

Auf den Spuren von J. C. Denton

DEUS EX 2

Mit unserer Hilfe machen Sie in Ion Storms Actionspiel aus dem Jungspund Alex einen Superkrieger und Weltenretter, der seinem berühmten Vater aus dem Vorgänger in nichts nachsteht.

Bei der Masse an Verschwörungen und Intrigen in Ion Storms Agenten-Story verliert man leicht den Überblick. Wir spinnen für Sie einen roten Faden durch Korruption und Verrat.

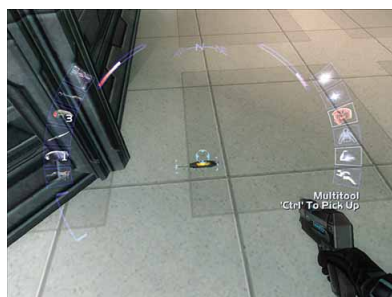
ALLGEMEINE TIPPS

1. Kanten erklimmen

In Deus Ex 2 ist es möglich, sich an Kanten hochzuziehen. Halten Sie dazu die Sprungtaste gedrückt. Mit dieser Technik erreichen Sie sehr hohe Vorsprünge.

2. Ausrüstung aufstocken

Die alte Regel gilt auch hier: jede Ecke nach Items durchsuchen. Schauen Sie in Schränken und Müllcontainern nach, ob darin etwas Brauchbares zu finden ist.



3. Biomod-Kanister

Deus Ex 2 lässt Ihnen bei den Fertigkeiten viel Freiheit. Gegen Ende müssen Sie vielleicht wechseln. Wer die Levels sorgfältig durchforstet, wird dafür genug Biomod-Kanister übrig haben.

4. Pflicht-Biomod

Bauen Sie möglichst früh das neurale Interface mit einem Schwarzmarkt-Kanister



ter ein. Damit lassen sich unter anderem Geldautomaten knacken, Kameras ausschalten und Geschütztürme umpolen.

5. Multitools

Multitools sollten überwiegend dem Öffnen von Schränken und Türen vorbehalten sein. Kameras lassen sich meist auch anders austricksen. Da die Tools nur begrenzt zur Verfügung stehen, halten Sie besser immer drei bis fünf davon für Notfälle in der Hinterhand.



KOMPLETTLÖSUNG SEATTLE, USA

6. Anfangs-Ausrüstung

Nach dem Gespräch mit Billie geht es ein Stockwerk tiefer über das Basketballfeld zu den Ausrüstungsschränken der Studenten. Dort finden Sie unter anderem eine Pistole mit Taschenlampe.

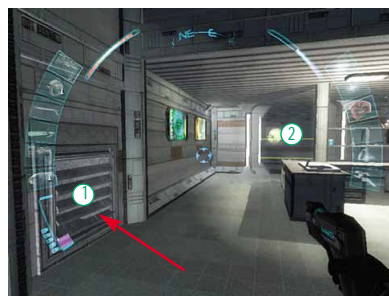
7. Die ersten Biomods

Zurück auf der Wohnebene muss zunächst der Gegner ausgeschaltet werden, damit Sie in den Apartments ungestört nach Items suchen können. Vom Raum Ihres Helden aus geht es durch das Badezimmer ins Labor. Dort erhalten Sie die ersten drei Biomod-Kanister. Denken Sie bei Ihrer Einbau-Entscheidung daran, dass es in Kürze einen Schwarzmarkt-Kanister geben wird.

8. Der Weg aus dem Labor

Hinter dem Raum mit der Kamera liegt eine Schwarzmarkt-Mod in einem Schrank. Setzen Sie diese am besten für

das neurale Interface ein – es wird sich bald auszahlen. Über Luftschächte (1) kommt man an der Laserbarriere (2) vorbei und zum Ausgang des Labors.

