

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis





Kein Kuschelbärchen: JC Denton ist einiges gewohnt. Vor dieser seltsamen Wächterin mit Schwert, stählerner Haut und Sonnenbrille hat er aber gehörigen Respekt. (alle Bilder 800x600, Direct 3D)

FAKTEN

- Neues Spiel der Designer-Legende Warren Spector
- Looking-Glas-Spielen sehr ähnlich
- Sie spielen einen genetisch veränderten Menschen
- 2 grundsätzliche Vorgehensweisen:
 - a. als Kampfschwein
 - b. als Spion und Computerhacker
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 15 Areale
- 25 Waffen
- 18 Implantate



WARREN SPECTOR
Wenn der in New York aufgewachsene Spector nicht gerade Spiele designt, liest er Bücher, kuckt Basketball («Knicks vor») oder spielt Rhythmusgitarre in der Band »Wasted Youth«.

HERSTELLER: Ion Storm/Eidos Int. **TESTVERSION:** Beta vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Untertitel in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct 3D, Glide, Open GL **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/300, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** PentiumIII/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte www.ionstorm.com



»Wie ich heiße? Denton, JC Denton. Die Batterie bitte geschüttelt, nicht gerührt. Und meine Sonnenbrillen kaufe ich nur von Ray Ben.« Jaja. Dieser Androide hat einfach Stil.

Die Zukunft ist hart. Agenten müssen härter sein. Mit JC Denton hat Ion Storm deshalb den Prototypen des neuen Agenten erfunden: wortkarg, gut gekleidet, quasi unbesiegbar. Nur mit dem Sex hapert es etwas. Dass Denton aber auch ohne eine verdammte gute Figur macht, dafür sorgte unter anderem Designer-Grufti Warren Spector, der nach »Ultima Underworld« und »System Shock« zum nächsten Schlag ausholt.

An einem Abend in New York

Denton kann sich an seine Vergangenheit nicht mehr so genau erinnern. Seine Eltern starben früh bei einem Autounfall, sein älterer Bruder Paul und er kamen in die Obhut des Staates. Und was macht der Staat mit jungen, obdachlosen Waisen, die ihm ansonsten nur auf der Tasche liegen? Er bildet sie zu seinen besten Leuten aus, in diesem Fall zu sogenannten nano-verstärk-

ten Menschen. Nanos sind Millionen von kleinsten Teilchen, Roboter von der Größe eines roten Blutkörperchens, die überall im Körper verteilt sind. Sie werden elektrisch aufgeladen und befähigen den Betroffenen zu Dingen, die wir sonst nur aus Märchen und Filmen wie »Blade Runner« kennen.

Diesen Denton steuern natürlich Sie. Jahre haben Sie auf verschiedenen Akademien verbracht und dürfen deshalb zu Beginn des Spiels in einem umfangreichen Training beweisen, dass der Staat seine Steuergelder mit Ihnen nicht verschwendet hat. In der für Spector typischen, shooter-ähnlichen Ich-Perspektive und unter Anleitung gleich drei verschiedener Ausbilder, die sie später auch alle im Spiel wieder treffen, bewältigen Sie elementare Aufgaben. Grundlegend Neues muss der versierte Com-

puterspieler dabei nicht lernen. Sehr schick ist die gelungene Sprachausgabe, mit denen sich Ihre Ausbilder über Funk bei Ihnen melden. Ein prima Gerät: Fest in Ihrem Körper installiert, benötigt es weder Energie noch eine freie Hand, später im Spiel wird Ihnen ein Operator aus der Zentrale über diesen Apparat Missionsanweisungen geben. Ebenfalls praktisch: die im Kopf verankerte Taschenlampe.

Apropos Zentrale – Sie arbeiten für die UNATCO, eine direkt der UNO (diese Organisation gibt es →

»Spectortypisch: Sieht aus wie ein Shooter, ist aber in Wirklichkeit viel mehr.«





Deus Ex

- 1 So sehen Sie als JC Denton in der Albino-Variante aus.
- 2 Ein harmloser Klo-gänger, der Dentons Wumme mit einem einfachen Trick über-sieht: Er weiß, was am besten für ihn ist.
- 3 Lebensenergie der sechs Trefferzonen von Denton, Batterie-energie links davon.
- 4 Kompaß
- 5 Die gewählte Waffe (Scharfschützengewehr), Patronen im Lauf, Reserve-magazine.
- 6 Der Schnellzugriff auf Ihr Inventar. Jederzeit variierbar.
- 7 Denton kann bis zu neun Implantate erwerben. Über die Funktionstasten werden sie aktiviert beziehungsweise wieder ausgeschaltet (spart Strom).



