

Alles Codes geknackt

Deus Ex

Ist Ihnen der Überblick im internationalen Intrigenspiel verloren gegangen?

Wir weisen Ihnen den einfachsten Weg durch die Konspiration.

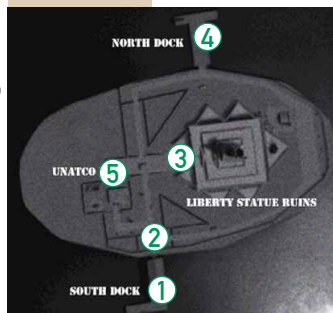
Der 3D-Knaller von Ion Storm wartet nicht nur mit einem Haufen gut bewaffneter Gegner, sondern auch mit einer Vielzahl kleiner Puzzles auf. Wir zeigen Ihnen, wo es langgeht und wo Sie die heißbegehrten Implantate herbekommen. Es lohnt sich übrigens immer, die Gegend vollständig abzusuchen. Dabei finden Sie meist wertvolle Gegenstände, die Sie in späteren Missionen dringend benötigen. Außerdem gibt's für das Aufspüren von Geheimräumen Skillboni, die Ihre Charakterentwicklung vorantreiben. Wenn Computer bedient werden müssen, so haben wir die Logincodes dafür stets im Format (Name/Passwort) notiert. An fast allen Stellen gibt es mehrere Wege, die gestellte Aufgabe zu lösen – wir haben jeweils den einfachsten beschrieben.

New York City

KISTEN
untersuchenIn STATUE
eindringen

TIPP 1: Sie starten auf den Süddocks (1). Packen Sie das Brecheisen ein, um damit alle Kisten in der Nähe aufzubrechen. Einige sind unter dem Anlegesteg.

TIPP 2: Nach dem Gespräch mit Paul läuft JC nach Norden (2). Die patrouillierenden Gegner wird er los, indem er sie auf die Süddocks lockt. Dort werden die Terroristen vom UNATCO-Roboter erledigt. Dringen Sie bis zum Eingang der Statue (3) vor. Der davor stationierte Roboter gibt nach einer EMP-Granate den Geist auf. In den Security-Computer nahe der Tür geben Sie (NSF001/SMASHTHESTATE) ein, dann können Sie Kameras und Geschütze abschalten sowie Türen öffnen.



Liberty Island: Untersuchen Sie unbedingt auch die Norddocks!

Gunthers
BEFREIUNG

TIPP 3: Drinnen schalten Sie die Wachen der Eingangshalle aus. Der Bankautomat (230023/4558) wird geplündert, danach bearbeiten Sie den Alarmknopf und den Schaltkasten mit Multitools. JC rückt bis zu Gunthers Gefängnis vor, wo er mit dem Security Computer (NSF001/SMASHTHESTATE) die Türen öffnet. Nach dem Gespräch mit Gunther, für den man keine Pistole übrig hat, geht's zurück in die Eingangshalle und dort die Osttreppe hinauf.

ANFÜHRER
stellen

TIPP 4: Oben nimmt JC die Leiter, die ihn zum Commander der Terroristen bringt. Den fragt er nach

FRACHT
bergenZurück ins
HQANGRIFF
startenDer GE-
HEIMGANG

dem Plan des Unternehmens, anschließend packt unser Held den Verbesserungsbehälter ein.

TIPP 5: Das nächste Ziel sind die Norddocks (4). Hier springen Sie ins Wasser und sprengen die Luke des versunkenen Frachters mit einer LAM. Im Laderaum gibt's einige wertvolle Gegenstände.

TIPP 6: Kehren Sie zum UNATCO-Hauptquartier (5) zurück. Der Container neben dem HQ ist mit dem Code 0451 zu knacken, dann führt der Weg in den Keller der Zentrale. Auf Level 2 finden Sie Ihr eigenes Büro mit Computer (JCD/BIONICMAN). Nach Gesprächen mit Manderleys Sekretärin und Manderley selbst geht's auf Level 3 in die medizinische Abteilung. Mit dem Medizinroboter kann man das erste Implantat einsetzen. Nun sprechen Sie mit Carter aus der Waffenkammer und danach noch einmal mit Manderley. Der schickt Sie auf ein Boot bei den Süddocks.

TIPP 7: Zunächst folgen Sie Anna Navarre zum Fort Clinton und dringen mit ihr in die Festung ein. Sobald Anna ihren Angriff startet, ziehen Sie sich allerdings zum Anlegesteg zurück.

TIPP 8: Geben Sie auf der Tastatur neben dem Getränke-Automaten den Code 9183 ein. Der Automat

gibt einen Geheimgang frei. Gehen Sie rein und drinnen die Treppe hinunter. Am Fuß der Treppe geht's durch das Gitter auf der rechten Seite in den Belüftungsschacht, dem Denton bis zum Ende folgt.

TIPP 9: Verlassen



Tipp 8: Hinter dem Automaten liegt der Eingang.

AMBROSIA-
FundU-BAHN
stürmen

Sie den Schacht, um dem Gang davor bis in einen Raum zu folgen, den Ihr Held durch die linke Tür verlässt. Nach einigen Metern gelangt er auf der linken Seite des Gangs zu einem Raum, in dem der vermisste Ambrosia-Tank steht. Sobald der identifiziert ist, geht's die Treppe hoch in den Hof.

TIPP 10: Vor dem Fort trifft JC auf Anna, die ihn zur besetzten U-Bahn-Station im Osten schickt. Schalten Sie die ersten Besetzer mit LAM-Granaten aus, anschließend steigen Sie durch das Gitter neben

dem Stationseingang ins Belüftungssystem der U-Bahn. Nach einiger Zeit kommen Sie an eine Stelle, von der aus Sie in den Raum mit den Geiselnern hinunterschauen können. Attackieren Sie die Halunken mit Granaten. Wenn alle ausgeschaltet sind, geht's mit der U-Bahn weiter.

BAR
besuchen

TIPP 11: Nach dem Gespräch mit Paul verlassen Sie die U-Bahn-Station und suchen die Underground Bar auf, die westlich liegt. Drinnen spricht JC mit allen Leuten, dem Piloten an der Bar gibt er ein Bier aus.

