



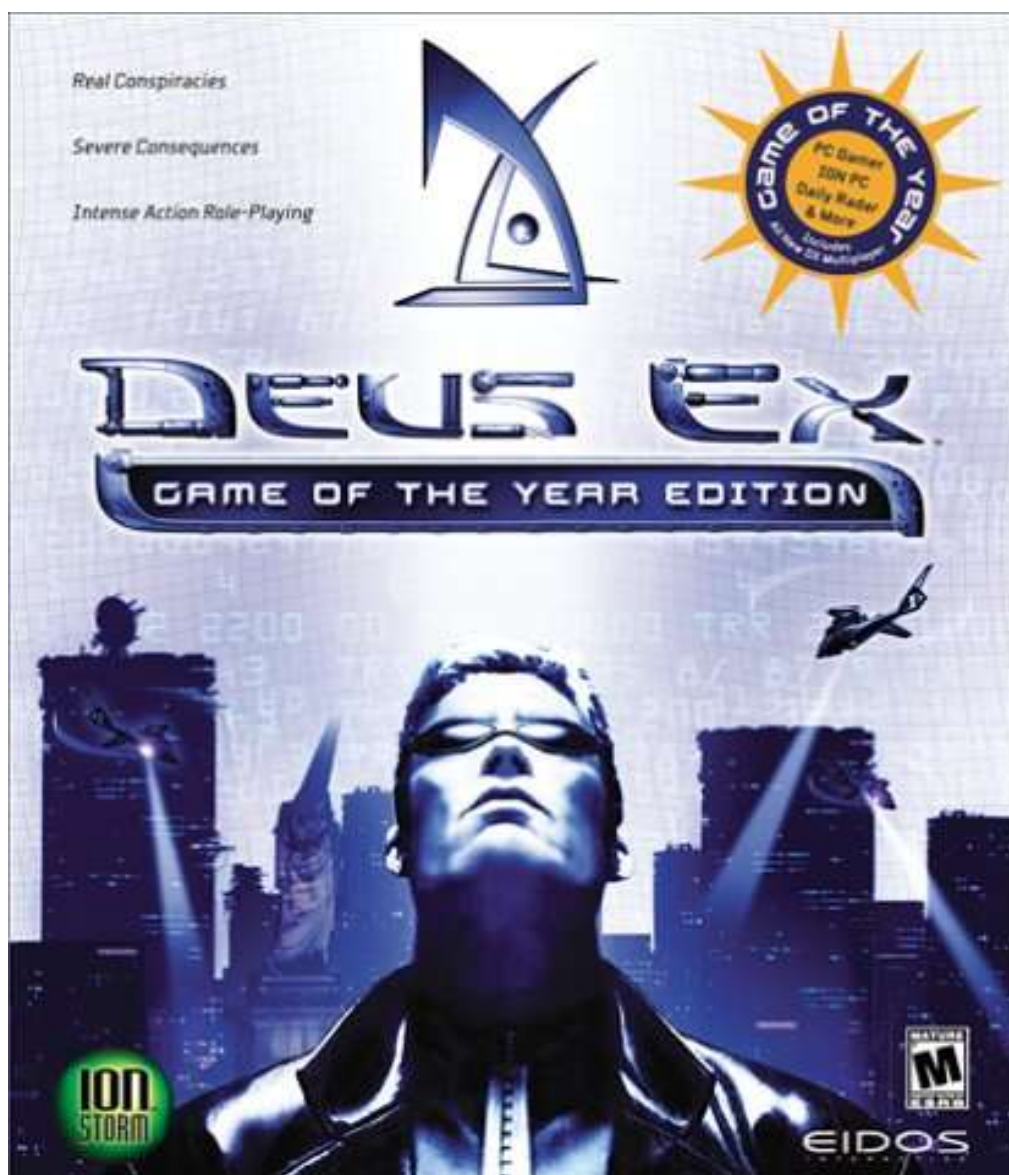
Deus Ex

Soluzione di [mikeoldfield1978](#)

Game Designer: Warren Spector, Marshall Andrews, Ricardo Bare, Monte Martinez, Steve Powers & Robert White

Software House: Ion Storm Inc.

