

Seuchengefahr gebannt

SPLINTER CELL 2

Sadonos rebellische Dschungelkämpfer rücken Ihnen immer wieder auf die Pelle? Unsere Tipps helfen – ab Tipp 19 übrigens auch Spielern der Demo-Version von Pandora Tomorrow.

Zum zweiten Mal entsendet Ubi Soft Super-Spion Sam Fisher, um die USA vor Terroristen zu schützen. Im Kampf gegen indonesische Rebellen und einen abtrünnigen CIA-Mitarbeiter erlebt der Agent mit den leisen Sohlen erneut knisternde Abenteuer. Wir haben Sams Einsatzbericht ausgewertet, um Sie mit allen Kniffen zu versorgen. Ganz verzweifelte Spione finden in unseren Kurztipps zusätzlich Cheats.

1. DILI, OST-TIMOR

1. In die Botschaft eindringen

Sam klettert auf den Steg und folgt ihm bis zur Leiter. Unterwegs studiert er die am Geländer angebrachten Tipps-Boxen. Kraxeln Sie die Leiter hoch, und rutschen Sie am Seil zum nächsten Steg. Von dort aus hangelt sich der Held am Holzbalken entlang zur Hütte. Betreten Sie die, knacken Sie das Schloss im Innern mit dem Dietrich, und klettern Sie am dahinter liegenden Rohr hoch. Durch die Bodenluke der Schlafkammer hopst Sam ins Erdgeschoss zurück. Unter der nächsten Veranda kriecht er hindurch und findet auf der Kiste dahinter eine Schachtel 5,72mm-Munition. Mit dem Rücken zur Wand drückt sich Sam zwischen Holzzaun und Gebäude hindurch.

2. Wie umgehe ich das Minenfeld?

Verzichten Sie darauf, die Laterne zu zerschlagen. Sie können den Wächter auch so leicht überwältigen. Vorsicht: Ein paar Meter weiter liegen Minen vergraben, die der Super-Spion nur mit seiner Thermal-Optik entdeckt. Fisher umgeht die explosiven Überraschungen, indem



er den Umweg unter der Veranda hindurch und am Balken entlang wählt.

3. Wo schlüpfе ich in die Botschaft?

Zwischen den Holzhäusern benutzt der Agent den Spagatsprung, um die höher gelegene Ebene zu erreichen. Durchqueren Sie das Gebäude, und gleiten Sie am Holzpfeilen zum Flussufer hinab. Im Schilf schleichen Sie unter der Brücke hindurch zum nächsten Rebellen. Laufen Sie nicht zu schnell, da Sam sonst einen Vogelschwarm aufscheucht! Der Held greift sich den Wächter und verliert ihn. Danach kümmert er sich um dessen Kameraden im Haus. Anschließend geht's neben der brennenden Tonne über die Mauer in die Botschaft.



4. Douglas finden und befragen

Über die Leitern des Baugerüsts erklimmt der NSA-Kämpfer den Balkon. Er drückt sich an die Wand und stiehlt sich unter dem Fenster am Wachposten vorbei. Belauschen Sie das Gespräch zwischen Sadono und dem Guerilla, bevor Sie mit der SWAT-Drehung an der Tür vorbeihuschen. Über die Regenrinne am Balkonende erreicht Sam die Dachkante und von dort aus den nächsten Balkon.



Er schwingt sich noch um die Ecke und durchs Fenster. Im Innern erledigt Sam Shetlands Bewacher, dem er die Gewehrmunition abnimmt.

5. Wo finde ich Verbandsmaterial?

Nachdem Sam seinen alten Kampfgefährten befreit hat, übergibt ihm Shetland einen Speicher-Stick. Schalten Sie jetzt die Gegner im Nebenzimmer und auf dem Balkon aus. Versuchen Sie dabei, die Glasscherben auf dem Teppich zu umgehen, denn die knirschen unter den Sohlen und alarmieren die Posten. In der Toilette findet Sam Verbandszeug – der Dietrich öffnet die Tür.



6. Wie erzeuge ich Aufmerksamkeit?

Bevor Fisher die Treppe runterschleicht, sorgt er per Pistole für Dunkelheit. Unten schlägt er zuerst den patrouillierenden Guerilla und dann die beiden Feinde an der Karte nieder. Letztere lockt er durch Pfeifen an, oder er zerdeppert eine der vielen Flaschen im Raum.

7. Scharfschützen täuschen

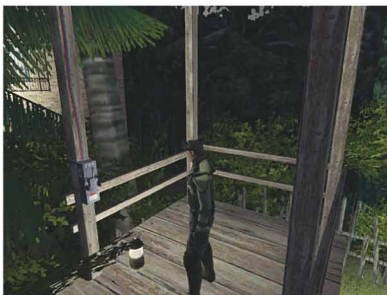
Hinter der nächsten Biegung liegt die Tür zum Hof. Ein Rebell mit Nachtsichtgerät hält Ausschau nach Eindringlingen. Blei-



ben Sie im Lichtkegel des Suchscheinwerfers, um unbemerkt die gegenüberliegende Hofseite zu erreichen. Hier klettern Sie am Fallrohr zum rechten Balkon, schicken den Scharfschützen ins Land der Träume und befragen Ingrid Karlthson, die Sam ein neues Ziel gibt.