MÄDCHEN
befreien

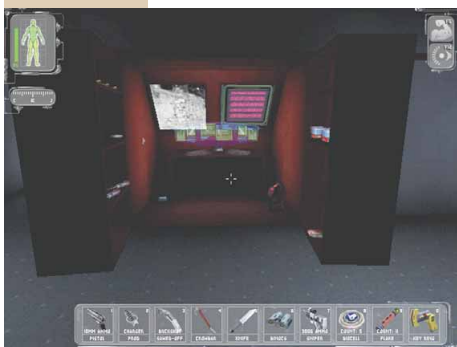
TIPP 12: Nach dem Besuch der Bar suchen Sie die westlichen Seitenstraßen ab. Dort ist eine junge Frau, die von einem unfreundlichen Kerl bedrängt wird. Bringen Sie dem Flegel Manieren bei, und reden Sie dann mit dem Mädchen. Sie verrät Ihnen dafür das Schmuggler-Passwort.

Pauls
ZIMMER

TIPP 13: Der nächste Weg führt zum Ton-Hotel, im Südosten des Viertels. An der Rückseite bringt Sie

eine Feuerleiter zu Pauls Apartment. Das Bild auf der Mittelsäule verbirgt ein Zahlenfeld (Code 4321), das einen Geheimraum öffnet.

TIPP 14: Nun geht's zum Warenhaus im Süden des Viertels. Die rechte, unverschlossene Tür führt Sie auf den



Tipp 13: Bedienen Sie sich in Pauls gut gefüllter Geheimkammer: Dort gibt's massig Munition.

Am
WARENHAUS

Hinterhof hinaus. Über die dort herumstehenden Kisten gelangt man auf den anliegenden Hof, wo eine Leiter auf das Dach des Warenhauses geht.

Auf den
DÄCHERN

TIPP 15: Achten Sie auf Terroristen, die auf den Dächern ein gefundenes Fressen für das Scharfschützengewehr darstellen. Ihre Reise führt zu dem Gebäude mit den Satellitenschüsseln, arbeiten Sie sich in dieser Richtung vor. Dort angekommen, nehmen Sie die Leiter auf das Dach des Gebäudes.

Der
GENERATOR

TIPP 16: Steigen Sie zwei Stockwerke tiefer. Von dort aus bringen Sie den Generator im Erdgeschoss zur Explosion, indem Sie auf die Tonne daneben schießen.

IMPLANTAT
im Keller

TIPP 17: Betreten Sie nun den Keller des Hauses. Die Tür ist mit einem Zahlenschloss (Code 9923) verriegelt. Im Safe finden Sie ein Implantat. Damit geht's zurück auf das Dach und in den Helikopter.

Im
HQ

TIPP 18: JC geht rein und lauscht an Manderleys Bürotür, bis dessen Besuch sich abmeldet. Anschließend sprechen Sie mit Manderley. Nach einem Besuch in der Waffenkammer und im medizinischen Labor kehrt JC zum Helikopter zurück.

Zur neuen
STATION

TIPP 19: Zurück im Battery Park: In der U-Bahn-Station geben Sie den Code 6653 in das Telefon ein. Unten folgen Sie dem Gang zu einer weiteren U-Bahn-Station.

Der
GEHEIM-
GANG

TIPP 20: Ganz im Norden reden Sie mit Charly. Sprengen Sie danach die Holzbalken im versperr-



Tipp 20: Dieses Zahlenfeld öffnet die Mole-Höhle.

Zum
NSF-
ANFÜHRER

TIPP 21: Sie landen in einer großen Höhle, in der Sie nach Süden wandern. Dort finden Sie eine Einbuchtung, in der zwei Räume abgetrennt sind. Im linken Raum ist ein aus der Wand herausstehender Stein. Der öffnet eine Geheimschleuse, hinter der sich der Anführer der Terroristen befindet. Sprechen Sie mit ihm, und nehmen Sie seinen Nanokey vom Tisch mit.

VENTIL
zudrehen

TIPP 22: Der Weg führt nun in den Norden der Höhle. Dort kann Ihr Held mit dem Nanokeyring die verschlossene Toilette öffnen. Folgen Sie dem Gang bis zu den dampfenden Rohren. Ein Lockpick öffnet die Kiste an der Wand, ein Dreh am Ventil beseitigt den gefährlichen heißen Dampf.

Über das
BECKEN

TIPP 23: Nehmen Sie den nun freien Weg, und schalten Sie weiter vorne den Wachmann aus. Mit seinem Nanokey lässt sich die nächste Tür öffnen. Im Raum dahinter drückt JC den Knopf nahe der Lichtschranke und schaltet die Barriere per EMP-Granate aus. Über die Gerüste geht's auf die andere Seite des Beckens und dort den Weg entlang zu einer Tür.

MECHS
lahmlegen

TIPP 24: Hinter der Tür steigt JC eine Leiter hoch. Sie führt in eine Halle, die durch Wachroboter gesichert wird. Die störenden Roboter legen Sie mit EMP-Granaten still, danach verlassen Sie die Halle durch einen Gang auf der anderen Seite.

NANOKEY
besorgen

TIPP 25: Sie erreichen eine weitere Halle, in der ein Ambrosia-Tank steht. Nehmen Sie den rechten Ausgang, und betreten Sie die Herrentoilette. Der Wachmann dort hat einen weiteren wichtigen Nanokey. Damit geht's zurück in die Halle, wo unser Held Denton diesmal den linken Ausgang wählt.

Im
SICHER-
HEITSBÜRO

TIPP 26: Die Tür am Ende des Gangs öffnet JC mit dem Nanokeyring. Im dahinterliegenden Büro knackt Ihr Agent zuerst den Security Computer, um die Kameras abzuschalten. Ein Druck auf den Knopf hinter der Vase öffnet ein Geheimversteck, wo unter anderem ein Implantat wartet.

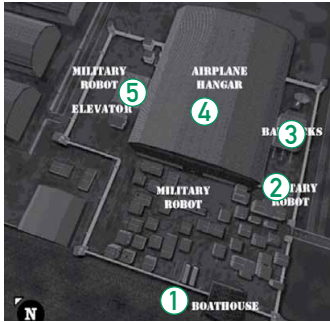
Durch
TUNNEL
fliehen

TIPP 27: Wieder geht's in die Halle, diesmal aber Richtung Hof, wo Sie in der hinteren linken Ecke in die Kanalisation verschwinden. JC Denton folgt den Gängen, bis er an einen See gelangt.

SCHLÜSSEL
klauen

TIPP 28: Dort zieht sich Ihr Agent auf den Anlegesteg (1) und besorgt sich vom Wachpersonal den Schlüssel zum Osttor (2). Auch den Schlüssel zum Tower muss er sich nun von einer der Wachen »borgen«.

ten Raum auf der Nordseite mit einer LAM. Im Inneren dreht JC beide Ventile auf und spricht erneut mit Charly. Dann geht's auf die Damentoilette. Unter den Waschbecken ist eine Tastatur (Code 5482), die einen Geheimgang öffnet.