»Eine Charakterentwicklung zu Beginn beeinflusst den ganzen Spielablauf.«

→ noch) unterstellte Anti-Terroreinheit. Die Zentrale befindet sich auf einer Insel vor der Küste von New York; keine unbekannte Insel, die Freiheitsstatue steht auch noch drauf. In ausgedehnten, unterirdischen Anlagen hat sich die UNATCO dort ein schmuckes Domizil eingerichtet. Weiterer Vorteil: Bis zu den Terroristen, die in der ersten Mission eben diese Statue besetzen, ist es nicht weit.

Charakterkopf
Doch vor die Terroristenvernichtung haben die Entwickler die Charaktererschaffung gestellt. Sie dürfen Ihrem Denton gleich fünf verschiedene Haar- oder Hautfarben verpassen. Wichtiger sind die elf Attri-

bute, für die es 5000 Punkte gibt. Sie müssen sich das so vorstellen: Diese Punkte entsprechen Nanos; je mehr Nanos Sie der einen oder anderen Fähigkeit zuteilen, desto besser wird diese. Mit der Charaktererschaffung stellen Sie die Weichen: So kann Denton als Agent zwar alle Fähigkeiten ausüben, aber nur auf dem untersten Niveau »Untrainiert«. Und nur in wenigen Werten sind die Stufen »Trainiert«, »Fortgeschritten« oder gar »Meister« erreichbar.

Sie sollten sich auf wenigstens eine der fünf Waffengattungen konzentrieren; ganz ohne Gewalt läuft »Deus Ex« selbst für den friedfertigsten Spieler nicht ab. Zu empfehlen sind »Pistole« oder »Gewehr«. »Nahkampfaffen« wirken anfangs recht nutzlos, aber mit zunehmender Erfahrung ist dieser Bereich nicht zu unterschätzen. Schläge mit Knüppeln oder Messerstiche

sind lautlos; ein einziger Meisterhieb knockt die meisten Gegner aus. Wären Sie gern ein echtes Kampfschwein, ist die Abteilung »Schwere Waffen« mit Raketen- oder Flammenwerfern etwas für Sie. Und Kenntnisse in »Sprengstoff« sind vor allem für die Entschärfung und den Gebrauch von Handgranaten nötig. Eine Steigerung wirkt sich deutlich aus; sind Sie zum Beispiel ein blutiger Anfänger mit dem Scharfschützengewehr, verursachen Sie weniger Schaden. Außerdem wackelt dann das Fadenkreuz des Zielfernrohrs, dass Sie für Schüsse über größere Entfernungen benötigen, unverhältnismäßig stark. Erst mit zunehmender Erfahrung hört es auf zu schwanken und erlaubt einen sicheren Blattschuss. Ähnliche



Vorher, Anwendung, nachher (v.o.n.u.): Etwas Sprengstoff macht auch Ihr Haus garantiert ungezieferfrei.



Wie tröstlich. Auch in der düsteren Deus-Ex-Zukunft gibt es noch gepflegte, chinesische Tempel.



Denton arbeitet auch im Rotlicht-Milieu, was wörtlich zu nehmen ist.



Ein gewisser Dr. Kohl beschäftigt sich mit seltsamen Experimenten.

Beobachtungen lassen sich in allen Bereichen machen. Auch Unerfahrene können zum Beispiel mit einem Flammenwerfer, der ultimativen Todesmaschine, umgehen. Sie sind dann aber durch das große Gewicht so gehandikapt, dass Sie sich nur noch ganz langsam bewegen und die meisten Gegner den Feuer-schwaden entwischen.

Möchten Sie Denton eher als Meisterspion denn als Mann fürs Grobe agieren lassen, erhöhen Sie die Werte in »Schlösser knacken« oder »Elektronik«. Viele Türen oder Sicherheitsbarrieren besitzen Sicherheitsschlösser; je besser Sie mit Dietrichen oder den elektronischen »Multi-Tools« umgehen, desto leichter sind diese zu knacken. Ganz besonders raffiniert ist der Bereich »Computer«: Sie hacken sich mit seiner Hilfe sowohl in normale PCs als auch Sicherheitseinrichtungen ein. An PCs können Sie so im Rahmen eines Zeitlimits E-Mails lesen. Je besser Sie sind, desto mehr Zeit steht zur Verfügung, bevor Sie vom Schutzprogramm entdeckt werden. Über Sicherheitssysteme dürfen Sie sich die Gegend

über Kameras anschauen, diese abschalten oder Türen entriegeln. Als Höhepunkt und nur für versierte Hacker eine Option: Sie programmieren Maschinengewehrtürme um, auf dass diese Ihnen die Arbeit gegen lästiges Gegnerpack abnehmen.