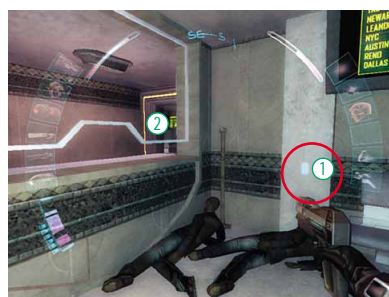


9. In Upper Seattle

Die zahlreichen Örtlichkeiten der Stadt sind dank der guten Beschilderung einfach zu finden. Mit Unterstützung des Wachbots können Sie die drei Schurken nahe des Eingangs zum Fahrstuhl besiegen. In einer Kiste liegt eine praktische Waffenmod, die Alex einsteckt.

10. Im WTO-Terminal

Die Metro-Station ist von Gangstern besetzt. Entscheiden Sie sich nach eigenem Gusto für Bezahlen oder Kämpfen. Im letzteren Fall deaktiviert ein Schalter (1) die Laserbarriere (2) zum Terminal. Dort angekommen, erhalten Sie im Büro von Donna Morgan den Auftrag, den Kultusminister auszuspionieren.



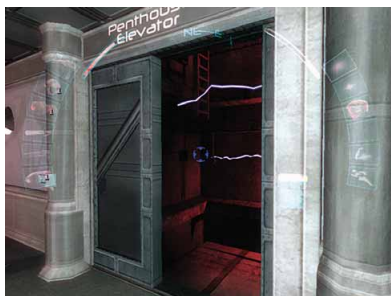
11. Kammerjunge des Ministers

Im Club Vox können Sie sich als männlicher Charakter vom Minister als Kammerjunge einstellen lassen und kommen so an dessen Penthouseschlüssel. Weibliche Helden gelangen auf dem

klassischen Schleichweg in die Wohnung. Der Besitzer der Disco hat zudem einen interessanten Auftrag für Sie.

12. In den Emerald Suites

Im Appartement-Haus öffnen Sie das Penthouse. Als Frau Alex opfern Sie ein Multitool, um im defekten Fahrstuhlschacht den Stromkasten zu manipulieren. Von der Küche des Penthouses aus geht es in die Wohnräume. Die Laserbarrieren sind für einen Hacker kein Problem – alle anderen Helden hüpfen drüber oder benutzen ein Multitool.



13. Die nötigen Informationen

Bei der Bar verbirgt sich zwischen den Weinflaschen der Schlüssel zum Tresorraum, den Sie über die Treppe erreichen. Im Safe liegen die Informationen für Donna. In Wohnung Nr. 2224 befindet sich noch ein Biomod-Kanister.

14. Im Auftrag des Clubbesitzers

Mit dem Passwort des Disco-Chefs verschaffen Sie sich Zutritt zur Wohnung des Anwalts in den Emerald Suites. Wenn Sie ihn umlegen, bekommen Sie Zugang zum VIP-Bereich im Club Vox. Dort hält sich ein Omar auf, der eine wichtige Nebenquest für Sie hat. Ihr Ziel ist der Keller des Clubs. Erklimmen Sie den linken Boxenturm, um von dort aus zu einem Luftschacht zu springen.



15. Den Omar zu Diensten

Über Luftschächte gelangen Sie in das Büro des Clubbesitzers. Der Schlüssel aus seinem Safe öffnet die Tür zum Keller. Dort hacken Sie sich an den Laserbarrieren vorbei. Für die Probe des Aliens räumen Ihnen die Omar dauerhaft einen Preisnachlass ein.

16. Den Fahrstuhl entgiften

Beim WTO-Terminal erhalten Sie den Auftrag, einen Piloten in Lower Seattle zu finden. Der Fahrstuhl in die Unterstadt ist aufgrund eines Giftmüllunfalls nicht zu benutzen. Um die gefährliche Brüche zu beseitigen, spazieren Sie hinter der ersten Tür rechts durch die Büros. Ein Luftschacht führt direkt in den verseuchten Raum. Über die Deckenstreben geht es durch einen weiteren Luftschacht zur Kabine des Reparatur-Bots.