Hangar: Um in den Hangar zu kommen, müssen Sie an den Robotern vorbei.

Besuch im JUMBO

Gespräch mit PAUL

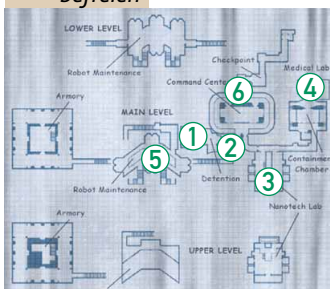
WARENHAUS aufsuchen

NACHRICHT übertragen

FLUCHT aus dem Lager

JC verlässt HELL'S KITCHEN

GEFANGENE befreien



Secret MJ12 Facility: Fast alle wichtigen Orte erreicht man per Luftschacht.

TIPP 29: Beim Osttor angekommen, öffnet Ihr Nanokeyring den dort befestigten Schaltkasten. Der Knopf darin bewegt das Osttor. Schließen Sie das dahinterliegende Crewgebäude (3) ebenfalls mit dem Nanokeyring auf. Im ersten Stock ist ein Zahlenschloss (Code 5914). Nun kann Ihr Agent den Hangar (4) betreten.

TIPP 30: JC besteigt den Jumbojet, in dessen Laderaum er einen Implantat-Behälter (Code 990)

findet. Im Vorderteil des Flugzeugs spricht Ihr Held mit Juan Lebedev, bis Anna Navarre auf ihn losgeht. Schalten Sie Anna aus, anschließend verlassen Sie den Hangar. Bei (5) wartet Jock auf Sie.

TIPP 31: Nach einem Gespräch mit Manderley im HQ machen Sie die übliche Runde durch MedLab und Waffenkammer, dann bringt der Helikopter Sie nach Hell's Kitchen. Steigen Sie die Feuerleiter hinab und dann durchs offene Fenster ins Hotel. Nach dem Gespräch mit Paul werfen Sie erneut einen schnellen Blick in die Geheimkammer (siehe Tipp 13).

TIPP 32: Verlassen Sie das Hotel, und nehmen Sie den neuen Durchgang im Westen. Das Warenhaus am Ende der Straße ist bekannt, gehen Sie bis auf das Dach. Dort betreten Sie die kleine Kommunikationszentrale.

TIPP 33: Am PC (MCOLLINS/REVOLUTION) öffnet JC die Tür zum zweiten Raum und richtet alle Antennen aus. Im zweiten Raum verschickt er mit dem Rechner (NAPOLEON/REVOLUTION) die Nachricht.

TIPP 34: Nun ist rasche Flucht angesagt. Entweder macht JC den Weg durch das Gebäude gewaltsam frei und lässt sich ständig vom Mediroboter auf der dritten Etage heilen – oder er springt mit eingeschalteter Beschleunigungsverbesserung vom Dach.

TIPP 35: Kehren Sie zum Hotel zurück, dort sprechen Sie mit Paul. Anschließend geht's durch das offene Fenster in die nahe Kanalisation. Unten über die Brücke und dann links herum, bis zu einer Leiter. Die klettert JC hinunter und folgt dem Weg dann bis zu einem Gullydeckel nahe der U-Bahn-Station. Die Station öffnet der Code 6282. Denton nimmt die U-Bahn und lässt sich im Battery Park von Gunther festnehmen.

TIPP 36: Sie wachen in einer Zelle (1) auf. Sobald Daedalus die Tür öffnet, flüchten Sie. Draußen ist ein Schlagstock zu finden, mit dem Sie geräuschlos von hinten die Wachen ausschalten. Besuchen Sie noch die anderen Zellen (Code 4679), bevor Sie durch die Haupttür (Code 4089) fliehen.

TIPP 37: Direkt vor dem Haupttor verschwinden Sie durch das Gitter (2) in die Entlüftungsschächte. Tasten Sie sich dort

Im NANOLAB

Weg zur WAFFENKAMMER

In der KAMMER

Zurück im HQ

GIFTGAS freisetzen



Tipp 41: Nach der Giftgasattacke sind die meisten Gegner bewusstlos und somit außer Gefecht.

HELI befreien

Helipad VERLASSEN

Auf dem MARKT

MAGGIE CHOW besuchen

bis zum Nano-Labor (3) vor. Nachdem Sie die Wachen ausgeschaltet haben, befreien Sie am Computer (DMOREAU/RAPTOR) das Implantat. Anschließend verlassen Sie das Labor wieder Richtung Gang, dem Sie nach rechts folgen.

TIPP 38: Sie finden die Tür zum MedLab (4), die der Code 0199 öffnet. JC untersucht seinen Bruder Paul, dann geht's zur Roboterwartung (5). Dort sucht Ihr Held die Waffenkammer, wo er sich per Multitool-Einsatz Eingang verschafft.

TIPP 39: Sprinten Sie in den ersten Stock, um am Security Computer (MJ12/INVADER) das Geschütz aus dem Erdgeschoss stillzulegen. Nun können Sie Ihre alte Ausrüstung einpacken. Dann geht's zum Command Center (6). Dessen Ausgang (Code 1125) wird geknackt, JC kann flüchten.

TIPP 40: Ihr Held findet sich im UNATCO-HQ wieder. Dort spricht er mit Alex Jacobson, der ihm den Schlüssel zu Level 1 gibt. Sprechen Sie mit Carter im Waffenlager. Der nächste Weg führt zu Manderley. Nach dem Gefecht verlassen Sie das HQ per Helikopter.

Hong Kong

TIPP 41: Direkt neben dem Helikopter ist ein Gitter im Schacht. Klettern Sie hinein. Nehmen Sie den zweiten Abgang auf der

rechten Seite, und betreten Sie dort den linken Raum. Auf der Tastatur gibt Ihr Held den Code 99871 ein, danach verlässt er den Schacht.

TIPP 42: Über das Treppenhaus geht es zu den Truppenquartieren. Dort räumt Denton die

Schränke bei den Betten aus und findet einen Nanokey, mit dem er den Flugkontrollraum 1 öffnet. Nachdem er dort die Weaponslock-Taste gedrückt hat, kehrt er zum Helikopter zurück und klettert gleich darauf wieder in den Schacht.

TIPP 43: Am Schachtende geht's die Leiter hinauf. Mit einer LAM räumen Sie kurzerhand die Trümmer hinter dem in die Wand gesprengten Loch weg. Der Weg zum Aufzug ist damit freigelegt.

TIPP 44: Auf dem Markt wendet JC sich nach Osten und stößt auf ein großes, rotes Gebäude. In einer Nische spricht er Gordon Quick an, der ihn auf Maggie Chow verweist. Die lebt in der Onnochi Road (den grünen Wegweisern folgen).