8. Scheinwerfer ausschalten

Im Turm finden Sie neben 5,72mm-Patronen auch ein Erste-Hilfe-Set. Durch die Hintertür im Keller verschwinden Sie in den Dockbereich. Hier neutralisiert Sam die beiden Wächter – notfalls mit Waffengewalt. Sobald Fisher die beiden Lichtgeneratoren auf den Türmen ausgeschaltet hat, kehrt er per Schlauchboot zum Hubschrauber zurück.



PARIS, FRANKREICH

9. Einbruch bei Saulnier Cryogenics

Zuerst klettert Sam über die Leiter in den stillgelegten U-Bahn-Tunnel und haut den Wächter aus den Schuhen. Danach steigt er aufs Dach des Waggon-Wracks und von dort ins Innere. Lauern Sie in einer dunklen Ecke den beiden anderen Rebellen auf, um sie nacheinander zu neutralisieren. Vorsicht: Vorbeirasende U-Bahn-Züge können Sie durch ihre Scheinwerfer in Ihrem Versteck auffliegen lassen, überdecken aber laute Geräusche! Als nächstes muss Sam ein Feuer löschen. Dazu schießen Sie auf das Ventil der Deckenrohre. Die ausströmende Flüssigkeit löscht die Flammen, und der Weg ist frei.



10. Lichtschalter-Spiele

Im Archiv beseitigen Sie den Wächter beim Computer und spähen den nächs-

ten Raum mit der flexiblen Optik aus. Im geeigneten Moment huscht Sam in das Zimmer, löscht mit dem Schalter neben der Tür das Licht und wartet in einer dunklen Ecke. Sobald die beiden Söldner das Licht wieder anknipsen wollen, schlägt er zu. In den Taschen findet er einen Daten-Stick. Mit dem Dietrich knackt er die Tür zum angrenzenden Umkleideraum, wo ein Erste-Hilfe-Kasten zur Heilung an der Wand hängt.

11. Söldner austricksen

Der Held dringt in den Untersuchungsraum ein und trifft dort auf eine gegnerische Suchmannschaft. Sam bewahrt jedoch Ruhe, sucht sich ein dunkles Eckchen und sitzt die Suchaktion aus. Die zurückbleibenden Feinde erledigen Sie ohne Aufsehen und bekommen als Lohn einen Daten-Stick und Munition.



12. Wie rette ich die Daten?

Hinter der nächsten Schwingtür ertappt Sam zwei Söldner dabei, wie sie die Computeranlage unter Beschuss nehmen. Der Spion greift zum Gewehr und schaltet die Saboteure aus, bevor sie das Sicherheitsterminal zerstören können. Anschließend nimmt er ihnen den Einwegdietrich ab und loggt sich in den Rechner mit dem roten Bildschirm ein.

13. Bombe im Heizungsraum entschärfen

Zwei Schurken bringen im Heizungsraum eine Bombe mit Zeitzünder an. Keine Angst, das Zeitlimit ist recht großzügig. Der Heizungsraum ist durch ein gelbes Schild mit schwarzem Blitz gekennzeichnet. Im Putzraum daneben entdeckt Fisher neben einem Erste-Hilfe-Kasten eine Handvoll Munition und andere Ausrüstungsgegenstände.



Anschließend marschiert er weiter in den ersten Stock des Laborkomplexes.

14. Datenbank hacken

Am Bewegungssensor im Treppenhaus müssen Sie sehr langsam vorbeikriechen. Im Flur neutralisiert Sam den patrouillierenden Gegner und stibitzt dessen Einwegdietrich. Gewehrmunition und Erste Hilfe findet er in der Abstellkammer. Schleichen Sie sich nun am nächsten Bewegungssensor vorbei zur Wachstube, um dort die beiden Söldner herauszulocken. Sobald die Schergen ausgeschaltet sind, können Sie die Kameras im Serverraum zerbröseln und das Computer-Terminal hacken.



15. Ins Zwischenlager vordringen

Mit dem Code (2457) verschafft sich der Spion Zugang zum Behandlungszimmer. Hier sackt er zwei Ringgeschosse ein und frisst seine Lebensenergie auf. Sobald Sam die OP-Leuchte ausknipst, kommt der Flurwächter ins Zimmer. Schalten Sie den Schergen aus, und klauen Sie seinen Daten-Stick. Am Bewegungssensor vorbei betreten Sie das Treppenhaus und umsprinten Sie die Überwachungskamera und Haftmine.