Pubblicazione: Eidos Interactive, 2000





PERSONAGGI:

- JC Denton ->> Agente speciale UNATCO, dal passato oscuro e dal corpo "nanopotenziato", ben presto scoprirà i loschi affari che governano i piani alti della sua organizzazione...
- Walter Simons ->> direttore della F.E.M.A., in realtà controlla indirettamente anche l'UNATCO. Uomo oscuro, enigmatico, col quale prima o poi dovremo andare a confrontarci...
- Joseph Manderley ->> direttore dell'UNATCO, diretto superiore di JC, lacchè di Simons.
- Tracer Tong ->> scienziato di Hong Kong col quale avremo a che fare durante la nostra permanenza in città. Si rivelerà il nostro alleato più fidato.
- Morgan Everett ->> capo degli Illuminati, gruppo rivoluzionario di inizio secolo, ancora in vita: sarà un altro vostro potente alleato.
- Daedalus (Helios) ->> misteriosa Intelligenza Artificiale con la quale entreremo in contatto psichico in taluni momenti del gioco. Il suo ruolo è incerto.
- Bob Page ->> ricco e arrogante mecenate industriale, al centro (forse) di tutte le cospirazioni internazionali che vedono protagonisti UNATCO, FSN, Illuminati, etc...

TRAMA:

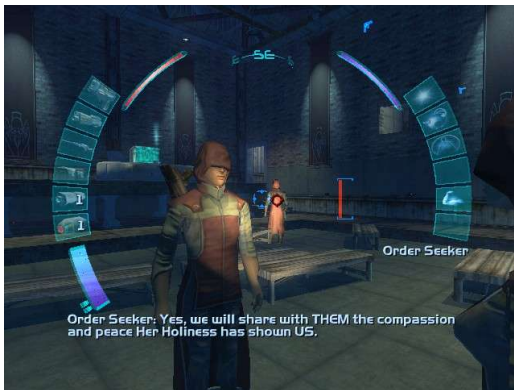
New York.

Il futuro è nelle mani della "nanotecnologia", e il mondo è "spaccato" fra l'arrogante classe dirigente e la popolazione civile. L'apparizione del virus della Morte Grigia sta mettendo in scacco l'umanità intera, che appare giorno dopo giorno sempre di più nelle mani di ambigue entità governative per la sicurezza delle Nazioni, come L'UNATCO. Perché sta succedendo tutto questo? Qual è la causa scatenante di questo assurdo morbo? E perché sembra che nessuno faccia nulla per fermare queste persone, a parte un'altrettanto misteriosa unità di forze armate che si fanno chiamare FSN, ribattezzate dai piani alti del governo come "assassini" e "terroristi"? Attraverso un'intricata rete di cospirazioni internazionali, viaggi ad ogni capo del mondo, pian piano la verità verrà alla luce, e ci porterà a rivalutare i concetti stessi di "bene" e "male"...

Indice

INTRODUZIONE.....	pag 4
Capitolo 1: Liberty Island.....	pag 17
Capitolo 2: Liberty Island, UNATCO HQ.....	pag 23
Capitolo 3: New York City.....	pag 26
Capitolo 4: Liberty Island, UNATCO HQ.....	pag 35
Capitolo 5: New York.....	pag 37
Capitolo 6: Liberty Island, UNATCO HQ.....	pag 45
Capitolo 7: New York.....	pag 47
Capitolo 8: Base segreta MJ12.....	pag 50
Capitolo 9: Hong Kong.....	pag 55
Capitolo 10: Ritorno a New York.....	pag 67
Capitolo 11: Parigi.....	pag 75
Capitolo 12: Base aerea Vandenberg.....	pag 88
Capitolo 13: Stazione di rifornimento abbandonata, California centrale.....	pag 93
Capitolo 14: Laboratorio Oceanico MJ12.....	pag 95
Capitolo 15: Area 51, Rachel (Nevada).....	pag 104