TIPP 45: In der Onnochi Road fahren Sie im Hotel mit dem linken Aufzug. Oben legen Sie das Zimmermädchen mit dem Elektroschocker lahm. JC steigt die Treppe hinauf und hackt den Security Computer im zweiten Zimmer auf der rechten Seite.

Das DRACHEN-SCHWERT



Tipp 46: Mit dem Lichtschwert der Triaden erhalten Sie eine unschlagbare Nahkampfwaffe.

Schalten Sie die Kameras ab und die Türen auf, danach geht's in den Raum neben dem Klavierzimmer.

TIPP 46: Ziehen Sie an der Papierlaterne in der Ecke. Das öffnet einen geheimen Durchgang, an dessen Ende sich das Schwert Dragon's Tooth befindet. Hacken Sie sich in den Computer, um das Kraftfeld abzuschalten. Mit dem Schwert im Gepäck kehren Sie auf den Markt zurück.

TIPP 47: Nun geht's in die Lucky Money Bar, wo Sie der Durchgang hinter der Bar zu Max Chen führt. Während des Gesprächs

mit Chen wird die Bar angegriffen. Töten Sie die Commandos mit dem Schwert, im Anschluss melden Sie sich wieder bei Gordon Quick.

TIPP 48: Quick gibt Ihnen den Code 1997, den Sie in die nahe Tastatur eingeben. Das öffnet die Festung. Betreten Sie das Haus im Norden, ein Weg führt zu den Schlafgemächern. An einer der Wände der Schlafhalle können Sie erneut den Code 1997 eingeben, der neue Weg führt direkt zu Tracer Tongs Labors.

TIPP 49: Sprechen Sie mit Tracer Tong, der Sie in den Operationssaal schickt. Befolgen Sie seine Anweisungen. Nach einem weiteren Gespräch mit Tong geht's zum VersaLife-Gebäude.

TIPP 50: Der Eingang zu VersaLife ist im Norden des Marktes, auf dem Weg zur Lucky Money Bar. Per Code 06288 öffnen Sie den Fahrstuhl, mit dem Sie nach oben fahren. Über die Treppe geht's in die Büros des dritten Stockwerks.

TIPP 51: Sprechen Sie mit dem Angestellten auf der linken Seite des Büros, anschließend suchen Sie den Supervisor im schwarzen Anzug. Sie können ihm den Code (6512) abkaufen oder einfach einen der PCs hacken – dort steht die Chiffre auch drin. JC Denton nimmt den Lift im dritten Stock.

TIPP 52: Unten geht's durch die Eingangshalle und an deren Ende links. Benutzen Sie den Aufzug und in den oberen Räumen den Security Computer (MJ12/SECURITY). Damit schaltet JC Kameras ab und Türen auf, bevor er mit dem Aufzug nach unten fährt. Unter der Skulptur in der Eingangshalle ist nun eine Treppe.

TIPP 53: Über die Treppe erreichen Sie die untere Etage, von dort führt ein Gang zur Forschungsabteilung. In einem der Labors sind Implantat-Behälter, die JC über den Computer (MCHOW/DAMOCLES) zugänglich machen kann. Anschließend kehrt er in den Raum mit dem Zentralcomputer zurück.

TIPP 54: Fahren Sie per Lift zum Computer hinauf. Dort übermitteln Sie mit der Konsole (MCHOW/DAMOCLES) den ROM-Code und flüchten.



Zu Tipp 54: Dieses Terminal enthält den ROM-Code, den Tracer Tong dringend braucht.

TIPP 55: Zurück auf dem Markt, führt Ihr erster Weg in den Tempel, wo ein Abkommen besiegelt wird. Besuchen Sie danach Tracer Tong, er schickt Sie in die Canal Road im Osten des Markts. JC folgt der Canal Road nördlich bis

zu einem Autounfall. Dort gibt er in die an der Wand befestigte Tastatur den Code 55655 ein und betritt den Raum, der sich geöffnet hat.

TIPP 56: Durch ein Rohr geht's nach unten, wo sich JC erst nach links und dann nach rechts wendet. Er findet eine Tastatur (Code 768). Die öffnet die unteren Türen. Gehen Sie hindurch, vergessen Sie aber nicht die Granate, die hier herumliegt. Am Ende des Gangs fährt auf Knopfdruck eine Treppe herunter. Sobald sie unten ist, drücken Sie den Knopf erneut und laufen dann schnell über die hochfahrende Treppe.

TIPP 57: Der Weg nach unten ist frei, wird aber von Robotern bewacht – werfen Sie ihnen die Granate aus dem Gang vor die Blechnasen. Dann geht's nach unten zum Computer (MCHOW/DAMOCLES), wo Ihr Held die Übermittlung startet und die Türen öffnet.

TIPP 58: Betreten Sie die große Halle, zunächst auf der Mitteletage. Die vier Implantat-Behälter lassen sich einfach mit den Codes 01 bis 04 öffnen. Auf der unteren Etage geben Sie den Code 525 ein, das setzt die Anlage außer Betrieb.

TIPP 59: Flüchten Sie durch die Abwasserrohre in der Mitte des Hallenbodens. Die münden in die Kanäle westlich des Markts. Nach einer weiteren Besprechung mit Triaden-Chef Tong steigen Sie in den Hubschrauber, der in der Festung wartet.

Zurück in New York

TIPP 60: In Hell's Kitchen gehen Sie in die Underground-Bar. Dort sprechen Sie mit Harley Filben und Vinny, dem Marine. Nach der Unterredung ist das Lagerhaus das nächste Ziel.

TIPP 61: In den Ruinen des NSF-Warenhauses spricht JC mit Stanton Dowd. Dann besucht er den Schmuggler, der sein Versteck in einem Keller nahe des U-Bahn-Schachts hat. Kaufen Sie ihm die LAMs ab, danach führt der Weg zurück ins "Ton-Hotel. Dort können Sie durch das offene Fenster in Pauls Wohnung wieder auf das Dach gelangen.

TIPP 62: Der Helikopter setzt JC nahe der Navy-Basis ab. Durch das Gitter in der Wand verlässt Ihr Agent den Landeplatz. Vor dem Eingangstor zur Basis überreicht ein freundlicher Soldat den Nanokey für das Tor.

