitzkasten nehmen.

Wo ist der Notausgang?

TIPP 101: Die folgende Explosion reißt eine Tür auf, und der Held flüchtet durch die brennenden Räume ins Treppenhaus. Dort öffnet er das Fenster, springt heraus und rennt zum Hubschrauber.



Tipp 90: Diese Kletterpartie führt Sam Fisher an der gesamten Hausfront vorbei.



Tipp 95: Während Sam an der Leitung hängt, bedient der Colonel den Scanner.

Georgischer Präsidentenpalast

Wer ist besonders gefährlich?

TIPP 102: Nach einer harten Klettereinlage erreicht Agent Fisher endlich den Garten. Hier macht er sich daran, sowohl Lichter als auch tierische Wächter mit dem Gewehr auszuschalten. Auch den Scharfschützen, der im mittleren Turm lauert, räumt er aus dem Weg.

Wer hat den Gartentor-Code?

TIPP 103: Nachdem Sam auch die übrigen Gartenwächter neutralisiert hat, schleicht er sich am Suchscheinwerfer vorbei in das Heckenlabyrinth. Der dort patrouillierende Milizionär besitzt den Code (2126) für das Gartentor. Dieses befindet sich hinter dem Springbrunnen.

Wie erkenne ich Laserstrahlen?

TIPP 104: Hinter dem Brunnen erledigt der Held zuerst den Gegner und dringt danach durch das Fenster neben der Turmtür in das Gebäude ein. Dort erbeutet Sam ein Medi-Pack. Die Treppe führt zu einer Halle, die mit Lasern gesichert ist. Mit aktiviertem Nachtsichtgerät kann man die Strahlen aber erkennen.

Wie komme ich durch die gesicherte Tür?

TIPP 105: Agent Fisher knackt mit dem Dietrich die Lagerraumtür am anderen Ende der Halle. Im Anschluss lockt er den heranziehenden Soldaten in einen Hinterhalt und nimmt den Einmal-Dietrich an sich. Anschließend kümmert er sich um den Wächter in der Haupthalle. Nun kann er die vorher gesicherte Seitentür unbehelligt passieren.

Wie erledige ich die Kommandos?

TIPP 106: Die Treppe ist am Ende mit Lasern versehen. Auch hier setzt der Held wieder den Nachtsicht-Modus ein und

klettert rechtzeitig rechts über die Brüstung. In der großen Empfangshalle sorgt er zunächst für angenehme Schatten, bevor er sich an die vier Gegner heranwagt. Die Kommandosoldaten kann er nur von vorne mit einem Kopftreffer ausschalten.

Wie öffne ich den oberen Flur?

TIPP 107: Einer der beiden Kommandosoldaten trägt den Code (70021) für die Tür im zweiten Obergeschoss bei sich. Dahinter liegt ein Flur, der ebenfalls von vier Mann überwacht wird. Nach deren Beseitigung biegt Fisher in den linken Flur mit der Kamera ein und knackt dort das Türschloss. Vorher sollte er natürlich für ausreichend Dunkelheit gesorgt haben.

Was finde ich im Arbeitszimmer?

TIPP 108: Durch Kriechen und Hüpfen passieren Sie im schmalen Gang die per Nachtsichtgerät erkennbaren Laserbarrieren. In Cristavis Arbeitszimmer verstecken Sie sich hinter einem der Bücherregale und überfallen den eintretenden Soldaten, nachdem der das Licht angeschaltet hat. Im Rechner finden Sie die wertvollen Arche-Dateien und im angrenzenden Konferenzzimmer ein hilfreiches Medi-Pack. Zurück im Flur geht es nach links bis zum Ausgang.

Wie komme ich in die Bibliothek?

TIPP 109: An der Doppeltür hinter dem Piano gibt Sam den Code (66768) aus dem Computer ein. Auf dem Tisch dahinter liegen Munition und ein Heilpäckchen. Drei Kommandosoldaten bewachen den Aufzug. Die erledigt der Held mit präzisen Kopftreffern. Dann sammelt er die Splitterhandgranate auf und fährt mit dem Aufzug nach unten in die Bibliothek.

Was mache ich mit Nikoladze?

TIPP 110: Unten in der Bibliothek schaltet Sam die vier dort lauenden Soldaten aus.

Die zahlreichen Bücherregale bieten ihm dazu genügend Deckung. Auch Granaten kann er hier gut einsetzen. Direkt neben der Holzterrasse führt ein dunkler Gang in das Kellergewölbe, wo sich Oberfiesling Nikoladze versteckt hält. Bevor Agent Fisher ihn mit Gewalt an den Retina-Scanner zwingt, verhört er den Ex-Präsidenten noch ausgiebig über dessen Pläne.

Wie entgehe ich der Exekution?

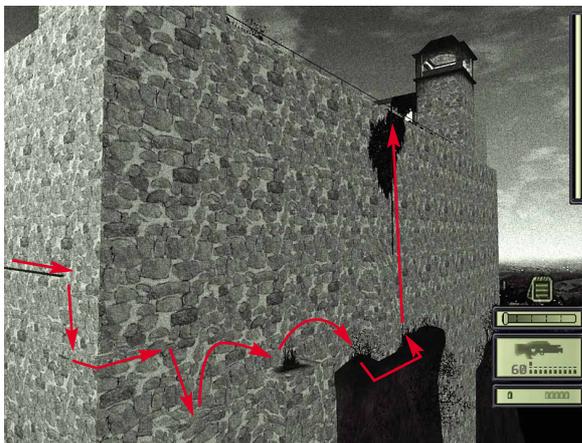
TIPP 111: Heraneilende Schurken zwingen den Agenten zur Aufgabe. Plötzlich geht jedoch das gesamte Licht aus, und Sam kann sich hinter den Kisten verstecken. Das ist die Chance für ihn, sich den Weg abermals mit Gewehr und Granaten freizukämpfen. Anschließend folgt er Nikoladze wieder durch die Bibliothek in den angrenzenden Park.

Wo kann ich auf den Bösewicht anlegen?

TIPP 112: Draußen zwingt der Held mit Gewalt die vier Kommandosoldaten zu Boden und kraxelt am anderen Ende das Rohr zum Übergang hoch. Danach erhält er dann Anweisung, den Erzschurken Nikoladze endlich zu eliminieren. Dazu zoomt er mit dem Gewehr an das Fenster heran und erledigt die linke Person. Für den Fall, dass Sam keine Kugeln mehr hat: Zusätzliche Munition liegt auf dem Sims.

Wie komme ich heil aus dem Palast?

TIPP 113: Sam flüchtet durch die Tür in den Speisesaal, wo er auf den Schrank klettert und von dort aus auf den Balkon hüpfet. Aus diesem sicheren Versteck heraus erledigt er seine Verfolger. Seine restlichen Granaten und Munitionsvorräte braucht er dann für den finalen Kampf in der Eingangshalle des Palasts. Durch das Hauptportal rennt er zur Osprey. Sie haben ganz alleine erfolgreich den Dritten Weltkrieg verhindert. **HERZlichen Glückwunsch!** **PET**



Tipp 102: Für diesen Kletterkurs braucht man eine Menge Schmalz in den Armen.



Tipp 106: Gut gepanzert bieten die Kommandos nur eine kleine Trefferfläche.