16. Wo finde ich den Lager-Code?

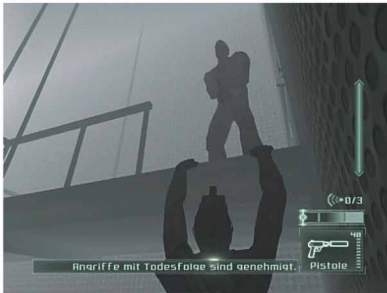
Am Empfang räumen Sie die beiden Wächter aus dem Weg, nehmen deren Splittergranaten an sich und entlocken dem Computer auf der Theke den Zugangscode zum Zwischenlager (7562). Daraufhin erteilt Ihnen Third Echolon über Funk ein weiteres Missionsziel.



17. Coldeboeufs Handy sichern

Den Feind im angrenzenden Kühlraum erledigen Sie, indem Sie das automati-

sche Maschinengewehr erst umprogrammieren und anschließend deaktivieren. Wechseln Sie dazu in die Thermalsicht. Der Dietrich öffnet die verschlossene Tür zur Kühlhalle, wo zwei Söldner auf dem Metallsteg warten. Pfeifen oder Schüsse locken die beiden von ihrem Posten. Hängen Sie sich an den Steg, und warten Sie auf eine günstige Gelegenheit. Hangeln Sie jedoch nicht zu weit am Steg entlang, da sich Sam sonst Frostbeulen zuzieht.



18. Wo steckt der Wächter?

Im Raum mit den Versuchstieren entschärft Fisher die Haftmine an der Wand und heilt sich bei Bedarf mit dem Erste-Hilfe-Kasten. Über den Schrank im nächsten Raum kraxelt er in den Lüftungsschacht und sprengt das Söldner-Trio mit einer Splittergranate aus dem Weg. Anschließend sucht er den verletzten Wachmann auf. Durch den Luftschacht entkommen Sie aus dem Gebäude.



PARIS – NIZZA, FRANKREICH

19. Norman Soth finden und befragen

Sam Fisher hüpft durch die Dachluke in den Gepäckwagen und lockt den Schaff-



ner durch einen Pfiff in die Falle. Der Angestellte trägt einen Daten-Stick mit sich herum. Da die Tür zum nächsten Waggon klemmt, öffnet der Agent die Bodenklappe und hangeln sich unter dem Waggon zur nächsten Luke. Mit der flexiblen Optik schaut Sam, ob die Luft rein ist, und passt den richtigen Moment für den Einstieg ins Abteil ab.

20. Wie komme ich durch die 2. Klasse?

Der Held öffnet die Seitentüren am Fenster, um das Gespräch zu belauschen. Anschließend schleicht er auf den Gang hinaus, wo er den Lichtschalter betätigt. Die drei Reisenden stehen nun nacheinander auf, um das Licht wieder anzuschalten, und laufen dabei direkt in Sams geballte Faust. Der sammelt die beiden Daten-Sticks ein, bevor er auf leisen Sohlen das Personenabteil durchquert. Alternativ können Sie sich auch durch die Tür nach draußen schwingen und dann dort entlang hangeln.



21. Soths Telefonanruf belauschen

In der dritten Kabine des Schlafwagens entdeckt Sam Norman Soth. Quetschen Sie ihn solange aus, bis ihn einer seiner Männer zum Telefon ruft. Der Hauptdarsteller checkt schnell den Laptop und folgt Soth dann unauffällig in den Speisewagen, wo er das Gespräch von der Theke aus mit dem Lasermikrofon abhört.



22. Aus dem Zug entkommen

Sobald nur noch ein Söldner im Speisewagen ist, kriechen Sie aus dem Versteck und schicken ihn ins Land der Träume – der dicke Teppich dämpft dabei Sams Schritte. Der Daten-Stick des Schurken enthält interessante Informationen. Sobald Soth Alarm schlägt,

nimmt Agent Fisher die Beine in die Hand und sprintet zur Leiter im vorderen Wagen. Klettern Sie aufs Dach, ignorieren Sie den gegnerischen Helikopter, und hechten Sie ans Seil der Osprey.



JERUSALEM, ISRAEL

23. SC-20K übernehmen

Marschieren Sie die Treppe hinter Coen hinauf, und zerschießen Sie die Straßenlaterne. Danach folgt Sam der Gasse bis zum Platz mit den beiden Rabbis. Zerstören Sie unterwegs alle Laternen, um vor den drei Polizisten sicher zu sein. Hinter dem Platz geht's am Fallrohr hoch und am Stromkabel entlang zur Hauskante. Daran hangeln Sie sich um die Ecke, lassen sich hinter die Kisten plumpsen und überfallen einen weiteren Polizisten. In Sauls Laden eliminieren Sie die beiden Diebe und sammeln anschließend das Gewehr samt Zusatzmunition ein.