TIPP 63: Gehen Sie hinein, in der Basis betreten Sie das Bürogebäude links. Über den Security Computer

In Labor EINBRECHEN

Nach UNTEN vordringen

DATEN übermitteln

CON-STRUCTOR vernichten

Flucht aus HONG KONG

BAR besuchen

DOWD und der Schmuggler

BASIS betreten

KAMERAS ausschalten

Bei MAX CHEN

Zu Tongs LABOR

KILLSWITCH abschalten

Ins VERSALIFE-Gebäude

AUFZUG-CODE beschaffen

Die MJ12-ABTEILUNG

IMPLANTATE einsammeln

CODE übermitteln

WAFFEN- KAMMER ausräumen

SCHIFF betreten

Im ERSTEN Stock

Zum ZWEITEN Stock

(WALTON/SIMONS) schalten Sie die Kameras ab und die Tore auf. Nun geht's rüber in die Büros des östlichen Lagerhauses (Code 2249). Drinnen schaltet JC per Security Computer (WALTON/SIMONS) weitere Kameras und auch Roboter ab.

TIPP 64: Dringen Sie dann ins westliche Lagerhaus ein. Im Büro im Südwesten der Halle kann man die Roboter per Computer (WALTON/SIMONS) abschalten. Die Knöpfe auf dem Bedienpult öffnen alle drei Lager. Nachdem Sie sich bedient haben, verschwinden Sie aus dem Lager und durch das westliche Tor.

TIPP 65: An der Hallenwand geht's in nördlicher Richtung bis zum Hafengebäude. Laufen Sie zur Eingangstür, die Sie mit dem Code 0909 öffnen. Dann folgen Sie dem Gang, bis Sie vor dem riesigen Schiff stehen. Mit Code 6655 knacken Sie die nahe Tastatur, die Einstiegsrampe fährt auf. JC betritt das Schiff und dort den Kommandoturm.

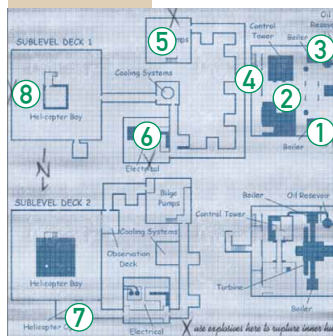
TIPP 66: Im Erdgeschoss stiehlt JC aus dem Chemielabor die Ambrosiaprobe; im ersten Obergeschoss findet er einen Medizinroboter. Vergessen Sie nicht, die Waffenkammer (Code 71324) auszuräumen.

TIPP 67: In der Kapitänskajüte auf dem obersten Deck liegt der Schlüssel zu den unteren Etagen. Falls Sie einen Blick in die Kommandozentrale werfen wollen:

Der Code lautet 83353. Danach öffnen Sie die Tür zu den unteren Decks mit dem Nanokeyring.

TIPP 68: Sprengen Sie die erste Schweißnaht bei (1) in die Luft. Bei (2) fahren Sie die Brücke hoch (Code 9753). Darüber erreicht Ihr tapferer Held ein Rohr, das zur zweiten Schweißnaht (3) führt. Den Wachposten bei (4) schaltet er aus, so wird der Weg nach (5) frei.

TIPP 69: In diesem Raum sprengen Sie zunächst die Schweiß-



Naval Base: Die Schweißnähte geben bei LAM-Attacken nach.

STROM abschalten

naht, danach schalten Sie am Computer (KZHAO/CAPTAIN) die Pumprichtung um. Nun geht's zum Raum (6), wo zwei Schaltkästen überbrückt werden müssen. Einen davon finden Sie in der rechten vorderen Ecke, für den anderen kriechen Sie in den Entlüftungsschacht nahe des ersten Kastens. Sind beide

deaktiviert, wird auch in diesem Raum die Schweißnaht gesprengt.

TIPP 70: Gehen Sie über die Brücke nach Raum (7), wo Sie die Wachen ausschalten. In Raum (8) ist die letzte Schweißnaht. Dort ist behutsames Vorgehen wegen der



Tipp 70: Bleiben Sie in Deckung vor den Geschützen!

HELIPAD

Geschütze in der Mitte des Raums gefordert. Schleichen Sie außen, in Deckung der Kisten, zum Ziel.

FLUCHT vom Schiff

TIPP 71: Nach der Explosion verlässt JC das Schiff auf demselben Weg, auf dem er es betreten hat. Am westlichen Ende des Anlegestegs geht's durch die Tür und über eine Treppe in einen Raum, an den sich eine Röhre anschließt. Mr. Denton läuft durch das Rohr, im folgenden Belüftungsraum geht's die Leiter hoch. Ein Entlüftungsgitter führt nach draußen, wo auch schon der Helikopter wartet.

Auf dem FRIEDHOF

TIPP 72: Am Eingang des Friedhofs klingeln Sie, ein Pförtner öffnet. Stanton Dowd wartet schon in der Gruft auf JC. Sprechen Sie mit ihm, dann laufen Sie zum Pförtnerhäuschen. Das Bild im Vorraum verbirgt eine Tastatur. Knacken Sie die mit einem Multitool, dann wird die Maschine hinter dem Regal sichtbar. Mit einer LAM wird der Apparat gesprengt, danach fliegen Sie in die Stadt der Liebe.

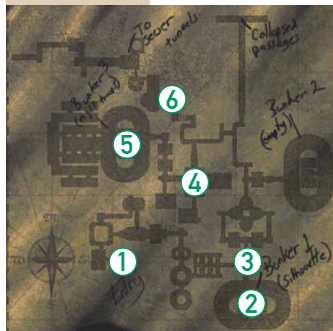
Paris

Hochhaus VERLASSEN

TIPP 73: Der Heli landet auf einem Hochhaus. Der Fahrstuhl (Code 4003) bringt JC nach unten. Er läuft das Treppenhaus hinunter, in den unteren Räumen nimmt er den Schutzanzug an sich. Das Tor (Code 0001) durchschreitet er am besten mit aktivierter Schutzausrüstung. Klettern Sie die Leiter hinunter, unten folgen Sie den Gängen.

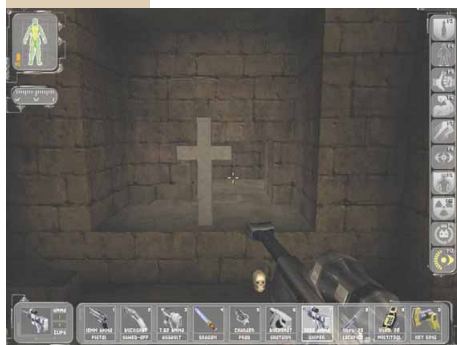
Zur
METRO
flüchten

COMMANDOS
töten



Die Katakomben: Ein Stein öffnet den Zugang zum Silhouette-Bunker.

