

Komplettlösung im Auftrag Ihrer Majestät

No One Lives Forever

Emanzipation im 3D-Action-Genre: Geheimagentin Cate Archer befreit charmant und mit einer Extraportion Frauenpower die Welt von fiesen Terroristen.

Nachdem wir Sie in der letzten Ausgabe schon mit den wichtigsten Tipps und Taktiken zum Edel-3D-Shooter No One Lives Forever von Fox Interactive versorgt haben, legen wir diesen Monat die Komplettlösung nach. Weder clevere Terroristen noch hinterhältige Fallen oder verborgene Geheimtüren können Sie jetzt am Erfüllen Ihrer geheimen Mission hindern.

The Assignment

TRAINING absolvieren

TIPP 1: Nachdem Mr. Jones den Auftrag erläutert hat, sollten Sie zunächst unbedingt den Trainingsparcours absolvieren, um Cates Arbeitsmethoden kennen zu lernen.

ATTENTAT verhindern

Misfortune in Morocco

TIPP 2: Nehmen Sie Brunos Hilfe an. Dank seiner Anweisungen können Sie die Attentäter einzeln erledigen. Über die Treppe im Innenhof gelangen Sie zum Zimmer zwölf. Beseitigen Sie die Gegner durch die Fenster.

DECKUNG nutzen

TIPP 3: Cate geht hinter dem umgestürzten Tisch in Deckung. Mit Schüssen durch die Bretterwand schaltet sie die eintreffenden Gegner aus, bevor diese das Zimmer betreten können. Auf dem Weg zum Ausgang lauern im Innenhof hinter der Palme zwei weitere Attentäter, die sie per Sniper-Modus aus der Distanz beseitigt.

WACHPOSTEN ablenken

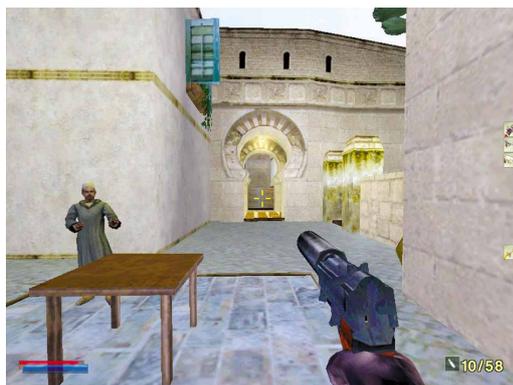
TIPP 4: Agent Archer nutzt den Disput des ersten Wachpostens mit einem Affenhändler, um unbemerkt vorbeizuschlüpfen und mit ihrer Haarnadel das Torschloss zu öffnen. Die zweite Wache lenkt sie mit einer Münze ab.

Durch das HOTEL

TIPP 5: Bahnen Sie sich Ihren Weg durch das Hotel. Sie sollten dabei möglichst lange unbemerkt bleiben und Gegner in Deckung aus der Distanz erledigen.

BOMBEN entschärfen

TIPP 6: Nach Brunos Tod nehmen Sie denselben Weg zurück. Erschießen Sie die Terroristen, bevor diese die Gäste töten können. Die beiden zu entschärfenden Bomben werden bei jedem Spielstart neu versteckt. Das Ticken des Zeitzünders verrät Ihnen, wo sie angebracht sind.



Zu Tipp 7: Durch dieses Tor verläßt Cate das Stadtviertel.

Volkovs VERFOLGUNG

TIPP 7: Unsere Agentin wehrt die Angreifer ab. Cate verläßt das Hotel und betritt ein labyrinthartiges Stadtviertel, in dem jede Menge Gegner lauern. Halten Sie sich links, bis Sie in einer engen Gasse rechts einen offenen Hauseingang entdecken. Über das erste Stockwerk erreichen Sie einen Durchgang, der zu einem großen Balkon führt. Von dort aus können Sie die restlichen Terroristen aus sicherer Entfernung beseitigen.

In der SCHLUCHT

TIPP 8: Folgen Sie der Schlucht, und erledigen Sie Ihre Widersacher aus der Distanz. Meiden Sie das Minenfeld – Cate kann es erst im späteren Spielverlauf gefahrlos betreten. Durch einen Sprung in den Brunnen der Ruine vor dem Haupttor erreichen Sie einen unterirdischen Eingang.

Kampf im HAUPT-QUARTIER

TIPP 9: Erledigen Sie die zwei Wachposten, um sich deren MP zu schnappen. Cate gelingt die Flucht, wenn sie den Balkon im Nordosteck der Basis lebend erreicht.

Berlin by Night

INFORMATIONEN beschaffen

TIPP 10: Der Mann mit Hut und Trenchcoat ist Cates erster Kontaktmann. Den folgenden Anruf nimmt sie in der Telefonzelle entgegen. Cate betätigt im Hotel die Klingel 205. Vor der Zimmertür angelangt, wird ihr nach An klopfen der nächste Hinweis unter der Zimmertür durchgeschoben. Wieder vor dem Hotel folgt Cate dem Schild mit der Aufschrift »Bier« und trifft in der Bar den nächsten Kontaktmann. Sprechen Sie nun den Soldaten im Wachhaus an, um in den Militärkomplex einzudringen.

Im MILITÄR-KOMPLEX

TIPP 11: Versuchen Sie, unentdeckt von Kameras und Wachsoldaten zur umzäunten Falltür zu schleichen. Das Schloss öffnet Cate wie gehabt mit ihrer Haarnadel, bevor sie in die Kanalisation hinabsteigt.