Die Werte »Schwimmen«, »Widerstandsfähigkeit« und »Medizin« seien noch kurz genannt. Als versierter Mediziner können Sie sich besser verarzten; ein wichtiger Wert vor allem für Krieger. Kenntnisse im Bereich Schwimmen erhöhen nicht nur die Geschwindigkeit, sondern auch das Lungenvolumen.

Implantate

Je nachdem, wie Sie Ihren Charakter anlegen, sollten Sie auch die neun Implantate abstimmen, die Sie (hoffentlich) im Spielverlauf finden. Jedes besitzt zwei Einbaumöglichkeiten; einmal in Ihrem Körper, kann es nicht mehr verändert werden. Haben Sie etwa die Wahl zwischen Unterwasseratmung oder Widerstandsfähigkeit, wählt der Leisetreter vermutlich die Atmung; unter Wasser lauernd tun sich nun ganz neue Möglichkeiten der Feindumgehung auf. Alle Implantate verbrauchen allerdings Energie; setzen Sie diese sparsam ein, denn der Batterien sind wenige und nur ganz selten trifft man auf Ladestationen, die Sie kostenlos versorgen.

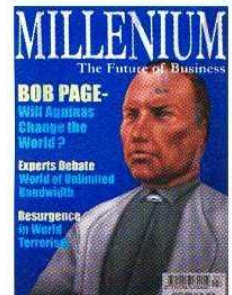
Verwandschaft und Intelligenz

Man merkt Deus Ex an allen Ecken und Enden an, dass es das Werk erfahrener Experten ist. Eine große Gruppe ehemaliger Looking Glass-Mitarbeiter hatte sich Ion Storm schon vor zwei Jahren angeschlossen, ihre Federführung ist neben der Spectors überall ersichtlich.



Einem offenen Schlagabtausch mit solch gut bewaffneten Gegnern sollten Sie sich nach Möglichkeit nicht stellen.

Das wirkt sich zum einen in der Steuerung aus. Um die Ecke gucken ist im Grunde nur bei Looking-Glass-Spielen oder nun Deus Ex möglich. Ein weiteres Merkmal ist die farbarne Grafik. Obwohl als Basis die inzwischen sattem bekannte »Unreal«-Engine verwendet wurde, ist Sie deutlich schlechter als bei diesem Edelschooter, die Gegner wirken bisweilen sogar hölzern animiert. Insgesamt ist dies jedoch kein bedeutsamer Kritikpunkt, im Ausgleich ist besonders viel Detailarbeit eingeflossen. Ratten oder Tauben wuseln herum, fliepen oder gurren. Kleine Wasserspen- →



Immer wieder entdecken Sie Bücher oder Wirtschaftsmagazine, die das Spielgefühl noch verstärken.

INVENTAR-ORDNUNG

Das Spiel ist komplex, aber dank der vorbildlichen Verwaltung und Archivierung fällt es leicht, den Überblick zu behalten. Von oben nach unten: das Inventar, die elf Fähigkeiten von Denton, ein Überblick über seine Implantate (bereits alles voll) sowie eine seiner auf Microchip gespeicherten Karten.



»Meisterspion oder Mann fürs Grobe.«

Deus Ex

AUFLÖSUNGS-ERSCHEINUNGEN



Die Unterschiede in der Auflösung sind nicht so bedeutsam. Neben der üblichen allmählichen Kantenglättung fällt eine zunehmende Verkleinerung der Rand-Icons auf, ab 1024 mal 768 (3) sind diese eindeutig zu klein. 800 mal 600 (2) ist deshalb die ideale Auflösung für Rechner mit mindestens 400 MHz, mit weniger Kraft muß es 640 x 480 (1) tun.

→ der, Toiletten, Waschbecken oder Getränkeautomaten sind nicht nur Dekoration, sondern können auch gewinnbringend (Erfrischung!) benutzt werden.