24. Dahlia Tal finden und befragen

Bevor Sam die Kontaktfrau Dahlia aufsucht, folgt er Saul, der Sam die Neuerungen des Gewehrs zeigt. Ein durstiger Polizist dient als Übungsziel für den Taser. Der Held kehrt zur Kreuzung zurück und stiehlt sich mit der SWAT-



Drehung am Araber vorbei. Jetzt folgt er der Treppe nach unten, weicht einer Spaziergängerin aus und klettert vor den beiden Polizisten das Fallrohr empor. Oben schwingt er sich in das Schlafzimmer, durchquert es und hüpft auf der anderen Seite wieder hinaus.

25. Wie komme ich zur Kirche?

Benutzen Sie die Häuserfassade mit den bunten Fenstern, um so die diversen Polizisten in der Gasse zu umgehen. Fisher biegt danach links ab, löscht die Straßenlaterne mit seiner Pistole und erklimmt an der Dachrinne die Kirchenfront. Rutschen Sie am Drahtseil zum Baugeüst gegenüber. Dort seilt sich Fisher ab und trifft unten vor dem Zaun Dahlia.



26. Was mache ich mit den Polizisten?

Folgen Sie der Frau, und kümmern Sie sich unterwegs um die aufmerksamen Polizisten. Nur so kann das Duo seinen Weg ungestört fortsetzen. Denken Sie daran, auch alternative Routen an den Häuserfassaden zu suchen. An den Pilgern vor der Klagemauer arbeiten Sie sich mit SWAT-Drehungen vorbei.

27. Dahlia zum Lagerhaus folgen

Nach der Zwischenbesprechung lässt Sam Dahlia vorausgehen. Er selbst wählt den Weg über die Dächer. Dazu meidet er den hell erleuchteten Platz und schleicht sich durch den Torbogen in die hintere Gasse. Über das Fallrohr erreicht er ein Schlafzimmer. Marschieren Sie auf leisen Sohlen durch das benachbarte Wohnzimmer, und steigen Sie nach draußen auf den Vorsprung. Ein Rohr führt zum Dach hinauf. Von hier aus zerschießt Sam die Laterne unter sich. Dann seilt er sich vom Dach ab



und redet mit Dahlia. Mit dem Fahrstuhl im Lagerhaus fährt er in den Keller. Nun liegt es an Ihnen, die Kontaktfrau zu neutralisieren oder nicht.

28. Ins Shoshana-Lagerhaus eindringen

Im Keller schaltet der Echolon-Agent die Wächter mit Hilfe seiner Waffen aus. Sie können nach den ersten drei Gegnern auch leise agieren, das kostet aber mehr Zeit. Halten Sie sich bei der großen Kammer mit den vier Ausgängen links, um die Lagerhalle zu erreichen. Die beiden Söldner im Käfig pustet der Einzelkämpfer einfach um. Die dort gehorteten Munitionsorten, Granaten und Verbandsmaterialien sacken Sie für den weiteren Feuerkampf in der Mission ein.



29. ND133-Behälter sichern

Ziehen Sie anschließend alle Feinde im Keller aus dem Verkehr, und betreten Sie den zentral gelegenen Raum. Hier findet der Hauptdarsteller den medizinischen Behälter. Er packt ihn ein und düst mit dem hinteren Fahrstuhl nach oben.

30. Zur Abholzone begeben

Auf der Straße schalten Sie wieder auf nichttödliche Offensivaktionen um. Löschen Sie schleunigst das Licht im Fahrstuhlgang, und locken Sie durch Pfeifen unvorsichtige Polizisten dorthin. Sobald die Luft rein ist, kann Coen das Versteck ganz ohne Risiko verlassen.

KUNDANG, INDONESIA

31. Sprengsätze anbringen

Folgen Sie dem Dschungelpfad, um sich mit Shetland zu treffen. Nach dem



Gespräch begibt sich Fisher per Seil ins Tal. Er drückt sich mit dem Rücken an den Bambuszaun und erledigt den Rebellen im nächsten Zelt. Der weiche Dschungelboden federt laute Schritte ab, achten Sie aber auf das verräterisch raschelnde Buschwerk. Als nächstes kümmert Sam sich um den Gegner beim Wachhäuschen. Wenn der erledigt ist, kriegt Sam ein paar Ringgeschosse.

32. Vorsicht: Stolperdrähte!

Im hohen Gras hinter der abgeknickten Palme sind Sprengladungen mit Stolperdrähten verstreut. Schalten Sie zuerst die Drei-Mann-Patrouille aus. Das funktioniert hervorragend mit dem Präzisionsgewehr. Anschließend ortet der Held die Drähte mit der Thermal-Optik und entschärft die Fallen. Speichern Sie dabei regelmässig ab.