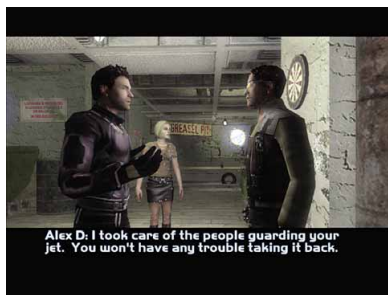


17. In Lower Seattle

Der Omar-Händler hinter der Bar hat eine Schwarzmarkt-Biomod im Angebot. Gegenüber des Coffee Shops liegt der Eingang zur Ordenskirche. Dort gibt es eine Hauptquest von Lin May Chen. Erledigen sie im Apartmenthaus den Greasel »Gob-Zilla«. Danach können Sie in der Greasel-Pit lukrative Wetten abschließen, da der Champion nicht mehr zu den Kämpfen antreten kann.

18. Einen Piloten finden

In der Greasel-Pit-Bar warten zwei Piloten. Sid fliegt für 500 Credits, wenn Sie seinen Flieger zurückbeschaffen.



19. Den Commander erledigen

Gehen Sie zurück zum Fahrstuhl. Dann geht es weiter zu den Büros, wo Sie den Commander erledigen.

20. Bei Sophia Sak

Sophia Sak wohnt im Heron's Loft. Im defekten Fahrstuhlschacht führt eine Leiter in Sophias Wohnung. Entweder kaufen Sie Sids Flieger von ihr frei oder legen die ganze Bande kurzerhand um. Wenn Sie den harten Weg wählen, müs-

sen Sie zusätzlich alle Wachen im Hangar erledigen. Für 500 Credits bringt Sid Sie nun zu Mako Ballistics.

MAKO BALLISTICS

21. Ein Weg ins Gebäude

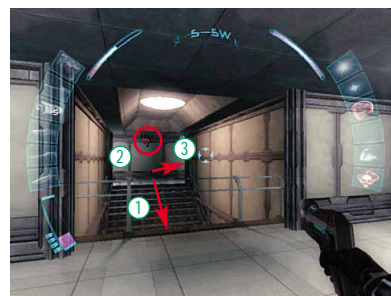
Vom Dach aus geht es durch die Tür zum Geländer. Eine Ebene tiefer liegt im Westen der Haupteingang, den Sie aufsprengen können. Falls gerade keine Granaten zur Hand sind, finden Sie beim Hausmeister das nötige Material.

22. Zum Biolabor

Auf dem Tresen der Lobby liegt der Code für das Biolabor. Dort wiederum finden Sie den Code für das Büro des Direktors. Neben der Nachricht von Dr. Nassif gibt es hier außerdem eine Biomod.

23. Waffe untersuchen oder zerstören

Im Service-Tunnel (1) liegt der Labor-Schlüssel. Der Geschützturm (2) im Laborzugang lässt sich mit einer EMP-Granate ausschalten. Im Labor selbst (3) haben Sie die Wahl: Entweder töten Sie den Chefsingenieur oder untersuchen die Waffe, um sie später einzusacken.



KAIRO, ÄGYPTEN

24. Was tun in Kairo?

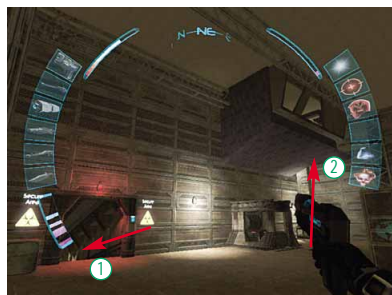
Sid setzt Sie auf Ebene 110 der Pyramide in Kairo ab, Ava landet in Süd-Medina. Das macht für die folgenden Tipps keinen Unterschied, da man von beiden Stationen aus überall hinkommt. Da Sie wieder die Wahl haben, für die WTO oder den Orden zu arbeiten, beschreiben wir beide Wege. Sie sollten ohnehin die Aufgaben beider Parteien erledigen, um mehr kostenlose Extras zu ergattern.