Introduzione



Partiamo da un concetto basilare, diciamo essenziale: Deus Ex è a mio parere uno dei più grandi giochi mai realizzati in tutta la storia videoludica! :-). Ci presenta un mondo futuristico (ma nemmeno troppo, se ci si pensa un po' su...) dominato dalla corruzione, dalla micro e macro criminalità, da piccole gang malavitose che cercano con tutti i mezzi di farsi strada nel "giro" seminando morte e devastazione. In questo contesto si inserisce una unità speciale della polizia denominata UNATCO, una sorta di "ONU" violenta e a mano armata che almeno all'apparenza tenterebbe di far rispettare le leggi e diritti fondamentali della Costituzione. Solo proseguendo nel gioco scopriremo una fitta rete di doppi giochi, tradimenti, rivelazioni, cospirazioni, che ci porteranno le risposte alle domande che fin da principio ci saremo posti: perché il mondo è caduto in questo "stato critico"? Chi è il fantomatico Walter Simons, che sembra avere il pieno controllo del direttore dell' UNATCO Manderley e controlla attentamente ogni sua mossa? Chi è in realtà il nostro personaggio, JC Denton? Chi è il misterioso hacker che si fa chiamare Daedalus? Queste, e moltissime altri quesiti ci verranno gradualmente svelati durante il corso della storia.

E' bene precisare subito che sebbene Deus Ex si presenti all'apparenza come un normalissimo FPS, nella realtà si discosta in modo sostanziale dai canoni classici di questo genere di videogame. La "facciata" è quella di un FPS, ma vi sono moltissimi enigmi da risolvere, segreti da svelare e una storia piuttosto articolata. Molte situazioni potranno essere risolte seguendo vie anche molto dissimili tra loro. Esistono altresì importanti "quest secondarie", oltre a quelle primarie da portare a termine obbligatoriamente. che ci potranno venire assegnate da taluni personaggi che incontreremo durante i nostri viaggi, che prenderanno molte località in tutto il mondo. Tali "quest" secondarie sono importanti sia perché ci potranno fornire oggetti importanti o comunque utili sia perché ci porteranno dei punti abilità che potremo utilizzare per migliorare le nostre abilità, esattamente come in un gioco di ruolo. Dunque consiglio caldamente di portarle a termine, e di stare molto attenti quando alleniamo certe abilità, perché lo sviluppo di alcune di esse piuttosto che altre influenzerà pesantemente il vostro stile di gioco e talune volte anche il gioco stesso.

In conclusione, Deus Ex potrebbe essere definito sostanzialmente come un "incontro" tra FPS, strategico e gioco di ruolo.

ABILITA'



	Skill Level	Points Needed
Computer	ADVANCED	3750
Electronics	UNTRAINED	1800
Environmental Training	UNTRAINED	675
Lockpicking	TRAINED	3600
Medicine	UNTRAINED	900
Swimming	UNTRAINED	675
Weapons: Demolition	UNTRAINED	900
Weapons: Heavy	UNTRAINED	1350
Weapons: Low-Tech	UNTRAINED	1350
Weapons: Pistol	TRAINED	3150
Weapons: Rifle	ADVANCED	5250

Upgrade Skill Points 2500

Non appena verrete ad iniziare una nuova partita in Deus Ex, sarà necessario distribuire un certo quantitativo di “punti abilità” che avremo all’inizio del gioco, e che potremo aumentare progressivamente portando a termine le varie missioni. In tutto sono 5000 punti abilità. Possiamo poi, per una questione più “coreografica” che di utilità vera e propria, scegliere un volto per il nostro personaggio e un nome, possiamo cioè creare il nostro avatar, come in un RPG. Il nome in codice è invece prefissato e non modificabile (JC Denton, ovviamente... :-)) Come si evince dalla figura qui sopra, le abilità che potremo andare ad allenare progressivamente nel corso della partita sono ben 11. Tentiamo di esaminarle una ad una, perché sarà importantissimo il loro sviluppo nel corso dell’avventura. E’ bene subito chiarire che sarà impossibile, anche nelle fasi finali del gioco, diventare “maestri” in TUTTE queste abilità, cosa che si ottiene dopo ben quattro allenamenti nella abilità stessa, contrassegnati con delle tacche accanto al nome della skill corrispondente, dunque badate bene a come agite. Iniziamo dalla abilità computer. Essa ci permette di accedere e di “hackerare” computer e terminali via via sempre più complessi, dai computer privati di certi personaggi ai terminali più importanti che celano talvolta informazioni vitali. L’abilità “elettronica” è sostanzialmente affine alla precedente: col progredire dell’allenamento in questa skill potremo utilizzare con sempre maggior efficacia i cosiddetti “multistrumenti”, oggetti estremamente versatili che permettono di bypassare determinati sistemi di sicurezza che ci bloccano la strada (se non conosciamo la password giusta per accedere all’area successiva...), disattivare allarmi in postazioni critiche, disattivare telecamere di sorveglianza etc...etc...