33. Wo ist die Hauptsicherung?

Im Flugzeugschuppen schleicht Sam sofort nach rechts zur Leiter und klettert hoch. Oben zerstört er den Sicherungskasten. In der Dunkelheit ist es leichter, die beiden Guerillas abzulebern. Bevor Sie den Sprengsatz am Motorflugzeug anbringen, stecken Sie außerdem noch den Taser von der Werkbank ein.



34. Ins Dorf eindringen

Ein Rebell öffnet nun die Hintertür. Überwältigen Sie ihn, und verlassen Sie den Schuppen. Ein paar Meter weiter schickt Fisher die beiden Torposten zu Boden und betätigt im Wachhaus den Schrankenschalter. Mit dem Erste-Hilfe-Kasten heilt er bei Bedarf Verwundungen. Hinter dem Schlagbaum machen Sie den Wachhund und sein Herrchen mit Ihrem Waffenarsenal bekannt.

35. Wie überquere ich den Zaun?

Der Spion schaltet am Dorfeingang den Turmwächter aus sicherer Entfernung mit seinem Präzisionsgewehr aus. Danach bearbeitet er die zwei Guerillas am Boden. Vorsicht, im hohen Gras sind weitere Stolperdrähte versteckt. Nehmen Sie den Daten-Stick und die Gasgranate mit. Vom Turm aus rutscht Sam am Seil in den nächsten Bereich.



36. Sadono verfolgen

Neutralisieren Sie die beiden Wachen vor der Holzterrasse, und verstecken Sie die Leichen. In der rechten Hütte findet der Echolon-Mann Gewehrmunition. Anschließend kriecht er unter dem hölzernen Laufsteg entlang, um Sadono auf den Fersen zu bleiben. Am Wäscheplatz



findet er eine Haftkamera auf einer der Kisten. In der nächsten Hütte überwältigen Sie den Wächter vor dem Fernseher, sammeln die Pistolenmunition im Nebenraum ein und verlassen das Gebäude durch die Hintertür. Verwundete Helden verarzten sich vorher mit dem Erste-Hilfe-Kasten. Das nächste Haus brauchen Sie nicht zu durchqueren, quetschen Sie stattdessen den Third-Echelon-Agenten zwischen Wand und Zaun hindurch.

37. Rebellen-Chef belauschen

Von dieser Position aus feuert der Einzelkämpfer seine Haftkamera an die Wand hinter dem Guerilla-Anführer. So belauscht er das Gespräch von Sadono. Wenn der Anführer weg ist, pusten Sie die beiden Rebellen und den Hund weg. Vergessen Sie nicht, die Kamera wieder einzusammeln. Hinter der nächsten Tür benutzt Sam erneut eine Haftkamera und erfährt so den Code (1492). Sadono verschwindet im Keller, und der Agent erledigt die restlichen Wächter.



38. Treffen mit dem CIA-Pilot

Im Keller erledigt Sam zuerst die beiden Posten nahe der Becken. Über die Treppe erreicht er das Drogenlabor, wo er mit dem Schalter das Licht ausknipst. Jetzt

sind die anwesenden Rebellen und Chemiker leichte Opfer. Die Lichtquellen im Lagerraum zerschießen Sie, bevor Sie die Wachen beim Piloten niederstrecken. Der informiert den Agenten über die neuesten Geschehnisse. Danach geht es durch die Tür nach draußen (0623).



39. Erneute Verfolgung

Steigen Sie die Leiter zur Hütte hoch, wo Gewehrmunition und Verbandsmaterial liegen. Draußen löscht Fisher die Laternen mit seinen Waffen, klettert das Rohr an der linken Wand empor und dringt durch die Dachluke in das Gebäude ein.



40. Was finde ich am Schießstand?

Am Deckenrohr hängend, neutralisiert Fisher mit der Pistole die Rebellen am Schießstand und im angrenzenden Trai-

ningsraum. Munition und Daten-Sticks nehmen Sie wie immer mit. Durch Pfiffe locken Sie die Gegner vor der Tür nacheinander in die Falle. Anschließend schleichen Sie sich am Zaun entlang zum Wachhäuschen, wo Sie die automatische Kanone deaktivieren. Drinnen stolpert Sam über Munition und einen Erste-Hilfe-Kasten für Verletzte.



41. Wo sind die Daten?

Zwei Posten bewachen den Platz vor der Villa. Da der Suchscheinwerfer unzerstörbar ist, huschen Sie im Dunkeln zwischen den Kisten hindurch. Die Gegner lockt Fisher nun entweder zu den Kisten oder erledigt sie aus der Ferne. Mit dem Code (1492) dringt er in die Villa ein und belauscht Sadono in dessen Büro. Durch SWAT-Drehungen bleibt er dabei unentdeckt. Nach den Telefonaten löschen Sie das Licht mit der Pistole und hacken sich in den Laptop des Oberschurken.