25. In der Pyramide

In der Moschee auf Ebene 108 erzählt Billie von einer Naniten-Plage, zu der die WTO das Gegenmittel nicht freigibt. Der Omar-Händler im Norden hat außer zwei Schwarzmarkt-Biomods den Auftrag für Sie, in Hangar 24 einzubrechen. Wer noch keinen Rabatt bei den Omar hat, sollte jetzt die Aushorch-Nebenquest erledigen.

26. Das Gegenmittel freisetzen

Auf Ebene 110 hat die Frau hinter dem Tresen die Zugangs-codes für den Hangar. Erzählen sie ihr einfach den Satz, den Sie von der Omar bekommen haben. Der Code zum Lager (1) mit dem Gegenmittel kann im Hangar über eine Leiter (2) erreicht werden. Links im Gang führt zudem ein Luftschacht zur VIP-Plattform. Den Politiker dort erpressen Sie um 750 Credits. Auf Ebene 107 schließlich geben Sie das Gegenmittel frei.



27. Das Gewächshaus zerstören

In der WTO-Mission sollen Sie als Erstes ein Gewächshaus in Süd-Medina zerstören. Im Lager an der östlichen Hofseite knackt Alex die Tür und sprengt die Maschine mit einer der Explosionskisten. Der Luftschacht unter der Maschine



führt zu einer Biomod. Über die Leiter im Lager gelangen Sie zu einem Holocomm mit Informationen zu Maskini Nassif.

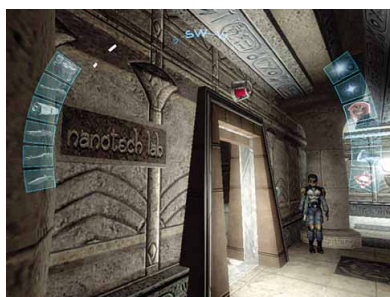
28. Maskini besuchen

Maskinis Appartement liegt im nördlichen Stadtteil. Seine Tochter Eva ist in der Tarsus-Akademie verschwunden. Da Maskini wegen seines zerstörten Gewächshauses sauer ist, müssen Sie den Zugangscode zur Akademie aus der Truhe an seinem Bett klauen.



29. Die Kinder finden

Im Nanotech-Labor der Tarsus-Akademie der Pyramide sind einige Greasels ausgebrochen. Beseitigen Sie die Plage, und schnappen Sie sich den Biomod-Kanister aus dem Schrank. Per Lüftungsschacht geht es zum Versteck der vermissten Kinder. Von dort aus führt ein



weiterer Schacht in das geheime Büro des Schulleiters. Das Holocomm auf dem Schreibtisch gibt Ihnen weitere nützliche Hinweise zu ApostleCorp.

30. Klara beistehen

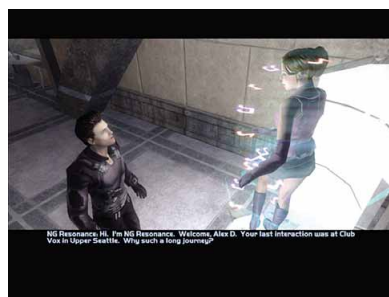
Jetzt laufen die beiden Handlungsstränge wieder zusammen. Bei den Corporate Suites auf Ebene 108 helfen Sie Klara, die Wachen zu erledigen. Im Gang zählt sich die dritte Hacker-Stufe aus, denn umgepolt macht der Geschützturm an der Decke Kleinholz aus den Gegnern.

31. Mit Dr. Nassif sprechen

Im Labor gibt es außer den beiden Bots und dem Geschützturm eine Biomod. Nach dem Gespräch mit Dr. Nassif im Nebenraum haben Sie nun wieder die Wahl: den Doktor befragen oder töten.