TOR öffnen

TIPP 12: Nach ein paar Metern und einem weiteren Einsatz der Haarnadel geht es wieder an die Oberfläche. Cate ignoriert die Lagerhalle rechts und begibt sich geradewegs zum Wachhaus gegenüber. Dort öffnet ein Hebel das Tor.

ALARM deaktivieren

TIPP 13: Nun geht es zurück durch die Kanalisation und das geöffnete Tor. Folgen Sie der Straße von Deckung zu Deckung, und beseitigen Sie die Angreifer mit der AK 47 oder der MP. Sie erreichen ein Haus, in dem ein Knopf den Alarm ausschaltet. Verlassen Sie das Gebäude, und weichen Sie den Scheinwerferkegeln aus, um den Levelausgang am großen Tor zu erreichen.

Erste SPRENG-LADUNG

TIPP 14: Cate erschießt den Soldaten auf der Straße und betritt das westliche Haus. Warten Sie, bis die Wachposten Sie bemerken und in den Vorraum kommen, da Cate bei einem Schuss durch die Fensterscheibe auch die Bombe treffen würde. Nachdem sie sich Ihrer Gegner entledigt hat, schleicht unsere Agentin an der Kamera vorbei und aktiviert die erste Sprengladung.

Zweite BOMBE

TIPP 15: Sammeln Sie die Schutzweste im Überwachungsraum ein, und folgen Sie dem Gang zu der mit

FOTOS beschaffen

Treffen mit WERNER VON HAUPT

Die GEHEIMTÜR

Holzboxen gefüllten Lagerhalle. Cate verlässt dieses Gebäude und betritt das westlich gelegene Haus hinter dem Lastwagen, in dessen Keller sie nach einem kurzen Gefecht die zweite Sprengladung findet.

TIPP 16: Über eine Kantine der NVA und eine Allee erreichen Sie das Foyer der Bibliothek. Halten Sie sich links, und machen Sie mit Ihrer Brille in beiden Archiven je ein Foto von den Büchern auf den Schreibtischen.

TIPP 17: Wieder im Foyer folgt Cate dem rechten Gang. Der führt direkt zu Werner von Haupt, der vor dem Eingang zur Bücherei wartet. Geben Sie ihm Feuer.

TIPP 18: Kehren Sie um zur Bibliothek, und öffnen Sie die Tür direkt hinter dem Ausgang. Der dahinter liegende Gang führt zur letzten zu aktivierenden Bombe. Die Geheimtür zum Hauptgebäude finden Sie, wenn Sie im folgenden Raum das Bücherregal zur Seite rücken.



Tipp 18: Hinter dem Bücherregal ist eine Geheimtür verborgen.

INFILTRIERUNG des Hauptgebäudes

Zeugen BESEITIGEN

Durch das AKTENARCHIV

Professor BEFREIEN

GEFECHT mit Wachen

SCHILD markiert den Ausgang

TIPP 19: Cates Anwesenheit sollte besser ein Geheimnis bleiben. Weichen Sie daher unbedingt den Kameras aus. Außerdem sollten Sie die schallgedämpfte Shepherd-Pistole verwenden, um die Wachposten mit einem gezielten Schuss zu eliminieren, bevor sie den Alarm auslösen können. Achten Sie auch darauf, dass die Leichen nicht im Sichtbereich der Kameras liegen.

TIPP 20: Warten Sie, bis einer der beiden Soldaten den Eingangsbereich verlässt, um ein Glas Wasser zu besorgen. Nachdem Cate die zurückgebliebene Wache ausgeschaltet hat, geht sie die Treppe hinauf und folgt dem Gang. Dort erschießt sie den Wissenschaftler durch die Fensterscheibe und dann die Patrouille.

TIPP 21: Cate biegt im Flur rechts ab und schleicht durch den folgenden Büroraum. Der Lift fährt in ein Aktenarchiv, das von drei Soldaten bewacht wird. Achten Sie vor allem auf den Posten, der über Ihnen auf der Balustrade lauert. Verlassen Sie das Archiv durch den Korridor auf der gegenüberliegenden Seite.

TIPP 22: Im Flur hinter der Küche wählt Cate an der Abzweigung den linken Gang und gelangt zu einem Bürotrakt. Erschießen Sie schnell den Wissenschaftler im linken Raum. Im rechten wartet Professor Schenker.

TIPP 23: Wechseln Sie vor dem Gespräch mit dem Überläufer Ihre Bewaffnung (MP oder AK 47) – das spart wertvolle Zeit, wenn Cate und der Professor nach einem kurzen Wortwechsel von vier NVA-Soldaten attackiert werden.

TIPP 24: Kämpfen Sie sich mit dem Professor im Schlepptau zurück zum Aktenarchiv. Gehen Sie dort in den Gang auf der rechten Seite. Hinter der Tür mit dem Verbotsschild geht's in die Freiheit.



Zu Tipp 24: Verlassen Sie durch diese Tür das Hauptgebäude.

Unexpected Turbulence

Der WEG zum Cockpit

Zum GEPÄCKKRAUM

Kampf um den FALLSCHIRM

TIPP 25: Terroristen stürmen das Flugzeug. Cate schlägt sich mit der MP nach rechts bis zum Passagiererraum durch. Da dort der Durchgang versperrt ist, öffnet die Agentin die Falltür, durch die sie zum Cockpit gelangt.

TIPP 26: Nach der Zwischensequenz müssen Sie sich innerhalb von 60 Sekunden bis zum Gepäckraum am hinteren Ende des Flugzeugs durchkämpfen.