42. Abholung an der Hintertür

Fisher kehrt auf die Veranda zurück und umrundet das Haus. An der Hintertür stellt ihn eine Gruppe Guerillas. Glücklicherweise ist Shetlands Truppe zur Stelle, um Sie herauszupauken. Packen Sie ruhig schweres Gerät aus, um den Weg zur Abholzzone freizukämpfen.



KOMODO, INDONESIAIEN

43. In den Keller eindringen

Scheuchen Sie den Vogelschwarm im Gras auf, und schnappen Sie sich den neugierigen Gegner. Dann schleicht Sam sich um das Autowrack, wobei er den Laserstrahl der Kamera meidet. Sobald er sich in der zerfallenen Hütte befindet, deaktiviert er die automatische Kanone. Folgen Sie dem Gang, und achten Sie unterwegs mit der Thermal-Optik auf versteckte Ladungen.



44. Wie komme ich in den Turm?

Im Innenhof zerschießen Sie die Laternen und schleichen sich zum Turm. Durch mehrere Spagatsprünge arbeitet sich Sam zwischen Wand und Zaun empor. Oben klettert er in den Turm. Durch die Tür erreichen Sie einen Aufenthaltsraum, wo zwei Guerillas am Tisch sitzen. Betäuben Sie die beiden mit einer Granate, oder schleichen Sie durch das Wasser hinter dem Sichtschutz.



45. Wie täusche ich die Kanone?

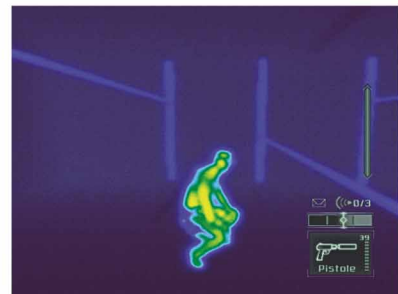
Ein paar Meter weiter wendet Sam seinen Spagatsprung an und gelangt so in die verschlossene Hütte. Hier über-



wältigt er den Rebellen vor dem Fernseher. Dessen Daten-Stick nimmt er an sich. Anschließend versteckt er sich solange hinter den Kisten, bis der andere Wächter seine Schießübungen beendet hat. Dann durchquert er mit Hilfe der SWAT-Drehung das Schussfeld der automatischen Kanone, schnappt sich den Rebellen und deaktiviert die Selbstschussanlage. Danach legen Sie den Hebel neben dem Generator um.

46. Wo ist der Techniker?

In der Hütte wechselt Sam in die Thermalsicht, um sich so zwischen den Laserstrahlen hindurchzudrücken. Dahinter steigt er in den Keller hinab und fährt mit dem Aufzug zum Kontrollzentrum. Im Lagerraum nahe der Lifttür hängt ein Erste-Hilfe-Kasten. Jetzt zerstört Sam die Flurbeleuchtung und kümmert sich um die beiden Rebellen. Im Kontrollraum überredet Fisher mit seiner Pistole schließlich den Techniker zur »freiwilligen« Kooperation.



47. Wie komme ich ins U-Boot?

Durch den Seitenflur marschiert der Hauptdarsteller zum Dock. Den Guerilla vor der Tür zieht er einfach in den Abstellraum. Die übrigen Wächter erledigen Sie mit Ihrem Gewehr vom Metallsteg aus, anhand der Helmleuchten sind sie leicht zu identifizieren. Anschließend fährt Sam mit der Gondel in den vorderen Dockbereich; unterwegs auftretende Gegner bekämpft er mit dem SC-20K. Nach der Anknüpfung verlässt der Agent die Gondel und biegt rechts in den Wachraum ein, wo er Gewehrmunition und eine Rauchgranate findet. Anschließend sprintet er durch das Treppenhaus zum U-Boot hinunter.

48. Auf das Sissixs zugreifen

Im U-Boot sind tödliche Aktionen verboten. Klettern Sie ein Deck tiefer, und überwältigen Sie den Guerilla im geeigneten Moment von hinten. Danach schleicht Sam lautlos durch die Kojenabteilung, wo eine weitere Leiter nach unten führt. Vor der Messe huscht er mit Hilfe der SWAT-Drehung auf die andere Seite des Schotts, legt den Lichtschalter

um und kümmert sich um den bereits heranmarschierenden Rebellen.



49. Retina-Scanner täuschen

Ein paar Meter weiter wartet Sam auf den Techniker, der die Anzeigen kontrollieren will. Diesen schnappt er sich und zwingt ihn, den Retina-Scanner vor der Kommandozentrale zu benutzen. Auch den Guerilla, der sich einen Kaffee aus der Messe holen will, fängt er ab. Nun hält sich nur noch ein Posten in der dunklen Kommandozentrale auf. Das Sissixs steht im hinteren Bereich.