32. Kairo verlassen

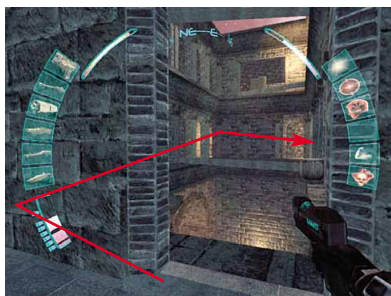
Bevor Sie Kairo verlassen, sollten Sie noch für Pequods Bar die PR-Beraterin von NG-Resonance auf Ebene 110 bestechen. Das kostet zwar 500 Credits, bringt aber einen Biomod-Kanister ein. Bei der Wahl des Piloten sollten Sie sich für Ava entscheiden, die gegenüber von Pequods Bar per Holocomm zu erreichen ist. Ihr Hubschrauber startet in Medina in der Nähe der Bar zum Nulltarif.



TRIER, DEUTSCHLAND

33. In der Porta Nigra

In der Taverne erhalten Sie von Tracer Tong eine Biomod und den Zugangscode der Porta-Nigra-Labors. Im SSC-Gebäude können Sie von Chad Dumier Zugang zum Porta-Nigra-Komplex bekommen. Außerdem liegt in der Asservatenkammer eine Schwarzmarkt-Mod. Im Nordwesten der Porta Nigra führt eine lange Treppe nach oben. Dort befindet sich hinter Kisten ein Schaltfeld, das die Geheimtür ins Labor öffnet.



34. Tong ausspionieren

Im Labor lässt sich links die Tür knacken, um durch den Luftschacht an der Laserbarriere vorbeizukommen. Am nordöstlichen Ende des Gangs liegt Tongs Büro. Dort gibt es drei Biomods und einen Datenwürfel mit Codes. Letztere öffnen die Zellen am anderen Ende des Gangs. Nach einem sehr aufschlussreichen Gespräch mit den Insassen geht es zurück in die Altstadt von Trier.

35. Auf nach Rauchstadt

Sprechen Sie bei Tong per Holocomm mit Ava und fliegen Sie mit ihr vom

Dach der Taverne nach Rauchstadt. Dort geht es in der ersten Gasse über einen Müllcontainer zu zwei Schwarzmarkt-Biomods. Betreten Sie die Templer-Kirche durch das zerstörte Seitenfenster. Die Treppe führt nach oben zum Schlüssel von Samans Gemach. Auf dem Altar liegt der Code für das Terminal in Samans Zimmer im Norden. Dort erhalten Sie die Sequenz für den Teleporter.

36. Den Teleporter startklar machen

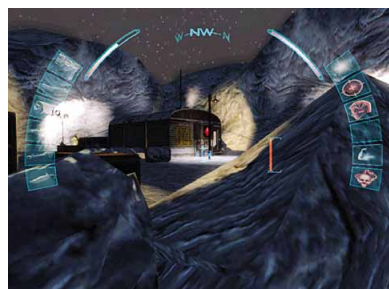
Nach einem Besuch bei Tong in Trier geht es wieder ins Labor. Die Leiter beim Kontrollraum führt zu einem Generator. Über den Luftschacht gelangen Sie auf die andere Seite und schalten dort den Strom ab. Nun können Sie im Kontrollraum den Teleporter aktivieren.



ANTARKTIS

37. Am Südpol

Ab diesem Punkt sollten Sie darüber nachdenken, das neurale Interface gegen das Tarnmod auszutauschen. Denn die Kämpfe werden zunehmend schwerer und elektronische Terminals seltener. In Baracke 04 gibt es außer einem Gespräch mit Billie einen Schlüssel und einen Biomod-Kanister.



38. Auf zu J. C. Dentons Versteck

Hinter dem Durchgang im Nordosten lauern gepanzerte Templer, an denen Sie am besten getarnt vorbeikommen. Die Leuchtsäule führt zu J. C. Dentons Versteck. Dort beamen Sie sich durch mehrere Räume, bis es zum Gefecht mit Billie kommt. Bleiben Sie auf Distanz, und gehen Sie hinter Säulen in Deckung. Die EMP-Drohne auf voller Stufe macht Billie kurz kampfunfähig.