L'abilità "addestramento ambientale" a mio avviso non è particolarmente rilevante; ad ogni modo col suo progredire riusciremo con minor difficoltà a sopportare radiazioni, tossine, esalazioni radioattive e quant'altro. Dicevo che non è particolarmente rilevante rispetto alle altre perché nel gioco le zone in cui ci imatteremo in tali radiazioni sono numericamente molto minori della invece mostruosa quantità di computer, sistemi di sicurezza e di sorveglianza. Pertanto il mio consiglio è di concentrarvi, seppur non esclusivamente, sulle prime due. Per quanto riguarda la abilità "scassinare" essa risulta cruciale per tutti coloro che hanno deciso di affrontare il gioco seguendo un approccio "stealth", poiché attraverso di essa diventeremo degli scassinatori provetti, riuscendo ad usare in modo ottimale i grimaldelli. Porte chiuse a chiave non avranno più significato, in tal senso!

L'abilità "medicina" è viceversa abbastanza rilevante per i giocatori che tentano un approccio alla Rambo, visto che così l'utilizzo dei medkit si rivela progressivamente sempre più efficace, riuscendo a risanare un numero sempre maggiore di punti vita (magari persi in combattimenti tostissimi). Chiaramente, per poter recuperare in fretta la nostra energia vitale possiamo anche connetterci quando ne troviamo qualcuno, con dei speciali "bot medici", in grado di restaurare 300 punti vita ogni minuto di connessione. Essi hanno questa fisionomia:



Infine, troviamo le specializzazioni nelle varie tipologie di armi presenti. Ovviamente qui prenderne in considerazione una piuttosto che un'altra è lasciato alla discrezione del giocatore. Sappiate però che l'abilità per le armi da demolizione, cioè granate, bombe a mano, granate a gas, a impulsi elettromagnetici consente non solo di fare maggior danno con questo tipo di armi ma anche di disattivare magari delle granate nascoste da qualche parte (che esploderanno dopo qualche secondo che vi siete avvicinati...) in un minor tempo. L'abilità "Armi pesanti" invece consente una maggior destrezza nelle armi di distruzione più micidiali, come il lanciafiamme (che non mi piace molto, ha una portata un po' limitata), il fucile GEP (devastante, è il mio preferito) etc... Le abilità "fucile" e "pistola" ovviamente vi specializzeranno nell'uso delle armi corrispondenti (dalla pistola di ordinanza, alla pistola stealth, la mini balestra, per la pistola, oppure il fucile di precisione, quello d'assalto, la doppietta, il fucile a pompa, per il fucile). In conclusione, per i fan sfegatati dello stealth, ci si può specializzare nella abilità "armi bassa tecnologia" che ci farà diventare degli assassini di prima categoria, capaci di uscire all'improvviso dalle tenebre e aggredire alle spalle il povero malcapitato con un bel coltello d'assalto, un

manganello, il vecchio caro e fidato piede di porco, uno spadone, o addirittura una spada laser! (ebbene sì, reperiremo anche una spada laser nel gioco, ma ovviamente adesso non vi dirò mai dove si trova!).

Il nostro JC Denton in realtà non è una persona come le altre. E' stato "potenziato" attraverso degli innesti nanotecnologici che gli consentono di incrementare a dismisura le sue capacità. Per far uso di queste capacità "speciali" è necessario l'uso di un certo quantitativo di "bio-energia", recuperabile attraverso delle celle bio elettriche (sono dei piccoli dischi di colore azzurrino) ognuna delle quali ci farà recuperare il 25% della nostra energia complessiva. Un altro metodo per recuperare questa energia consiste nel connetterci con dei "bot riparatori" che ci faranno recuperare il 75% della nostra energia ogni minuto di connessione. Essi hanno questa conformazione:



Come è possibile utilizzare queste abilità speciali? Durante il gioco ci capiterà di reperire degli strani contenitori azzurri, che in realtà sono dei "potenziamenti" nanotecnologici. Ognuno di essi va installato in una parte specifica del nostro corpo attraverso l'ausilio di un bot medico e contiene un'abilità speciale. Ad esempio, c'è lo scudo per le armi da fuoco, l'invisibilità agli occhi umani e alle telecamere di sicurezza, la rigenerazione dei punti vita persi, etc etc... Ognuna di queste abilità speciali può poi essere a sua volta "upgradata" attraverso dei contenitori del tutto simili a quelli precedenti, ma che sono chiamati "contenitori di aggiornamento". Ognuno di essi ci fa alzare di livello una abilità speciale scelta, ma non è necessario per essi l'utilizzo di un bot medico. Possiamo farlo anche da soli. Si consideri poi che una volta installato un potenziamento, NON E' PIU' POSSIBILE TORNARE INDIETRO, nel senso che se ad esempio nella zona degli occhi abbiamo già installato un "radar direzionale" capace di calcolare in tempo reale la distanza dal nemico, la gittata del proiettile e la portata, poi non possiamo sostituirlo con un altro potenziamento che necessita di essere installato nella stessa parte del corpo, cioè appunto gli occhi. Dunque anche qui è d'obbligo essere molto cauti nella scelta dei potenziamenti che andrete a installare, perché da essi potrebbe dipendere in modo rilevante il vostro approccio al gioco.

ARMI E OGGETTI

Deus Ex presenta un assortimento di armi di tutto rispetto. Esse possono classificarsi in base alla abilità cui compete l'arma stessa. Un'unica considerazione: per quanto detto precedentemente, tutti i valori qui sotto riportati sono suscettibili di variazioni anche estremamente elevate, dipendenti dal nostro livello nell'abilità corrispondente all'arma che stiamo utilizzando.

1) PISTOLE

A- PS20



Danno base: 25

Precisione: 100%

Munizioni: N/A

Portata di precisione: 900 ft

Portata MAX: 1500 ft

Mini pistolina di grande precisione che ha solo un colpo e dopo essere stata utilizzata è da buttare. Se si usa molto vicino al malcapitato può essere letale, viceversa se si spreca il colpo da grosse distanze si ferirà appena, o per nulla, il bersaglio. Non è possibile averne più di una nell'inventario. Personalmente non è la mia preferita...

B- Pistola d'ordinanza



Danno base: 14

Precisione base: 65%

Munizioni: 10mm

Portata di precisione: 150 ft

Portata MAX: 300 ft

Dimensioni caricatore: 6 clips

Tempo di ricarica base: 2.0 sec

Rinculo: 0.40

Potenza di fuoco: colpo singolo, 1.6 clips/sec

E' l'arma con la quale inizieremo il gioco. All'inizio avremo a disposizione solo poche munizioni, quindi occhio! Comunque a mio avviso un'arma senza infamia e senza lode. Diventa letale solo se alleniamo l'abilità corrispondente sino ai massimi livelli. Consigliata dunque solo a coloro che decidono di intraprendere questa strada.

C- Pistola Stealth



Danno base: 8

Precisione base: 60%

Munizioni: 10mm

Portata di precisione: 150 ft

Portata MAX: 300 ft

Dimensioni del caricatore: 10 clips

Tempo di ricarica base: 1.5 sec

Rinculo: 0.1

Potenza di fuoco: colpo singolo

E' l'arma che ho utilizzato con più frequenza nelle mie partite. Di certo, se avete un'ottima predisposizione per l'abilità pistola e le abilità stealth, questa è l'arma che fa per voi. A breve distanza, un singolo colpo alla testa si rivela letale. Anche a distanza maggiore, se siete "maestri" nell'abilità "pistola". Da evitare assolutamente nel combattimento a viso aperto, specialmente con nemici dotati di fucili a ripetizione o doppiette. Potrebbe costarvi la vita...