50. Begeben Sie sich zur Abholzone

Das U-Boot verlassen Sie über die Leiter im nächsten Raum. Oben wählt Fisher den linken Metallsteg und sammelt die Ausrüstung von der Kiste ein. Er schleicht

weiter nach unten, neutralisiert alle Gegner und geht vor dem Ausgang in Deckung. Hier warten einige Rebellen. Schießen Sie mit der Pistole auf die Fässer, ohne die Deckung zu verlassen. Dabei ist der Laserpointer sehr hilfreich. Die Explosionen schaffen Ihnen die Feinde vom Hals. Nun ist der Weg zum Ende des Kais frei, wo ein Schlauchboot wartet.



DJAKARTA, INDONESIA

51. Fernsehstation infiltrieren

Sam seilt sich in die Gasse ab, wo er die Zivilisten und den Rebellen überwältigt. Dabei lockt er seine Opfer entweder durch Pfeifen oder per Dosenwurf an. Außerdem überdeckt der plätschernde Regen laute



Schritte. Alternative für Kletterkünstler: Nutzen Sie das Fallrohr neben der ersten Tür, um auf die Dächer zu gelangen.

52. Wie komme ich in den Laden?

Sam zerschießt die pendelnde Lampe zwischen den beiden Häuserwänden und schleicht sich so an den nächsten Posten heran. Auf dem Platz mit dem Doppeldeckerbus zerstört er die große Baulampe am rechten Gebäude, erklimmt das Gerüst und hangelt sich am Seil zum gegenüberliegenden Balkon. Drinnen rutscht er ins Erdgeschoss, hier steht ein Erste-Hilfe-Kasten hinter der Theke.



53. Sensoren zerstören

Durch die Hintertür verlassen Sie das Gebäude. Die Straßenlaternen nahe dem Kontrollposten zerstört Fisher mit sei-



nen Waffen. Auf dem Platz müssen Sie auf das Gewitter achten, denn Blitze machen Sam sofort sichtbar. Im Wachhaus finden Sie zwei Ringgeschosse. Die Kanone lenkt der Hauptdarsteller mit einer Fackel ab und sprintet an ihr vorbei. Dahinter kümmert er sich um die drei Wächter beim Transporter, bevor er dort in die Kanalisation hinabsteigt.

54. Wo geht es nach oben?

Achten Sie genau auf Durchgänge in den Wänden, die sind leicht zu übersehen. Zwei Rebellen laufen Streife, sorgen Sie deshalb mit Ihrer Pistole für Dunkelheit. Eine Kamera überwacht den mittleren Durchgang. Sam wartet darauf, dass sie nach außen schwenkt, dann sprintet er daran vorbei. Die Leiter dahinter bringt ihn wieder an die Oberfläche.



55. Scharfschützen erledigen

Oben bewegt sich Sam Fisher zuerst zur nahe gelegenen Zaunecke, denn die Suchscheinwerfer leuchten diesen Platz nicht aus. Das bietet Ihnen die Gelegenheit, den Scharfschützen auf dem Turm zu neutralisieren. Warten Sie, bis das Ziel in der Lücke steht, da der Draht sonst die Geschosse abfängt. Anschließend wechselt der Hauptdarsteller in die Thermalsicht und passiert so unbeschadet die Minen.



56. Wo komme ich in das Gebäude?

Fisher sucht beim Generatorenzaun die Lücke im Stacheldraht und überquert dort die Sperre. Dann knackt er das Türschloss, schleicht in das Wachhaus und erledigt die Guerillas im Hof. Ringgeschosse, eine Fackel und Verbandsmaterial lagern im Wachhaus. Die Maschinenkanonen vor dem Haupt-

ingang ignorieren Sie. Mit diversen Klettertechniken erreicht der Super-Agent das Dach neben der »TVJ«-Neonschrift. Oben zerschießt er das beschädigte Fenster, seilt sich ins Foyer ab und schaltet dort den Rebellen aus.



57. Sadono lebend fangen

Mit dem Fahrstuhl düsen Sie nach oben. Da automatische Kanonen die Flure überwachen, biegen Sie links ab und wählen den Weg durch den Lüftungsschacht ins Fernsehstudio. Unterwegs auftauchende Gegner machen Sie mit Ihrer Pistole bekannt. Nutzen Sie den Lichtschalter rechts vom Studioeingang, um die starke Beleuchtung zu deaktivieren.



58. Wo steckt Ingrid?

Durch die Hintertür gelangt Fisher zu einem Flur mit drei Türen. Die angrenzenden Räume säubert er von links nach rechts von allen Feinden. Dabei findet er Munition und die CIA-Agentin Ingrid. Räumen Sie jetzt noch die angrenzenden Flure, und deaktivieren Sie die beiden Kanonen. Anschließend überreden Sie Ingrid, den Retina-Scanner zu benutzen.