39. Wie komme ich zur Versalife Basis?

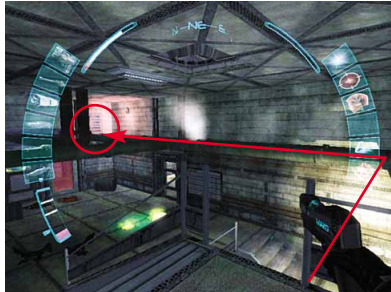
Nach dem Gespräch mit J. C. erreichen Sie am gegenüberliegenden Holo-comm Ava. Westlich von Baracke 04 führt ein Tunnel zur Versalife Basis.



40. Den Strom einschalten

Im Nordwesten des Areals geht es zu Flügel A und B. Der Generator liegt im

B-Flügel. Dort kann Alex über Rohre und Luftschächte den Kämpfen aus dem Weg gehen. Wenn der Strom im Generatorraum wiederhergestellt ist, kehren Sie ins Freie zurück. Mit dem Terminal in der Mitte des Geländes rufen Sie Ava zum Helipad nahe Flügel B.



RÜCKKEHR NACH KAIRO

41. Der Situation anpassen

Spätestens in Kairo sollten Sie das neurale Interface gegen ein Tarnfeld tauschen, um die Kämpfe zu entschärfen. Falls noch Biomods übrig sind, lohnt sich zusätzlich die EMP-Drohne. Von den Omar in Nord-Medina können Sie eine Schwarzmarkt-Biomod kaufen. Geben Sie Leo vor der Moschee für die Flucht aus Kairo 500 Credits.

42. Darf Paul leben?

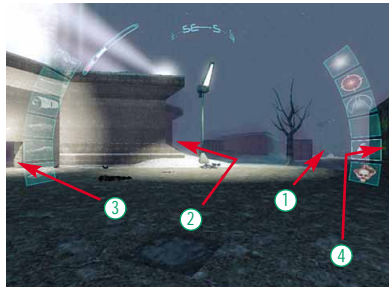
Schlagen Sie sich zum Hangar 24 durch: Am einfachsten ist es, sich mit der Tarn-Biomod an den Scharen von Gegnern vorbeizuschleichen. Dort gilt es, eine Entscheidung zu treffen: Blutprobe abgeben, Paul umbringen oder ihn aus dem Koma erwecken? Durch den Luftschacht geht's danach zur VIP-Plattform und von dort aus mit Ava per Helikopter nach Liberty Island in New York.



NEW YORK

43. Vier Wege zum Ende

In New York kämpfen drei Parteien gegeneinander: die Illuminaten (1), die Templer (2) und J. C. Denton (3). Schlagen Sie sich durch das zerstörte WHATC-Ge-



bäude im Westen (4) zu einem Terminal im Keller durch, und laden Sie einer der Gruppen die Aquina Specs rüber.

44. Erstens: Für J. C.

Schicken Sie die Daten zu Denton. In seinem Versteck müssen Sie jetzt nur noch die Maschine aktivieren.

45. Zweitens: Für die Illuminaten

Schicken Sie die Daten zu den Illuminaten. Im Templerlager töten Sie dann Paul. Anschließend schrotten Sie noch die Maschine in Dentons Versteck.



46. Drittens: Für die Templer

Zunächst gehen die Daten an die Templer. In deren Hauptquartier geht es Paul an den Kragen. Danach muss sein Bruder unter der Freiheitsstatue dran glauben. Zuletzt aktivieren Sie die Maschine.

47. Viertens: Für die Omar

Für diesen Lösungsweg ist der Datenempfänger egal, Sie müssen ohnehin alle erledigen: J. C. Denton unter der Freiheitsstatue, Chad Dumier und Nicolette DuClaire im Lager der Illuminaten sowie Paul Denton und Saman im Lager der Templer. Zuletzt zerstören Sie noch die Maschine. Gratulation, Sie haben das Abenteuer gemeistert.

PET