Zur
SILHOUETTE
Der **BUNKER**
von MJ12



Tipp 77: Dieses Loch führt in den MJ12-Bunker.

GEGNER
ausschalten

GEISELN
befreien

**UNTER-
TAUCHEN**

NICOLETTE
treffen

TIPP 74: Am Ende der Gänge führt eine Leiter ins Freie. Schalten Sie, falls vorhanden, Ihr Tarnkappen-Implantat ein. Das nächste Ziel ist die Metro. Im Verwaltungssektor der Station ist ein Medizinroboter zu finden, ansonsten gibt es nur wenig zu entdecken.

TIPP 75: Schalten Sie die Commandos auf dem Metrovorplatz mit dem Scharfschützengewehr aus. Einer hat den Nanokey zu den Katakomben. Die entsprechende Tür ist in der Nähe des Metro-Eingangs.

TIPP 76: JC muss sich vom Eingang (1) zum Versteck der Silhouette-Terroristen (2) durchschlagen. Einer der wenigen MJ12-Soldaten trägt den Schlüssel zum MJ12-Bunker mit sich.

Untersuchen Sie Ihre Gegner also gründlich. Das Versteck der Silhouette öffnet sich, wenn man den losen Stein am Eingang in die Wand drückt. Nach einem Gespräch mit dem Terroristen-Anführer öffnet Denton die Tür (3) per Nanokey.

TIPP 77: Bei (4) schaltet unser Held die Wachen aus und durchsucht sie nach dem Nanokey für die Abwasserkanäle. In der Kapelle springt er in das Loch hinter dem Kreuz und folgt dem Gang bis zu einem weiteren Loch in der Seitenwand des MJ12-Bunkers (5).

TIPP 78: Per Scharfschützengewehr eliminieren Sie alle sichtbaren Wachen, danach geht's in das kleine Wasserbecken. Das führt in einen unter Wasser stehenden Tunnel, der beide Seiten des Bunkers verbindet. Tauchen Sie zur anderen Seite durch, auch dort können Sie die Wachen aus der Deckung mit dem Gewehr dezimieren. Ohne offenen Kampf geht es aber nicht ab.

TIPP 79: Nun hackt JC den Security-Computer, mit dem er das Geschütz am Bunkereingang abschaltet. Im hinteren Teil des Bunkers ist ein Nanokey, der öffnet das Gefängnis der Terroristen. Sprechen Sie nun noch mal mit dem Anführer der Silhouette.

TIPP 80: Bei (6) schließt Ihr Agent die Tür per Nanokeyring auf und folgt dem Gang. Durch den rechten Kanaldeckel verlassen Sie die Pariser Unterwelt, dann verschwinden Sie in westlicher Richtung zwischen den Häusern.

TIPP 81: Im Haus mit der Nummer 19, im Südwesten des Viertels, trifft JC auf Jaime Reyes, der ihm Gunthers Zerstörungscode verrät. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite kehren Sie in die Bar mit

NANOKEYS
finden

KELLER
durchqueren

KONTAKT
herstellen

BRUCHBUDE
untersuchen

ROBOTER
ausschalten

**GOLD-
SCHATZ**
bergen

Zum
**RAUM DER
WEISHEIT**

GUNTHER
zerstören

Bei
EVERETT

der Nummer 13 ein. Im ersten Stock reden Sie mit der sitzenden Dame, die Sie hinter das Haus bittet. Von dort fliegen Sie gemeinsam mit Nicolette DuClare zu ihrem ehemaligen Anwesen.

TIPP 82: Dringen Sie in das DuClare-Haus ein. Im Flur und im Bad des ersten Stocks finden Sie Schlüssel zu den Schlafzimmern. In Nicolettes Gemach ist eine geheime Nische – bewegen Sie den Schädel auf dem Kamin. Beths Zimmer verbirgt einen Nanokey hinter dem Wandgemälde.

TIPP 83: Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Kellertür in der Küche. Suchen Sie im Keller nach einem Kandelaber, der beweglich ist. Damit öffnen Sie einen Bunker. Räumen Sie die versperrten Treppen mit ein paar Schüssen aus der Schrotflinte. Anschließend öffnen Sie durch einen Hack in den Sicherheitscomputer die Türen in Beths Büro.

TIPP 84: Im Büro schaltet JC über den Computer (BDUCLARE/NICO_ANGEL) einen Funkruf zu Morgan Everett. Nehmen Sie die Implantate mit, danach geht's durch das Labyrinth hinter dem Haus zum Zugang zu den Kanälen.

TIPP 85: Am Ende des Kanals steigt Denton die Leiter nach oben. Direkt vor dem Kanaldeckel baut er sich aus den Kisten eine Treppe, um ins Gebäude vor sich einzudringen. Im ersten Stock wartet ein Nanokey zum Eingangstor. Auf gewohntem Wege verlassen Sie dann das Haus.

TIPP 86: Das Grundstück betreten Sie mit Hilfe des Nanokeyrings. Denton zerschlägt die Scheibe auf der Westseite des Grundstücks, dann schaltet er per Computer die Kamera ab. Ihr Agent öffnet die nahe Tür, hinter der er das Treppenhaus hinaufsteigt. Hinter der Brücke schaltet er per Computer den Kampfroboter im Hof aus.

TIPP 87: Es geht wieder hinunter, folgen Sie weiter dem Verlauf des Hofes, bis Sie die Kathedrale erreichen. Denton verschafft sich Zugang zum nördlichen Gebäude, wo er zunächst die Gänge untersucht. Hinter der Tür mit dem Zahlenschloss (Code 1942) liegt das Gold gebunkert.

TIPP 88: Nun ab in den ersten Stock, wo ein Abgang zu weiteren Treppen führt. Mit dem Sicherheitscomputer (34501/08711) dort kann JC die Kamera im Raum der Weisheit abschalten. Dann geht's eine Treppe tiefer in einen Raum, dessen gesicherte Tür mit Code 0022 geöffnet wird.

TIPP 89: Der Weg in den Raum der Weisheit ist frei. Nennen Sie Gunther seinen Zerstörungscode. Anschließend loggt sich JC in den Computer (34501/08711) ein, damit er die Übertragung starten kann. Das nächste Ziel: die Metro.

TIPP 90: Auf dem Bahnsteig werden Sie von Everetts Schergen angesprochen, der bringt Sie dann zu Everett. Sprechen Sie mit Jacobson und mit Everett selbst. Auch Lucius DeBeer bietet ein interessantes Gespräch – auch wenn es die Story nicht voranbringt. Sie finden ihn in einem Raum hinter dem Spiegel auf

der Toilette. Dann kann man die Wohnung durch die Tür im Foyer verlassen und den Helikopter benutzen.