59. Sadonos Übertragung stören

Leider fliegt Sams Täuschungsmanöver bereits beim ersten Wächter auf. Der

Agent kann Ingrid nur mit Hilfe seiner Waffen beschützen. Hinter dem nächsten Retina-Scanner biegt er nach links ab und neutralisiert die Guerillas in der Bar. Danach kraxelt er in den Lüftungsschacht, der zum Studio führt. Hier pusten Sie Sadonos Leibwächter um und nehmen danach den Anführer persönlich in den Schwitzkasten. Sam zwingt den Rebellen-Chef, den Retina-Scanner zu benutzen. Anschließend schleppen Sie Sadono aufs Dach.



LOS ANGELES, KALIFORNIEN

60. Flughafengelände infiltrieren

Der Held klettert über das Gittertor und versteckt sich auf der Ladefläche des Lastwagens. In der Tiefgarage hüpft er hinter das parkende Auto. Sobald sich der Hundeführer mit seinem Tierchen entfernt hat, überwallt ihn die Wachmann in der Bude und verhört ihn. Dank der Wärmeoptik kann Sam die verkleideten Söldner leicht vom normalen Personal unterscheiden. Die Terroristen haben nämlich durch die Aufregung eine deutlich höhere Temperatur.



61. Terroristen erledigen

Nach der Liquidation des ersten Gegners schleicht sich der Agent durch die Tür zum Warteraum. Dort löscht er das Licht mit ein paar Schüssen. Anschließend schickt er die Putzfrau zu Boden und lockt den Wachmann aus dem Büro. Den knockt Sam aus, bevor er durch die offene Tür huscht. Im zweigeteilten Gepäcklager kümmert er sich zuerst um die harmlosen Arbeiter, dann eliminiert er die vier Söldner. Auf den Kisten findet er

neben einem Ringgeschoss auch ein Ablenkungssystem. Falls Sie verwundet sind, hilft Ihnen ein Erste-Hilfe-Kasten.



62. Wie entgehe ich den Kontrolleuren?

Über die Treppe gelangen Sie in einen weiteren Gepäckkontrollbereich. Klettern Sie neben dem rechten Laufband an der Leiste zum Metallsteg hoch. Auf diesem Weg kommt Fisher unbemerkt am ersten Kontrolleur vorbei. Den Zweiten erledigt er durch das geöffnete Fenster hindurch mit einer Gasgranate oder Taser. Am Ende des Laufbandes findet der Hauptdarsteller neue Munition.



63. Wartehalle durchschleichen

Sam marschiert die Treppe zur Wartehalle hoch und versteckt sich beim Transportband. Dort drückt er sich an die Wand und nutzt die SWAT-Drehung, um sich bis zum Codeblock zu schleichen. Sobald sich der nahe Wächter ablösen lässt, lauern Sie ihm vor der verschlossenen Tür auf. Er gibt den Code ein und hat keine Sekunde später Ihre Pistole im Nacken. Der Agent schlüpft mit dem Terroristen durch die offene Tür und quetscht ihn aus. In seinen Taschen finden Sie den Türcode. Danach schicken Sie den Bösewicht mit einem Schlag ins Reich der Träume.



64. Wo sind weitere Terroristen?

Im Flur zerstören Sie die Wandlampen und kriechen unter der Überwachungskamera durch. Im Büroraum räumt Sam den nächsten Terroristen aus dem Weg. Anschließend schleicht Fisher nach draußen auf den Gang, wo er die Deckenbeleuchtung perforiert. Die beiden Zivilisten schickt er mit einigen einfachen Fausthieben zu Boden.

65. Soth ausfindig machen

Marschieren Sie weiter zum Balkon unterhalb der Rolltreppe. Mit Hilfe von Thermalsicht und Fernglas lokalisieren Sie Soth in der Abfertigungshalle. Danach täuscht Sam die Kameras vor den Aufzügen mit einer EMP-Granate und fährt im rechten Lift nach oben. Auf halbem Weg bleibt der Aufzug stehen. Sam klettert durch den Notausstieg und über das Drahtseil nach oben. Vor dem Durchschlupf zum Metallsteg findet er mehrere Ausrüstungsteile.



66. Wie stoppe ich Soth?

Unser Held sorgt mit seiner Pistole erst einmal für Dunkelheit. Danach überwältigt er die drei Zivilisten auf der unteren Ebene. Nur über eine Leiter können Sie die drei verbliebenen Terroristen erreichen. Sobald Sie die Hälfte der Strecke zurückgelegt haben, bleibt Ihnen nur noch eine Minute. Gehen Sie deshalb sofort zum Frontalangriff über, liquidieren die Gegner und holen Sie sich den letzten ND133-Behälter.



Herzlichen Glückwunsch! Damit haben Sie mit Sam Fisher erneut die Welt vor dem düsteren Plan eines verrückten Doppelagenten gerettet.

PH