D- Mini balestra



Danno base: 25

Precisione base: 60%

Munizioni: Dardi, dardi tranquillizzanti, dardi incendiari

Portata di precisione: 50 ft

Portata MAX: 100 ft

Dimensioni caricatore: 4 clips

Tempo di ricarica base: 2.0 sec

Rinculo: 0

Potenza di fuoco: colpo singolo

Sostanzialmente un'arma molto simile alla pistola stealth. A differenza di quest'ultima ha un danno base più elevato, ma il tempo di ricarica è sinceramente troppo grande, a meno che non siate particolarmente esperti in questa abilità. Un'altra caratteristica è l'interscambiabilità delle munizioni. Ci sono i dardi semplici, quelli tranquillizzanti, che causeranno solo svenimento nel malcapitato e quelli incendiari, i più devastanti a mio avviso, delle vere e proprie piccole palle di fuoco svolazzanti. Da usare solo in situazioni estremamente favorevoli, se per esempio dobbiamo uccidere qualcuno da una postazione nascosta, o a distanza sopraelevata. Non usare mai nei combattimenti a viso aperto.

2) FUCILI

A- Fucile a pompa



Danno base: 25

Precisione base: 75%

Munizioni: pallettoni, “da guastatore”

Portata di precisione: 75 ft

Portata MAX: 150 ft

Dimensioni caricatore: 4 clips

Tempo di ricarica base: 3.0 sec

Rinculo: 0.5

Potenza di fuoco: colpo singolo

Personalmente, è l'arma che odio di più. A distanza, è praticamente ininfluyente, trova invece un maggior utilizzo nel combattimento ravvicinato. Tuttavia, il rinculo elevatissimo e il tempo di ricarica infinito la rendono a mio avviso inutilizzabile. Troverebbe tutt'al più un suo utilizzo più efficace solo se siamo molto allenati nell'abilità del fucile.

B- Doppietta



Danno base: 20

Precisione base: 60%

Munizioni: pallettoni, da “guastatore”

Portata di precisione: 75 ft

Portata MAX: 150 ft

Dimensioni caricatore: 12 clips

Tempo di ricarica base: 4.5 sec

Rinculo: 0.7

Potenza di fuoco: arma automatica

La doppietta ha dalla sua una potenza di fuoco non indifferente, che causa un danno nel nemico estremamente elevato. I proiettili da sabotatore sono poi ancora più efficaci, ma se ne trovano meno in giro. Anche qui però, a meno che non siate estremamente allenati, il rinculo diventa terrificante, e il tempo di ricarica potrebbe essere troppo lungo, tale da farvi lasciare la pelle, in certe occasioni...

C- Fucile d'assalto



Danno base: 3

Precisione base: 65%

Munizioni: 7.62mmX51mm Ammo, 20mm HE Ammo

Portata di precisione: 300 ft

Portata MAX: 600 ft

Dimensioni caricatore: 30 clips

Tempo di ricarica base: 3.0 sec

Rinculo: 0.5

Potenza di fuoco: arma automatica

Sicuramente l'arma che preferisco, insieme alla pistola stealth, poiché garantisce una certa sicurezza nei combattimenti in mischia. Ovviamente il danno base del singolo proiettile è esiguo, ma la potenza di fuoco è micidiale. All'inizio soffrirete un po' per il rinculo. Ma allenate bene l'abilità fucile, e vedrete che diminuirà progressivamente. Ottima, ve la consiglio. Inoltre, i proiettili da 20mm HE sono micidiali: sparano dei razzi devastanti, simili a quelli del fucile GEP. Chiaramente ne troverete pochi in giro, quindi fatene parsimonia. :-)

D- Fucile di precisione



Danno base: 25

Precisione base: 75%

Munizioni: 30.06 ammo

Portata di precisione: 1800 ft

Portata MAX: 3000 ft

Dimensioni caricatore: 6 clips

Tempo di ricarica base: 2.0 sec

Rinculo: 0.4

Potenza di fuoco: colpo singolo

Bèh, un classico. La portata è di tutto rispetto, se dovete seccare uno a oltre mille piedi di distanza è l'ideale. Il rinculo è sopportabile e soprattutto un solo colpo, ben messo, può rivelarsi letale per l'avversario. Consigliato caldamente.

3) ARMI BASSA TECNOLOGIA

A- Manganello



Danno base: 7

Precisione base: 50%

Ottima alternativa, meglio usarlo per colpire alle spalle, poiché sarebbe più efficace.