TIPP 27: Cate muss den abgesprungenen Terroristen unter sich erreichen und ihm seinen Schirm abnehmen. Erwehren Sie sich der von oben kommenden Angreifer, und korrigieren Sie immer wieder Ihre Flugbahn, um genau auf dem Fallschirmspringer unter Ihnen zu »landen«.



Tipp 27: Versuchen Sie, im freien Fall in diese Position zu gelangen.

Rendezvous in Hamburg

TÜRSTEHER ablenken

BRIEF mitnehmen

Im DAMEN-WC

Im LAGER

MUNITION in der Garage

TIPP 28: Sprechen Sie die Frau an, die als Einzige nicht in der Schlange steht. Während sie nun den Türsteher ablenkt, schleichen Sie sich an der Kamera vorbei und steigen durch das Fenster in den Club.

TIPP 29: Halten Sie sich nach dem Eingang links. Über die Treppe gelangt Cate ins erste Stockwerk. Dort findet sie auf dem Tisch des Managers die gesuchte Information. Goodman wartet im Erdgeschoss.

TIPP 30: Nach dem Gespräch mit Goodman lockt Cate ihren Beschatter auf die Damentoilette. Die nächsten zwei Gegner erwarten Cate hinter der Toilettentür.

TIPP 31: Um den Treffpunkt vor der Bühne zu erreichen, muss sich unsere Agentin durch die Lagerräume und Küche der Diskothek kämpfen. Denken Sie daran, dass die Holzregale Sie nicht vor Treffern schützen. Im Abstellraum gegenüber der Küche liegt eine Schutzweste.

TIPP 32: Sobald auch die Bühne von Widersachern befreit ist, vermittelt Goodman unserer Agentin einen Flucht-



Flucht mit dem FLOSS

helfer. Cate findet ihn, wenn sie den Club durch das rechte Fenster des Bühnenhinterzimmers verlässt. Bevor sie ihren Weg fortsetzt, sollte Miss Archer unbedingt die Munitionskiste in der Garage einsammeln.

TIPP 33: Über einen unterirdischen Gang gelangt Cate Archer zu einem großen Innenhof. Dort geht sie hinter der ersten Steinsäule in Deckung und bekämpft die heranstürmenden Wachen. Mit dem Floß unten am Kanal verlässt die Unity-Agentin Hamburg.

SCHARF- SCHÜTZE im Büro

A Tenuous Lead

TIPP 34: Nachdem Cate den Torwachposten per Scharfschützengewehr erledigt hat, verschafft sie sich mit der Haarnadel Zutritt zu den Bremer Docks. Erkunden Sie das Bürogebäude, und beseitigen Sie den Scharfschützen, der dort am Fenster auf Eindringlinge lauert.

GAS-TANKS sabotieren

TIPP 35: Drehen Sie an dem Rad zwischen den beiden Gas-Tanks. Danach müssen Sie die beiden herbeilaufenden Wachen erledigen – meiden Sie dabei die Wolke. Agent Archer kann nun die Dock-Baracken betreten.

REPARATUR des Ventil

TIPP 36: Cate arbeitet sich schrittweise an den Dampfdrüsen vorbei. Die Leiter kann sie erst gefahrlos betreten, wenn sie zwei Stockwerke tiefer den Hebel am Stromkasten betätigt. Über die Leiter wieder an die frische Luft gelangt, findet Cate ein Ventil. Dreht sie daran, kann sie im ersten Untergeschoss das Ventilrad einsammeln, ohne durch die Säure waten zu müssen. Cate befestigt dieses an der Schraube in der gleichen Etage und kurbelt an dem reparierten Ventil, um Goodman zu erreichen.

ZEITBOMBEN aktivieren

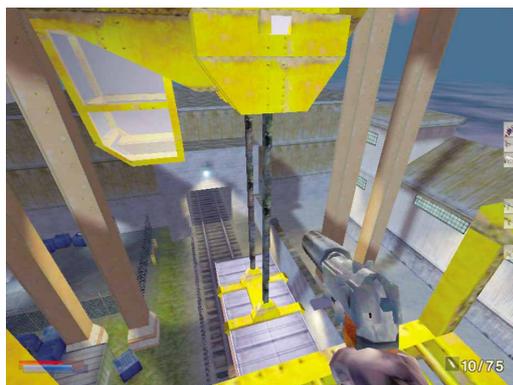
TIPP 37: Ihr Auftrag im nächsten Abschnitt ist die Aktivierung von vier Zeitbomben, die in den Lagerhallen an Fässern befestigt sind. Achtung, selbst wenn Cate auf dem Hinweg sämtliche Hafenarbeiter ausgeschaltet hat: Auf dem Rückweg zum Treffpunkt mit Goodman lauern neue Widersacher auf die Agentin.

GESPRÄCH abwarten

TIPP 38: Um im ersten Hafengebäude unentdeckt zu bleiben, wartet Cate, bis die Arbeiter ihr Gespräch beendet haben. Schleichen Sie geduckt an Wachraum und Kamera vorbei, und erschießen Sie den ersten Wachmann, sobald er links vor der Tür steht. Da der zweite Gegner seinem Kollegen zur Hilfe eilen wird, können Sie kurz darauf unbemerkt Ihren Weg fortsetzen.