Vandenberg

**Zum
ERDGE-
SCHOSS**

**GENERATOR
einschalten**

**ERDGE-
SCHOSS
untersuchen**

**Der
ZWEITE
Generator**

**LAMS
gegen Mechs**



Tipp 95: Helfen Sie Ihren Mechs in der Schlacht.

**Durch die
TUNNEL**

**Über die
ROHRE**

**Gespräch mit
DR. SAVAGE**

TIPP 91: Schalten Sie vom Dach herunter alle Soldaten aus, die Sie sehen können. Dann verlassen Sie das Dach über das Treppenhaus. Am Fuß der Treppe ist die Kamera über den Sicherheitscomputer (COMMAND/ZEBRA42) abzuschalten. Zwei Türen später steigen Sie in den Aufzug und fahren damit ins zweite Stockwerk. Folgen Sie dem Gang; an dessen Ende geht's die Treppe hinunter.

TIPP 92: Im Generatorraum öffnen Sie das Gitter und holen sich den Nanokey. Der Generator wird mit Code 6858 angelassen. Gehen Sie auf den Gang, und schalten Sie hinten per Computer (COMMAND/ZEBRA42) die Kameras ab.

TIPP 93: JC durchquert die Eingangshalle, auf der anderen Seite betritt er den Gang. An dessen Ende warten ein Medizin-Roboter und die Hazard-Area. Ein Besuch der Hazard-Area lohnt nur, falls Sie noch nicht alle Implantate haben. Ansonsten reicht es, den Vorratsraum zu plündern.

TIPP 94: Steigen Sie wieder aufs Dach. Auf einigen Seiten ist es abschüssig, dort können Sie gefahrlos hinunterrutschen. In der Südwest-Ecke des Geländes steht ein weiterer Generator (Code 6858).

TIPP 95: Drücken Sie in beiden Robot-Hangars die Knöpfe neben den Türen. Das aktiviert die Mechs.

Setzen Sie in dem folgenden Kampf LAMs ein.

TIPP 96: Nach gewonnener Schlacht legen Sie im Kommunikationsbunker den Schacht frei und steigen hinunter. Unten folgen Sie dem Tunnel, bis rechts eine Tür abgeht. Dahinter

ist ein überschwemmtes Treppenhaus. Tauchen Sie in den ersten Raum. Dort wartet ein Nanokey, mit dem es zurück auf den Gang geht. Dann geht's immer weiter den Gang entlang, bis Ihr Agent beim verseuchten Raum angelangt ist.

TIPP 97: Nun schließen Sie die Tür zur Leiter auf. JC steigt hinauf und setzt seinen Weg über die Rohre fort. Im Lager springt er runter und verlässt den Raum durch die Tür am Boden. Sie finden die Brückenkontrollen, mit denen Sie die Brücke ganz nach oben fahren. Nun geht's durch den Gang rechts und das Treppenhaus zur Brücke. Auf der anderen Seite ist ein Nanokey. JC verlässt den Tunnel über die Leiter.

TIPP 98: Im zweiten Stock können Sie nun die verriegelte Tür mit dem Nanokeyring öffnen. Dahinter geht es nach ganz unten, wo Sie Dr. Savage

**COMPUTER
sichern**

**Der Weg zur
TANKSTELLE**

**GELÄNDE
räumen**

**TIFFANY
retten**

TAUCHGANG



Tipp 103: Hier betreten Sie den U-Boot-Hafen.

**In die
TIEFE**

**TORE
öffnen**

**Die
OBEREN
Ebenen**

**Die UNTEREN
Ebenen**

(den mit dem Bart) ansprechen. Der schickt Sie in den unter Spannung stehenden Raum.

TIPP 99: Rennen Sie von der Tür aus auf die gegenüberliegende Seite, dort drücken Sie den Knopf. Das bringt den Aufzug herunter. Oben schalten Sie schließlich mit dem Computer (GSAVAGE/TIFFANY) den Strom ab. Zurück geht's zum Doktor. Nach dem Gespräch verlassen Sie das Gebäude, Jock wartet bereits im Nordosten der Basis auf Sie.

TIPP 100: Der Hubschrauber setzt Sie nahe der Tankstelle ab. Laufen Sie zu den beiden Obdachlosen im Süden. Einer rückt den Schlüssel zum Abwasserrohr heraus. Das Rohr betreten Sie weiter im Norden, eine Leiter führt in den Bretterverschlag.

TIPP 101: Schalten Sie zunächst die Wachen aus, die das Gelände überwachen. Das muss leise und unauffällig geschehen, da Tiffany sonst sofort exekutiert wird. Wenn das Gelände befreit ist, steigen Sie auf das Dach der Tankstelle und von dort aufs Garagendach.

TIPP 102: Durch die Luke im Dach gelangen Sie ins Haus. Die nächste Luke bringt JC in Tiffanys Gefängnis. Schalten Sie rasch die anwesenden Feinde aus, damit Savages Tochter nichts passiert. Danach geht's zurück zum wartenden Hubschrauber.

New West Coast

TIPP 103: Der Hubschrauber setzt Sie im Hafen ab.

Tauchen Sie zu dem linken der beiden Gebäude im Wasser – das können Sie von unten über eine Leiter betreten.

TIPP 104: Drinnen öffnen Sie die einzige Tür, die nach draußen führt. Laufen Sie zum anderen Gebäude, in

das Sie dann eindringen. Mit dem Aufzug geht's in die Tiefe. Auf dem Gang, der sich an den Aufzug anschließt, werden am Computer (TECH/SHARKMAN) die Kameras abgeschaltet.

TIPP 105: Am Ende des Gangs ist ein Büro. Per Computer (TECH/SHARKMAN) kann JC die Unterwassertore öffnen. Nehmen Sie die Leiter nach oben, von dort gelangt man in die U-Boot-Halle.

TIPP 106: Im Ocean Lab hacken Sie zuerst den Sicherheitscomputer, um die Kameras auszuschalten. JC erreicht durchs Treppenhaus die oberste Etage. Dort ist die Kommandozentrale, die man durch die Tür auf der linken Seite verlässt. Suchen Sie die Zimmer des folgenden Gangs nach einem Nanokey ab, der die Tür am Ende des Gangs öffnet. Auf der gegenüberliegenden Seite des Labors führt eine Leiter nach unten.

TIPP 107: Benutzen Sie die Leiter, unten öffnen Sie die per Keycode verschlossene Tür. Der weitere Weg

AUFZUG benutzen

führt JC in eine große, von Mutanten verseuchte Halle. Rennen Sie schnell zur gegenüberliegenden Tür, dem Gang dahinter folgen Sie bis zu den Crew-Räumen. Dort geht's erst die Leiter und dann mit dem Aufzug noch weiter runter.