B- Piede di porco



Danno base: 6

Precisione base: 50%

Uè, guarda chi si rivede...Hmmm, questa arma mi ricorda molto un altro gioco. Diciamo uno a caso, Half life!! Sostanzialmente del tutto simile al manganello, ma occupa uno slot in più nell'inventario. Tuttavia, a vantaggio del piede di porco, si può dire che è efficace sia alle spalle che in un attacco frontale.

C- Coltelli da lancio



Danno base: 15

Precisione base: 55%

Ehi, questi sono tosti! Producono un danno praticamente doppio rispetto al piede di porco o al manganello, ma purtroppo dopo un po' finiscono e non si ritrovano tanto facilmente...

D- Coltello da combattimento



Danno base: 5

Precisione base: 50%

All'apparenza sembra proprio il coltellaccio di Sylvester Stallone in "Rambo", ma è "tutto fumo e niente arrosto". Il danno è minore rispetto alle altre armi, e la precisione è esigua. Tuttavia, se utilizzato solo per azioni silenziose può rivelarsi di una utilità insperata.

E- Spada

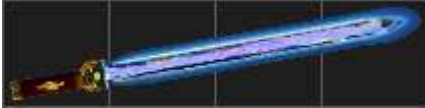


Danno base: 10

Precisione base: 50%

Ottima alternativa al manganello o al piede di porco. Purtroppo è un'arma un po' "meno" silenziosa del coltellaccio o del manganello e dunque potrebbe creare problemi, se non usata sapientemente.

F- Spada laser!!



Danno base: 20 (100 con la versione Deus Ex Game Of The Year Edition)

Precisione base: 50%

Che dire..."che la forza sia con te!!" Solo un pochino meglio rispetto alla spada semplice, ma occupa uno spazio maggiore nell'inventario. Comunque vale la pena tenercela, è troppo bella!

G- Pungolo elettrico



Danno base: 15

Precisione base: 75%

Munizioni: ricariche per pungolo

Portata di precisione: 5 ft

Portata MAX: 5 ft

Dimensioni caricatore: 4 clips

Tempo di ricarica: 3 sec

Potenza: colpo singolo, 1.0 clips/sec

Rinculo: 0

A mio avviso la migliore fra le armi "silenziose". Avvicinatevi silenziosamente al bersaglio e "pungolatelo", preferibilmente sulla zona alta del collo: questo eviterà che dobbiate utilizzare più di una munizione per ridurre in stato di incoscienza il vostro obiettivo.

4) ARMI PESANTI

A- Lanciafiamme



Danno base: 2

Precisione base: 55%

Munizioni: ricariche napalm

Portata di precisione: 20 ft

Portata MAX: 20 ft

Dimensioni caricatore: 100 clips

Tempo di ricarica: 5.5 sec

Potenza di fuoco: AUTO, 10 clips/sec

Rinculo: 0

Non vi lasciate deviare dal fatto che il danno base sia solo 2: quest'arma è una delle più potenti di tutto il gioco. Una volta colpito l'avversario, questi inizierà a prender fuoco fino alla successiva morte, scalpitando e urlando a squarciagola. Lo spettacolo è direi piuttosto pittoresco... Ora, è evidente che come arma stealth lascia il tempo che trova, ma come arma di sterminio collettivo è impareggiabile, nel combattimento ravvicinato. Inoltre, se non si è allenati nelle armi pesanti (ma questo vale per tutte le armi pesanti) maneggiare il lanciafiamme comporta una penalità in termini di destrezza, nel senso che ci muoveremo in modo vistosamente più lento.

B- Fucile GEP



Danno base: 300

Precisione base: 75%

Munizioni: Razzi, Razzi WP

Portata di precisione: 900 ft

Portata MAX: 1500 ft

Dimensioni caricatore: 1 razzo

Tempo di ricarica: 2.0 sec

Rinculo: 1.0

Potenza di fuoco: colpo singolo

Senza ombra di dubbio l'arma più devastante, distruttiva, e micidiale di tutto il gioco. Si tratta di un efficacissimo lanciarazzi con una potenza di fuoco terrificante. I razzi WP sono ancora più efficaci, agendo a deframmentazione. Meglio che i nemici scappino a gambe levate se impugnano questa arma...