Der Bereich Gegnerintelligenz schwankt dabei zwischen hervorragend und zufriedenstellend. An jedem Schurken, sei es nun ein Terrorist, ein Soldat oder ein Cyborg, ist zum Beispiel zu erkennen, welche Waffen er trägt; sowohl optisch als auch an seinem Verhalten. Pistolenfeinde müssen nachladen; geht ihnen die Munition aus oder sind sie schwer verwundet, fliehen sie für gewöhnlich, statt sich sinnlos abschlagen zu lassen.

Dabei verlieren sie allerdings Blut; über die Spur kann man sie verfolgen und unschädlich machen, bevor sie noch Kollegen alarmieren. Fliehen Sie vor einem Rudel Feinde, ist die Gegner-K.I. ebenfalls bemerkenswert. Mit Zurufen ermuntern sich zum Beispiel Terroristen oder warnen sich gegenseitig vor dem seltsamen Typ im blauen Mantel, der so verdächtig aussah.

Aus dem Bereich weniger gut sind zwei Merkmale: Wenn Sie Gegner bewußtlos schlagen, stützen vorbeikommende Patrouillen merk-



Moderne Tempel sind nicht so schön wie altehrwürdige, chinesische Pendants, aber oft noch bedeutsamer.

FREUNDE UND VORGESETZTE

Denton arbeitet nicht allein. Die UNATCO besitzt viele Agenten.



Dentons Bruder **Paul** war der allererste ausgereifte Nano-Androide, Sie sind Modell Nummer Zwei. Seltsamerweise befolgt Paul seine Befehle nicht mehr buchstabengetreu.



Agent **Günter Hermann** gehört noch zur ersten Androiden-Generation; er ist ein halber Roboter. Er ist auf Sie und Ihren Bruder Paul eifersüchtig, auch wenn er es nicht offen zugibt.



Auch **Anna Navarre** ist ein Maschinemensch, und nicht gerade sehr pflegeleicht. Sie wird Ihnen als Partnerin zur Seite gestellt, damit Sie von ihrer Erfahrung profitieren.



Besser, Sie erregen den Ärger dieses Herrn nicht. **Walton Simons** ist ein hohes Tier aus Washington und überwacht Ihre Fortschritte von Zeit zu Zeit persönlich.



Für seine Sicherheit sorgen diese beiden Leibwächter. Die **Men in black** gehen mit der gravitatischen Langsamkeit von, äh, Männern, die wissen, dass sie ihr Öl wert sind.



Wumm. Dieser Reaktor benötigt ab sofort intensive Wartung. Sie hätten ihn übrigens nicht zerstören müssen, das war nur der Weg des Söldners. Ein Spion hätte die Kühlanlage abgestellt.



LUC MARTIN

Vorsicht: Dieses Spiel macht süchtig. Deus Ex hat mich von der ersten Spielstunde in seinen Bann gezogen wie schon lange kein Spiel mehr. Zeitweise bin ich bis zu 40 Stunden am Stück an meinem Monitor festgeklebt, von kurzen Unterbrechungen abgesehen. Woran lag es?

Sicher nicht an der Grafik, die zwar zweckmäßig ausfiel und die Atmosphäre gut rüberbringt, aber nicht spektakulär ist. Wohl auch nicht am Sound, obschon ich die Titelmusik stundenlang genießen könnte. Auch die ausgefeilte Story hielt mich nicht wirklich an meinen Schreibtisch gefesselt. Dazu kann ich mich wohl zu wenig für Verschwörungstheorien begeistern. Es war einzig und allein das Spieldesign, das mich nicht schlafen ließ. Es war die Freiheit, jederzeit ent-

»Lässt dem Spieler in jeder Situation die Wahl.«

scheiden zu können, wie und auf welchem Weg ich mein Ziel erreichen will. Zudem

können fast sämtliche Objekte im Spiel sinnvoll eingesetzt werden. Ob übers Hausdach oder durch die Kanalisation, Scharfschützengewehr oder Elektroschock: Deus Ex lässt dem Spieler in jeder Situation die Wahl und wirkt dadurch unglaublich real.