KRANFAHRT per Anhalter

TIPP 39: Außerhalb des Gebäudes kümmert sich Cate um die beiden Wachen auf der Treppe. Unter den Stufen entlang geht es zum Ufer. Schlagen Sie sich durch die Containerhalle bis zum Verladebahnhof. Miss Archer öffnet das Gatter zum Kran mit ihrer Haarnadel und klettert bis zur Plattform nach oben. Warten Sie dort, bis



Tipp 39: Per Container gelangen Sie zum Frachter.

GIFTFÄSSER fotografieren

der Kran den nächsten Container abtransportiert. Durch einen gezielten Sprung auf das Dach des Containers gelangen Sie als blinder Passagier zum Frachter »Lorelei«.

TIPP 40: Die zu fotografierenden Giftfässer sind im Schiff verteilt. Das erste findet Cate in der Mitte des Containerraums, das zweite in einem kleinen Seitenzimmer. Fass drei steht neben der Hebebühne, die Sie zum vierten Fass befördert. Bei einem der Eingänge des Ventilationssystems fehlt das Gitter. Kriechen Sie bis zum Ausgang, dessen Gitter Cate beiseite schiebt. Über mehrere Leitern gelangt unsere Agentin zu einer Deckenluke, die in den nächsten Levelabschnitt führt.



Tipp 40: Cate kriecht durch das Ventilationssystem des Schiffes.

Im MASCHI- NENRAUM

TIPP 41: Nachdem Cate erwacht ist, sammelt sie das Feuerzeug vom Boden auf und öffnet mit seiner Schweiß-

funktion das Türschloss. Die Schiffsgänge führen zu einem überfluteten Maschinenraum, in dem sich die Schiffsantriebswelle der »Lorelei« befindet. Cate deaktiviert die Stromzufuhr. Nun kann sie nach einem kurzen Tauchgang durch die Tür ihren Weg fortsetzen.

PISTOLE
aufsammeln

TIPP 42: Lassen Sie sich durch das Loch in den Kojenraum fallen. Auf dem Boden findet Cate eine Pistole. Speichern Sie, und schießen Sie aus sicherer Entfernung auf das vibrierende Ventil am Gangende.

SENDER
anbringen

TIPP 43: Die Gänge füllen sich schlagartig mit Wasser. Agent Archer taucht schnell nach oben bis zur Kommandobrücke. Im Gang auf der rechten Seite wählt sie die erste Abzweigung und findet in dem folgenden Raum das Radargerät, an dem sie den Sender anbringt.

The Dive

SCHNALLE
benutzen

TIPP 44: Cate kämpft sich durch das Hotel bis zum Zimmer 207. Dort öffnet sie das linke Fenster und klettert



Tipp 44: Die Gürtelschnalle befördert Cate in den nächsten Level.

nach draußen. Halten Sie sich links, und balancieren Sie auf der Balustrade, bis Sie hinter der Feuerleiter auf der anderen Seite einen Haken entdecken. Mit Ihrer Seilwinde schweben Sie in den nächsten Abschnitt.

Auf den
HOTEL-
DÄCHERN

TIPP 45: Über mehrere Dachböden geht's zu einem kleinen Innenhof. Ihr Ziel – die Dachluke auf der gegenüberliegenden Seite – erreicht Cate mit einer Kletterpartie über Efeu-Spalier (hinten rechts), Dachfirst und Regenrinne. Nachdem sie ein paar Meter durch den Lüftungsschacht gekrabbelt ist, bricht dieser ab, und sie kann sich bis zum Hotelausgang durchschlagen.

LOGBUCH
finden

TIPP 46: Cate taucht zu dem Wrack. Den Lieferschein findet sie in einem kleinen Büro direkt vor dem Containerraum. Tauchen Sie zum Lüftungsschacht am anderen Ende der Lagerhalle. Vorsicht vor den Haien – ein einziger Angriff tötet Cate. Sie gelangen danach zu den Aufenthaltsräumen. In der Kapitänskajüte liegt das Logbuch.

Zurück zur
OBERFLÄCHE

TIPP 47: Auf dem Rückweg bekommen Sie es mit Kampftauchern zu tun. Lassen Sie sich nicht von dem Einstürzen des Ganges irritieren. Sie können an den Trümmern vorbeischlüpfen und gelangen durch das Loch im Riesentank zurück an die Wasseroberfläche.

A Man of Influence

ALARM
deaktivieren

TIPP 48: Halten Sie sich nach der Eingangshalle links, und schleichen Sie über die Küche bis zur Toilette. Dort zündet die Agentin den Papierkorb an. Cate hebt die Balken an und bewegt sich vorsichtig durch die Lagerhalle, indem sie sich hinter den Kisten vor den Wachen verbirgt. Während

sich der dicke Angestellte in dem folgenden Bürotrakt mit seiner Sekretärin unterhält, schlüpft Cate in den Raum rechts und deaktiviert mit dem Hebel das Alarmsystem.

Dumas'
BÜRO

TIPP 49: Nachdem der Manager in sein Arbeitszimmer zurückgekehrt ist, können Sie links am Ende des Ganges Dumas' »offizielles« Büro betreten. Wenn Cate dort den Hebel auf dem Schreibtisch umlegt, gibt das Bücherregal den Weg in ein Geheimzimmer frei. Ein weiterer Hebel bringt eine Treppe zum Vorschein. Cate betritt die Terrasse und folgt der Steintreppe zum Dach. Schleichen Sie an den zwei Wachen vorbei, und betätigen Sie den Hebel an dem Stromkasten, um sich von oben Zugang zu Dumas' »privatem« Büro zu verschaffen. Dort bringt ein Knopf das Geheimnis des Barons zum Vorschein.