TIPP 108: Folgen Sie den Gängen bis in eine Halle. Gegen die Spinne setzen Sie EMP-Granaten ein. Mit dem mittleren Aufzug geht's nach oben, dort hacken Sie den rechts neben dem Brückenzugang montierten Rechner. Damit fährt die Brücke aus. Hacken Sie auch auf der anderen Seite den Computer. Sobald die Übertragung gestartet ist, geht's zum U-Boot.

LAMS gegen SIMONS

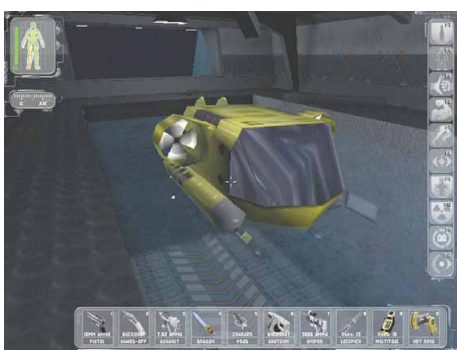
TIPP 109: In der von Mutanten bewohnten Höhle wartet Walton Simons auf Sie. Locken Sie ihn in den

Gang, aus dem Sie gerade kommen. Wenn er Ihnen folgt, befestigen Sie rasch einige LAMS an den Wänden. Nach Ihrem Sieg ist der Weg zu den U-Booten frei.

TIPP 110: Am Anlegesteg werden per Sicherheitscomputer die Unterwassertore geöffnet. Fahren Sie zurück zum Stützpunkt, dort kehrt JC zu dem Becken zurück, aus dem er zu Beginn der Mission gekommen ist. Diesmal folgt er dem Gang, nimmt die Leiter und nach dem nächsten Gang auch die nächste



Tipp 109: Mit LAMS schalten Sie Simons schnell aus.



Tipp 110: Vor der Abfahrt müssen Sie die Tore öffnen.

**Zum HELIKOPTER
In das LAGER eindringen**

Leiter. Am oberen Ende bringt Sie eine weitere Leiter auf das Dach. Per Helikopter geht's weiter.

TIPP 111: Schleichen Sie am Zaun entlang zu dem Gebäude nahe dem Raketensilo. Eine LAM schaltet die Hausbesatzung aus. Im ersten Stock wird auf Eingabe des Codes 12 in die Tastatur ein geheimer Raum mit frischem Equipment zugänglich. Verlassen Sie das Haus durch die Tür im ersten Stock, dann überqueren Sie die Brücke.

TIPP 112: Auf der anderen Seite betritt JC das rechte Haus über die Treppe. Die Brücke bringt ihn in das Haus gegenüber. Im Erdgeschoss nimmt JC den Luftschacht und gelangt so in den Raketenbunker.

RAKETE umleiten

TIPP 113: Die drei Tore werden mit dem Code 8456 geöffnet, am Ende des Tunnels ist die Leitzentrale. Drücken Sie dort den Abbruchknopf, danach benutzen Sie den Computer (ELDER/ARMAGEDDON), um die Rakete nach Area 51 umzuleiten.

Im SILO

TIPP 114: Das Tor zum Raketensilo ist nun offen. Bei der Rakete fährt Denton mit dem Aufzug auf Ebene 2 und erledigt dort den Mann an den Raketenkontrollen per Scharfschützengewehr. Danach bringt Jocks Helikopter ihn zur Area 51.

Area 51

BUNKER öffnen

TIPP 115: Hinter dem Tower nehmen Sie einem Toten die GEP-Gun ab, mit dem Raketenwerfer können Sie die lästigen Kampfroborer aus dem Weg räumen. Im Tower geht's nach ganz oben, wo Ihr Held über den Security Computer die Bunkertüren öffnet.

SEKTION 1

TIPP 116: Nächste Station ist der Bunker. Dort wählt JC den rechten Weg, an dessen Ende schaltet er im linken Gebäude den Generator ein. Dann wiederum den rechten Weg, dort wartet der Aufzug in die Sektion 2.

SEKTION 2

TIPP 117: Nun folgen Sie dem Gang bis zum Holo-transmitter. Nach dem Gespräch mit Everett wählen Sie den linken Tunnel, dort öffnen Sie die Waffenkammer (Code 8946). In der Kammer vorne links (Code 0169) ist der Schlüssel zur Sektion 3. Folgen Sie draußen weiter dem Gang, bis Sie auf den Eingang zur dritten Sektion stoßen. Mit dem Nanokeyring dringen Sie zum Aufzug vor, der Ihren Agenten in die Tiefe bringt.

HELIOS spricht

TIPP 118: Am nächsten Holo-transmitter plaudern Sie mit Tong, danach geht's in der Halle das Treppenhaus hinauf bis zum Aquinas Hub (Code 1038). Sprechen Sie drinnen mit Helios, danach führt Ihr Weg auf den Boden des Hubs. Zerstören Sie die Spinne mit der GEP-Gun, dann wird der Weg zur Sektion 4 frei. Laufen Sie durch das große Tor.

SEKTION 4

TIPP 119: In Sektion 4 läuft JC durch die Tür neben seinem eigenen Brutkasten, durchquert das Gehege der Außerirdischen und trifft schließlich auf Page. Laufen Sie rechts an ihm vorbei, dort geht's eine kleine Leiter hinauf. Mit dem Fahrstuhl fährt Denton in die Tiefe, wo er sofort unter



Tipp 119: Ein Gespräch mit Helios öffnet Sektion 4.

dem nahen Gitter im Entlüftungsschacht verschwindet. Kümmern Sie sich nicht um die Mutanten.

KÜHLUNG ausschalten

TIPP 120: Am Ende des Schachts öffnen Sie eine Luke per Knopfdruck. Die Luke führt zu einem gefluteten Tunnel, an dessen Ende sich die Kühlkontrolle befindet. Durchqueren Sie den Tunnel, in der Kühlkontrolle schalten Sie die Kühlung aus. JC kehrt in die Sektion 3 zurück, dort verlässt er den Aquinas Hub.

REAKTOREN aktivieren

TIPP 121: In den Nuklearlabors suchen Sie am Grund der Reaktoren nach den Einschaltknöpfen. Aktivieren Sie beide Reaktoren, danach werden im Kontrollraum die Knöpfe mit den Nummern 1 bis 3 und zuletzt der Engage-Knopf gedrückt. Geschafft! **GUN**