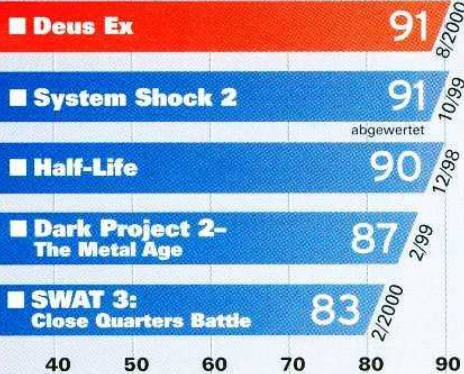
REALE WELT



Ein Beispiel für die realistische Deus Ex-Welt. In einem Chemiewerk feuern wir mit einer Panzerabwehrwaffe in eine Gasleitung. Die Leitung zerbricht und ein grünes Gift tritt aus, welches in Kürze den ganzen Raum erfüllt. Erst nach mehreren Minuten kann der Raum wieder gefahrlos betreten werden.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Deus Ex verbindet das Beste aus System Shock 2 und Dark Project 2 und fügt noch einige eigene Ideen hinzu. System Shock 2 hat somit einen kongenialen Partner gefunden. Half-Life war der erste 3D-Shooter, der Rollenspielelemente und eine abwechslungsreiche Hintergrundgeschichte besaß. Dark Projekt 2 lässt es ruhiger angehen; in dieser Diebessimulation wird mehr geschlichen als geballert. SWAT 3 versetzt Sie in die Rolle eines Söldners, der für ein ganzes Kommando verantwortlich ist.



würdigerweise nicht. Und ganz selten kann es vorkommen, dass Feinde ziellos umherlaufen. Naja. Könnte man auch mit ihrer panischen Angst erklären, einem der besten Agenten der Welt gegenüberzutreten zu müssen.

Abschlusskritik

Neben den ganzen technischen Merkmalen zeichnet Deus Ex vor allem eins aus: Ein abwechslungsreicher und extrem spannender Spielablauf, der auch Kleinigkeiten beachtet, an die andere Entwickler nicht einmal denken. So gibt es zum Beispiel keine festen Missionen, die plötzlich und abrupt enden. Haben Sie die Gegner besiegt, setzt kein plötzlicher Schnitt ein, sondern Sie müssen sich höchstselbst per Fuß oder Hubschrauber in die Zentrale bewegen, um dort an der Abschlussbesprechung teilzunehmen. Vielleicht warten dann auch schon neue E-Mails auf Sie, oder Ihre Kollegen wie etwa der Chef der Waffenkammer oder Ihr Operator, der Sie immer per Funk unterstützt, wollen ein paar Sätze mit Ihnen wechseln. Natürlich haben Sie auch Ihr eigenes Büro. Zudem wird das Wort Interaktion großgeschrieben. Mit fast jeder Person können Sie zumindest ein, zwei Sätze wechseln, des öfteren gibt es auch Multiple-Choice-Gespräche, die sich selbstverständlich auf den Spielablauf auswirken. Außerdem zittern befreundete Soldaten für gewöhnlich aus Angst und Respekt vor Ihnen, wenn Sie sich nur schon nähern. Solche Details machen die Spielwelt unerreichbar realitätsnah.

Als größtes Ärgernis erwies sich die Laderoutine. Ein einziger Ladevorgang kann, je weiter Sie im Spiel vorankommen, bis zu einer Minute dauern. Simple Try-and-Error-Versuche erspart man sich dann lieber, weil auch die Schnellladefunktion nicht so schnell ist, wie sie klingt. Gelegentlich kommt es auch vor, dass Sie an einer bestimmten Stelle im Boden fest-

»Die Spannung wird auf konstant hohem Niveau gehalten. Eine ganz erstaunliche Leistung.«

hängen. Aber so selten, dass es jedesmal als Kuriosität vermerkt wird. Albern nur: wieso kann ich Computer-Terminals hacken, wenn der Besitzer direkt danebensteht und alles mitbekommt, aber nichts dagegen unternimmt?

Die tiefe Geschichte schlägt ein ums andere Mal die überraschendsten Haken. So ist die UNATCO eine Organisation des Guten; aber die Unterwanderungsbestrebungen von diversen Regierungsstellen sind durchaus ernst zu nehmen. Und was ist mit Bruder Paul los? Außerdem werden die Schauplätze im Spielablauf zunehmend exotisch und halten die Spannung der Anfangszeit auf konstant hohem Niveau. Eine Leistung, die nur die wenigsten Spiele vollbringen. (uh) →

ZIELWASSER TRINKEN



Eine Neuheit in Sachen echten Zielen im Computerspiel: Je länger sich Ihre Figur nicht oder nur ganz langsam bewegt, desto größer wird die Chance auf einen guten Treffer. Zu erkennen ist dies am immer kleiner werdenden Fadenkreuz. Ein Blattschuss ist dann selbst mit einer kleinen Pistole meistens tödlich.