Tipp 49: Das Bücherregal ist zugleich eine Geheimtür.

In der
FABRIK

TIPP 50: Cate wartet, bis Goodman den ersten Wachposten niedergestreckt hat. Durch die Fensterscheibe erledigt sie den zweiten und öffnet das Gatter mit dem Hebel im Wachhaus. Zu dem ersten der zu fotografierenden Hauptbücher gelangt Cate durch die linke Tür im Innenhof. Es liegt auf einem Schreibtisch in den Räumlichkeiten hinter der defekten Maschine.

Auf
CONTAINER
springen

TIPP 51: Die Tür auf der rechten Seite führt in einen mit Holzkisten gefüllten Raum. Springen Sie auf die Behälter, um zu der Luke über dem Eingangsbereich zu gelangen. Cate lässt sich durch das Loch fallen und findet in den Büros neben dem Verladerraum das zweite Buch.

Das letzte
BUCH

TIPP 52: Zurück im Innenhof springt unsere Agentin über die niedrigen Waggons und erreicht durch die Tür den zweiten Fabrikbereich. Durch das Obergeschoss des Containerraums auf der linken Seite gelangt sie zu einem Maschinen-Kontrollraum, in dem Cate das noch fehlende Hauptbuch findet. Unsere Agentin verlässt das Fabrikgelände durch das Tor im zweiten Innenhof.

INTERVIEW

TIPP 53: Um den Baron befragen zu dürfen, wählen Sie im Gespräch erst die zweite, dann die erste Antwort. Wie Sie im nun folgenden Interview vorgehen, bleibt Ihnen überlassen – die Informationen erhalten Sie auf jeden Fall.

Safecracker

LIFT
reparieren

TIPP 54: Cate erledigt die Wachen außerhalb der Kameraobjektive, bevor sie das Hochhaus betritt. Nachdem Sie den Defekt am Aufzug entdeckt haben, starten Sie im Raum zuvor den Gabelstapler, der das Tor zum Keller öffnet. Dort findet Cate das Stromaggregat zur Aktivierung des Lifts.

FRÄULEIN
WAGNER

TIPP 55: Inge Wagner ist mit Waffengewalt nicht zu besiegen. Schalten Sie während des Kampfes mit Wagners Handlangern das Radio aus, und betätigen Sie den Stark-

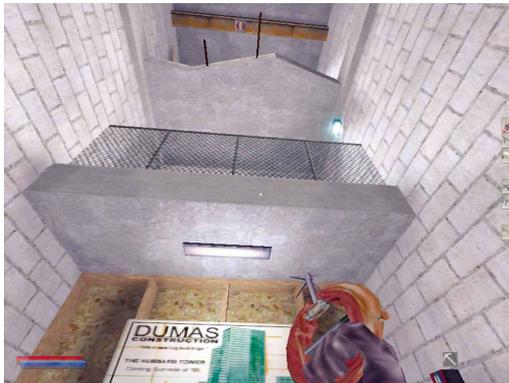


Tipp 55: Aktivieren Sie die Stromzufuhr an der hinteren Wand.

stromhebel in der Ecke gegenüber. Die Operndiva wird zum Radio laufen. Dabei bekommt sie wegen einer defekten Lampe und einer Pfütze beim Radio einen kräftigen Stromschlag verpasst. Wenn Cate diese Strategie vier Mal anwendet, hat sie den ersten Endgegner besiegt. Achten Sie jedoch darauf, während Wagners Arieneinlagen nicht in der Nähe einer Fensterscheibe zu stehen.

SEILWINDE benutzen

TIPP 56: Mit dem Lift gelangen Sie weiter nach oben. Cate kämpft sich bis zum Eckpfeiler des Hochhauses vor und springt von dort aus auf die Container im Innenhof. Hinter einer verriegelten Tür geht's in das Ingenieurbüro. Dort steckt über Ihnen ein Haken (s. Bild nächste Seite), zu dem Sie sich mit Ihrer Seilwinde hochziehen.



Tipp 56: Ziehen Sie sich mit Ihrer Seilwinde zum Dach.

Zum KRAN

Nach einem weiteren Einsatz der Gürtelschnalle erreicht die Agentin das obere Ende des Wolkenkratzers. Balancieren Sie auf den Stahlträgern nach unten zur gegenüberliegenden Ecke. Per Lift gelangt Cate zum Kran, der sie aufs Dach des Firmen-Hauptquartiers befördert.

Goodman ZEICHEN geben

Kämpfen Sie sich bis zum Hubschrauberlandeplatz durch. Dort schießen Sie auf die Fässer, um Goodman das vereinbarte Zeichen zu geben. Gehen Sie durch die Doppeltür und dann nach links. Hinter dem Maschinenraum drücken Sie in einer kleinen Kammer den Knopf zur Aktivierung der Fensterputzanlage. Agent Archer kehrt zurück zum Landeplatz und klettert über die Container in einen Luftschacht, der zu einem weiteren Maschinenraum führt. Dort zerschießt sie die Schutzgitter und öffnet dadurch auch den Zugang zum Schacht auf der Maschine, durch den sie ebenfalls kriechen muss.

NOT- SCHALTER drücken

TIPP 59: Im folgenden Raum öffnen Sie die Fahrstuhltür mit dem Notschalter auf der Rückseite des Schachtes. Klettern Sie den Schacht nach unten, und öffnen Sie

die Notfallluke des Fahrstuhls. Über die schwarze Metallbrücke gelangt Cate zum gegenüberliegenden Turm. Unsere Agentin betätigt dort den roten Knopf und kann nun die aktivierte Fensterputzplattform betreten, mit der sie den Abschnitt verlässt.

DEKODIER- GERÄT benutzen

TIPP 60: In den Büros müssen Sie acht Geheimdokumente finden. Durchstöbern Sie die Arbeitszimmer – vor allem unter den Schreibtischen werden Sie fündig. Sobald Sie alle Gegenstände beisammen haben, betreten Sie im Untergeschoss den Raum gegenüber dem Fahrstuhl. Rechts neben der Glasscheibe finden Sie die Notfallentriegelung für den Lift. Verwenden Sie Ihr Dekodiergerät, um die Türen zu öffnen und in Dumas' Privat-Residenz zu gelangen.

Der TRESORRAUM

TIPP 61: Schleichen und kämpfen Sie sich bis zu Dumas' privatem Arbeitszimmer. Unterwegs kann Cate in einem



Tipp 61: Cate umgeht die Lichtschranken mit Hilfe der Falltür.

Kontrollraum die Alarmanlage ausschalten. Hinter dem einzigen schiefen Bild im Büro des Barons verbirgt sich das Schloss zum Tresorraum. Nachdem es mit dem Dekodiergerät geknackt ist, öffnet sich eine Geheimtür. Cate muss nun mithilfe der Infrarot-Brille drei mit Lichtschranken gesicherte Räume durchqueren. Vor dem vierten Raum findet Agent Archer eine Bodenluke, durch die sie gefahrlos in den Tresorraum gelangt. Sobald sie dort das Buch fotografiert hat, ist die Mission geschafft.

Rescue Attempt

Vor SCHAFFNER verstecken

TIPP 62: Cate verlässt die Küche durch die offene Tür und bewegt sich gegen die Fahrtrichtung durch den Zug. Verstecken Sie sich auf der Toilette rechts vor dem Schaffner, bis er vorbeimarschiert ist. In einem der hinteren Abteile liegt ein Zugticket. Damit können Sie nun »offiziell« zum vorderen Teil des Zuges laufen und dort die Passagierliste im Dienstabteil des Schaffners mitnehmen. Der Kontaktmann erwartet Sie im letzten Waggon. Cate schaltet den Agenten im einem Abteil des ersten Wagens aus und kämpft sich zurück bis zum Zugende, um dort mit dem Rad den letzten Waggon abzukoppeln.

Fahrt mit dem MOTORRAD

TIPP 63: Zunächst zerschießt unsere Unity-Agentin die Bretter vor dem Tunneleingang. Auf der anderen Seite des Berges gelangt Cate zu Dumas' Holzfabrik, wenn sie links unten vom großen Eingangstor durch das Loch kriecht. Danach klettert sie über die Holzstapel und findet außerhalb der Fabrik ein Motorrad. Fahren Sie damit bis zum ersten Wachposten. Nachdem alle Harm-Mitarbeiter beseitigt sind, können Sie die Schranke öffnen und weiterfahren.

BUNKER-EINGANG

TIPP 64: Steigen Sie vom Motorrad ab, sobald Sie Rotorgeräusche hören. Beharken Sie zunächst aus der Deckung den Helikopter mit der AK 47, und kümmern Sie sich danach um die Feinde auf dem Wachturm – Vorsicht vor dem Granatwerfer. Unsere Agentin klettert auf den Turm, betätigt den roten Knopf und bringt damit in einem kleinen Felsen vor dem Berg eine Schalttafel zum Vorschein. Cate dekodiert sie und öffnet so das Bunkertor.



Tipp 64: Diese Schalttafel öffnet den Eingang zum Bunker.

SCHENKER befreien

TIPP 65: Laufen Sie die Treppe hinab, und öffnen Sie mit der Schalttafel im Wachhaus den Tunneleingang. Im ersten Raum auf der rechten Seite findet Cate ein Feuerzeug, mit dem sie das Türschloss zum Raum hinter den Lagerhallen öffnet. Hier schaltet sie das Alarmsystem aus und sammelt den Sicherheitspass ein. Damit gelangt sie über zwei Fahrstühle in den Hochsicherheitstrakt.

FLUCHT

TIPP 66: Gehen Sie nach links, und knacken Sie die Tür mit der Haarnadel. Mit Schenker im Schleptau errei-

chen Sie nach einer Anwendung des Dekodierers den Energieverteilungsraum. Erledigen Sie den Wachposten, und achten Sie darauf, dass Sie nicht ein Opfer der elektrischen Entladungen werden. Lassen Sie sich von Dr. Schenker den Weg in die Freiheit zeigen.

Trouble in The Tropics

FUNKGERÄT zerstören

TIPP 67: Cate nimmt vor Missionsbeginn eine Pistole mit Schalldämpfer in ihr Inventar, um im vierten Abschnitt unentdeckt zu bleiben. Im Hafengebäude biegt sie am Büro rechts ab und folgt dem Gang bis zu der verschlossenen Tür auf der linken Seite. Nachdem das Schloss geknackt ist, zerstört Cate das Funkgerät.

Kampf im LIFT

TIPP 68: Miss Archer kehrt zurück zum Büro und betritt durch die andere Tür eine Lagerhalle, an deren Ende sie einen Lasten-Aufzug erreicht. Wechseln Sie zu einer automatischen Waffe, und bekämpfen Sie die Arbeiter, die Ihnen auf halbem Wege begegnen. Über die Leiter gelangen Sie weiter nach oben. Nachdem Sie die verriegelte Tür mit dem Dekodiergerät geknackt haben, können Sie diesen Abschnitt verlassen.