UDO HOFFMANN

Es ist mir ja fast peinlich, schon wieder eine so hohe Note vergeben zu müssen. Aber Deus Ex lässt mir kaum eine andere Wahl. Dafür ist der Spielablauf einfach zu durchdacht, die Atmosphäre zu gut und sind der Möglichkeiten zu viele. Zusätzlich zum Spielprinzip des bereits wegweisenden System Shock 2 kommen noch Elemente wie Interaktion mit Personen, eine noch ausgefeiltere Charakterentwicklung und eine unerreichbar lebendige Spielwelt hinzu. Diablo 2 mag unser Spiel des Monats sein und wird sicher auch mehr Leute ansprechend. Den Charme der Einfachheit besitzt Deus Ex nicht. Aber dafür steckt so viel mehr in diesem System und ist das Spiel selbst so umfangreich, dass man vor Spector und Konsorten einfach nur noch in stiller Demut den Hut ziehen muß. Ich sollte mir alleine dafür endlich einen kaufen.

»Es steckt soviel in diesem Spiel.«

WERTUNG DEUS EX

▲ PRO	GRAFIK:	70
• VIEL LIEBE ZUM DETAIL	SOUND:	80
• ICH MAG DIE STORY	EINSTIEG:	70
• DIE WELT LEBT	KOMPLEXITÄT:	90
▼ CONTRA	STEUERUNG:	80
• GRAFIK LEICHT VERALTET	MULTIPLAYER:	-
• GELEGENTLICHE KI-AUSSETZER		

PCPLAYER SPIELSPASS

91

Deux Ex

SO SPIELT SICH DEUS EX



→ **Der Schauplatz: New York. Der Auftrag: Finden Sie einen Container und zerstören Sie ein ebenfalls noch nicht genau lokalisiertes Kraftwerk. Bemerkenswert: Welche der angesprochenen Unteraufträge erfüllt werden, liegt bei Ihnen.**

Nachdem Sie zusammen mit Ihrer Kollegin Anna den gestohlenen Ambrosia-Container aus dem »Castle Clinton« zurückerobert haben, wartet schon die nächste Herausforderung. NSF-Terroristen haben Geiseln genommen und sich mit ihnen in einer U-Bahn-Station verschanz.



Ein direkter Angriff wäre möglich, aber zu riskant für die Geiseln. Sie schleichen sich über Lüftungsschächte von hinten in die Station. Während die Terroristen den Ausgang bewachen, führen Sie die Armen unbemerkt in Sicherheit.

Während die Schurken noch auf eine Attacke warten, fahren Sie getrost mit der U-Bahn in die Innenstadt von New York. Dort tobt gerade ein heftiger Kampf zwischen anderen NSF-Mitgliedern und der UNATCO. Mit gezielten Schüssen entscheiden Sie die Schlacht.



NSF hat Geiseln einfach zu gern. Im Hotel Ton (die Buchstaben »Hil« sind kaputt gegangen) läuft eine weitere Geiselnahme. Jetzt reicht's. Mit einem Flammenwerfer aus dem nahegelegenen Elektronikshop rösten Sie im Schnellverfahren.

Ihren Hauptaufgang haben Sie etwas aus den Augen verloren; nun aber schnell. In einer Kneipe hören Sie sich deshalb mal kurz unter den Gästen um. Da ist nicht viel los, aber Sie bekommen einen Tipp. Sandra, eine Dirne, könnte wissen, wo die Anlage liegt.



Leider hat Sandra gerade Ärger mit ihrem Zuhälter. Sie retten das Mädchen, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. Nach kurzer Diskussion hält der Kraftmeier Sie für einen ganz gefährlichen Kerl (hat er recht) und flieht im Laufschrift.

Nebenbei können Sie noch ein Labor ausheben, welches ein Chemie-Konzern in den Abwasserkanälen errichtet hat. Über ein Terminal (kleines Bild) dringen Sie ins Sicherheitssystem ein und schalten alle Kameras ab. Die Wachen sind danach leicht zu überraschen.



Endlich kennen Sie die Lage des Terroristenkraftwerks und sind zudem noch blendend mit den Waffen der Chemiesoldaten ausgerüstet. Ihr Koordinator übermittelt eine Satellitenkarte, die das Gelände und die Wachen anzeigt. Noch ein weiter Weg.