Durch den DSCHUNGEL

TIPP 69: Schlagen Sie sich durch die Schlucht, bis Sie zu einem Tor gelangen. Da es verschlossen ist, steigt Cate den kleinen Pfad auf der rechten Seite hinauf, der zu einem Inka-Tempel führt. Nachdem sie die Wachen beseitigt hat, entdeckt sie einen Ausgang in der rechten Tempelhälfte. Dort folgt sie dem Bach bis zu dem großen See und zieht sich mit der Gürtelschnalle zu dem Rohr hoch.

RAKETENTEST sabotieren

TIPP 70: Miss Archer öffnet die Luke und lässt sich in das Wasser fallen. Warten Sie nicht bis zum Ende des Gesprächs, sondern schwimmen Sie schnell zur Raketenabschussanlage. Cate klettert die Leiter hoch und muss nun innerhalb von 60 Sekunden alle acht Schlösser zerstören und in den Wasserkanal zurückkehren. Da das Laborfenster durch die Explosion zerstört ist, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Speichern Sie, bevor Sie die Treppe betreten – unten folgt ein sehr hartes Gefecht. Die Tür mit der zu dekodierenden Schalttafel markiert den Levelausgang.

Ins ALL

TIPP 71: Gehen Sie in den Lagerraum auf der rechten Seite. Auf der Treppe hinter dem Maschinenraum belauschen Sie das Gespräch von zwei Wissenschaftlern, um wichtige Informationen zu erhalten. Sie erreichen einen Innenhof und benutzen das Funkgerät im Büro auf der gegenüberliegenden Seite, um Ihrem Vorgesetzten das Gehörte mitzuteilen. Über die Treppe am Fuß der Leiter gelangen Sie in einen Kontrollraum. Verhindern Sie, dass einer der Wissenschaftler oder Wachposten Alarm auslöst. Cate erledigt im Umkleideraum den Astronauten und kann nun mit seinem Anzug in die Rakete steigen.

Low Earth Orbit

In der RAUM-STATION

TIPP 72: Besorgen Sie sich zunächst einen Sicherheitspass, den Sie auf dem Bartresen der »Pink Space Lounge« finden. Mit dem außerhalb des Ringes gelegenen Aufzug gelangt Cate in den Periwinkle-Abschnitt, in dessen Labors sie ein Dekodiergerät und eine Laserpistole mitnimmt. Der Sicherheitspass öffnet die Tür zu einem Schacht, in dem Schwerelosigkeit herrscht. Gleiten Sie nach oben in den Raspberry-Abschnitt, und deaktivieren Sie mit dem Dekodiergerät in beiden Räumen das Sicherheitssystem. Agent Archer kämpft sich zurück bis zur Goldenrod-Ebene, betritt den Fahrstuhl im Zentrum des Kreises und kann nun unten die Geheimlabors betreten.

Zur **FLUCHT-KAPSEL**

TIPP 73: Cate eilt an den Fluchtkapseln vorbei bis zum Fahrstuhl. Unten angekommen sammeln Sie im Labor das Gegenmittel ein und springen über die Seitenverstreben des Fahrstuhlschachts zurück zu den Fluchtkapseln.

Alpine Intrigue

BARONESS
verfolgen

TIPP 74: Kämpfen Sie sich durch die linear angelegten Gassen des Alpendorfs bis zur Residenz der Baroness. Im zweiten Hotel sollten Sie das Zielfernrohr einsammeln, das auf dem Holzregal liegt.

TOR
öffnen

TIPP 75: Agent Archer schlägt sich durch die Schlafräume der Wachposten bis zu einer Lagerhalle. In der Garage nebenan findet sie ein Dekodiergerät. Cate überquert den Innenhof hinter der Halle und knackt im Wärterhaus die Schalttafel. Damit öffnet sie das Haupttor am Levelausgangspunkt, durch das sie zum Treffpunkt gelangt.

Durch das
EISWASSER

TIPP 76: Kämpfen Sie sich bis zu einem von Scheinwerfern beleuchteten Platz. Dort öffnet Cate den Gullydeckel, lässt sich in den Kanal fallen und taucht durch das Eiswasser nach draußen. Folgen Sie dem Pfad bis zu der Skihütte.



Tipp 76: Cate verlässt die Residenz durch den Abwasserkanal.

SCHNEE-MOBIL-
Fahrt

TIPP 77: Bevor sie auf das Schneemobil steigt, sammelt Cate das Zielfernrohr aus der Kiste ein. Auf der Fahrt zur Seilbahnstation lauern auf mehreren Brücken Wachposten. Unsere Agentin steigt jeweils vorher ab und erledigt die Gegner aus der Distanz. Nach der Hälfte der Strecke wird die Fahrbahn von einem Elektrozaun blockiert. Cate kappt die Stromversorgung, indem sie die Fässer neben der Hütte zerstört. Im Minenfeld setzt Miss Archer alle paar Meter die Infrarotbrille auf, um gefahrlos durchzufahren.

The Indomitable Cate Archer

FAHRSTUHL
reparieren

TIPP 78: Cate klettert auf der Leiter im Arbeitszimmer nach oben zum Dachstuhl. Dort kriecht sie durch die Maueröffnung am Dach entlang zum geöffneten Fenster. Agent Archer knackt das Türschloss und legt den Hebel am Stromkasten um. Über die zerstörte Treppe geht es zurück zum Fahrstuhl, mit dem sie zum Vorhof des Schlosses gelangt.

ARMSTRONG
verprügeln

TIPP 79: Nach ein paar massiven Beleidigungen müssen Sie sich Armstrong zum Zweikampf stellen. Nutzen Sie Ihre Geschwindigkeits- und Reichweitenvorteile aus, indem Sie nach jedem Ihrer Schläge sofort wieder zurückweichen.

Am
HOLZSCHEIT
ziehen

TIPP 80: Nachdem Sie Armstrong besiegt haben, gelangen Sie auf die Brüstung des Schlosses. Cate springt über den Lücke, klettert durch das Fenster und erkämpft sich ihre Ausrüstung zurück. Steigen Sie die Leiter im Containerraum hinab, und schlüpfen Sie

Der GIFTFALLE entkommen

unter dem Drahtzaun hindurch. Nachdem Sie sich durch einen Innenhof gekämpft und eine Tür per Feuerzeug geknackt haben, stehen Sie vor einem Holzstapel. Ziehen Sie am hervorstehenden Scheit, um die Geheimtür zum nächsten Abschnitt zu öffnen.

TIPP 81: Agent Archer folgt dem Metallsteg und klettert im Büro die Leiter hinab. Halten Sie Ihre Seilwinde bereit und speichern Sie, denn kurz darauf stecken Sie in einem Raum, der sich mit Gas füllt. Ziehen Sie sich mit der Gürtelschnalle zu den Haken über Ihnen hinauf, und schalten Sie die Gaszufuhr mit dem Hebel ab. Cate verlässt den Raum und aktiviert im oberen Bereich des Labortrakts per Knopfdruck den Transport des Gegenmittels, das sie nun unten entgegennehmen kann. Durch die Falltür in der zweiten Lagerhalle geht's weiter.



Tipp 81: Cate bekommt das Gegenmittel geliefert.

KAFFEE kochen

TIPP 82: Cate schlägt sich durch das Hauptquartier, bis sie auf einer Brücke in der Falle steckt. Erledigen Sie den Wachposten auf dem Vorsprung, der nun ins Wasser fällt und somit den Hai lange genug »beschäftigt«, um an diesem vorbei zur nächsten Halle zu schwimmen. Sammeln Sie am Anfang des langen Ganges das Dekodiergerät ein, das in dem Raum mit der Ziege liegt. Agent Archer erreicht das Wohnzimmer der Baroness und betätigt dort den Hebel an der Kaffeemaschine. Die freigelegte Geheimtür führt zum Büro von Frau Dumas. Drücken Sie den Knopf an der Armlehne, und knacken Sie den Tresor, um an die Namensliste zu gelangen.



Tipp 82: Legen Sie den Hebel an der Kaffeemaschine um.

A Very Large Explosion

Drei ROTE LADIES

TIPP 83: Kriechen Sie durch den Schacht neben der Tür im Esszimmer. Nachdem unsere Agentin die erste rot gekleidete Attentäterin ausgeschaltet hat, bewegt sie in ei-

nem oberen Seitenraum des Saals das Gemälde und geht durch die Tür. Nach drei weiteren Geheimtüren (eine im Kamin, zwei in der Wand) und der Bibliothek gelangt Cate über einen Fahrstuhl zum Treffpunkt mit dem Unity-Agenten. Danach kämpft sie sich bis zum Schlosstor und besiegt dort die beiden anderen Harm-Agentinnen. Cate springt vom Holzbalken aus auf das Vordach und lässt sich durch das Loch zum Seitenausgang fallen.

In der SEILBAHN

TIPP 84: Agent Archer steigt in die Seilbahn und legt den Hebel um. Während der Talfahrt werden Sie von mehreren Hubschraubern angegriffen, die Sie am besten mit automatischen Waffen bekämpfen. Nachdem die Seilbahn stecken geblieben ist, rettet sich Cate mit der Gürtelschnalle zum Mast, wo sie auf Volkov trifft.

KAMPF vermeiden

TIPP 85: Falls Ihnen die Flieger zu gefährlich sind: Springen Sie am ersten Mast aus der Gondel, laufen Sie ihr hinterher, und klettern Sie den Mast hoch, an dem sie hält – dann taucht nur ein einzelner Hubschrauber auf.

Kampf mit VOLKOV

TIPP 86: Lassen Sie sich rechts auf den Felsvorsprung fallen, und laufen Sie an der Höhlenwand entlang zur anderen Seite weiter hoch. Dort schnappt sich Miss Archer auf der äußeren linken Klippe den Revolver und nutzt im Kampf mit Volkov den Eisblock als Deckung.



Tipp 86: Cate geht auf dem Eisplateau in Stellung.

Such Is The Nature Of Revenge

ZIVILISTEN retten

TIPP 87: Erledigen Sie die Baroness, sobald das Gespräch beendet ist. Jetzt hat Cate 90 Sekunden Zeit, um alle elf Zivilisten von der Straße zu schaffen. Rennen Sie durch die Gassen, und sprechen Sie jeden Passanten an.

GOODMAN besiegen

TIPP 88: Cate sammelt die Munition hinter sich auf und geht in dem offenen Grab in Deckung. Falls sie ein Antitoxin benötigt, findet sie es in der Mitte des Friedhofs. Nach ein paar gezielten Schüssen hat Goodman besiegt. **HK**



Tipp 88: Bekämpfen Sie Goodman aus dieser sicheren Position.