C- Fucile al plasma



Danno base: 105

Precisione base: 70%

Munizioni: ricariche al plasma

Portata di precisione: 900 ft

Portata MAX: 1500 ft

Dimensioni caricatore: 12 clips

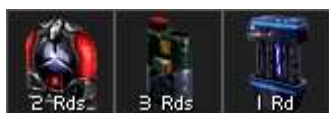
Tempo di ricarica: 2.0 sec

Rinculo: 0.3

Potenza di fuoco: colpo singolo

Sinceramente non l'ho mai usato, poiché non mi dava troppo affidamento. E' abbastanza atipica come arma, dal momento che di munizioni ne troverete veramente, ma veramente poche. Inoltre, le poche volte che mi sono cimentato a provarla, ho fatto una brutta fine. Dunque, boh? Vedete un po' voi...

5) GRANATE



Le granate possono essere utilizzate in due modi differenti. Si possono posizionare sui muri e attivarle: in questo modo, chiunque ci passi vicino una volta attivata, farà una brutta fine. Oppure possono essere utilizzate in mischia lanciandole. Al progredire delle vostre abilità riuscirete a disattivare granate in tempi sempre minori e a fare danni sempre maggiori attraverso di esse. Le tipologie principali di granate che incontrerete più di frequente sono tre. La granata LAM (esplosiva), che è quella rappresentata nella prima figura, la granata a gas, quella della seconda figura, e la granata EMP (a impulsi elettromagnetici). La prima è la più potente, produce una violenta esplosione nella zona circostante, e spazzerà via qualsiasi cosa si trovi nei dintorni. La seconda invece immetterà nell'ambiente circostante una nube di gas tossici che causerà accecamento momentaneo dell'avversario (voi compresi se ci finirete dentro, quindi occhio!) e la terza invece disattiverà bot di sicurezza, sistemi d'allarme etc...

6) Modifiche alle armi



Durante il gioco vi capiterà sovente di trovare, oppure di acquistare, delle “scatolette” come quelle raffigurate qui sopra. Ognuna di esse apporta una modifica sostanziale ad un'arma di vostro gradimento di cui deciderete di farne un upgrade. Ognuna di esse apporta ulteriori modifiche ai parametri base caratterizzanti l'arma prescelta. Ad esempio, potremo avere delle modifiche per aumentare la precisione base, per incrementare il numero di proiettili per ciascun caricatore, per una ricarica più veloce, per ridurre il rinculo, per aumentare la portata, per silenziare un'arma, o addirittura per

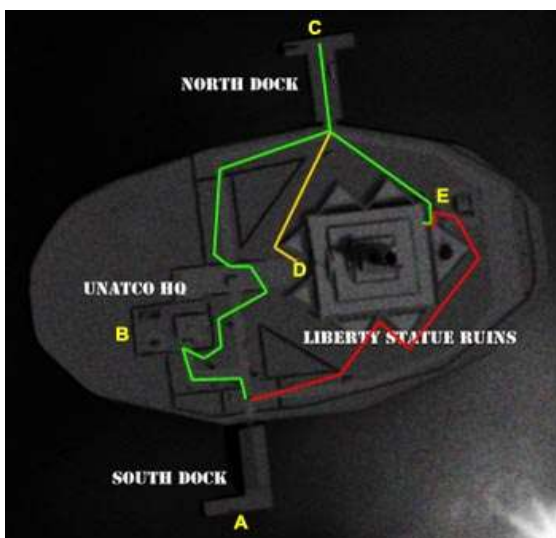
installare su di un'arma che ne è sprovvista un mirino laser che ci consente un'efficacia estrema per ogni singolo colpo sparato.

Oltre a questi, troverete sparsi ovunque moltissime altre tipologie di oggetti, da libri, giornali, lattine di coca, birre, tavolette di cioccolato, medkit, etc etc.. ognuno dei quali ha una sua peculiarità. Da sottolineare la presenza degli estintori, che potrebbero salvarvi la vita (se ne possedete almeno uno) qualora veniste colpiti da un lanciafiamme. Spesso e volentieri verrete altresì ad interagire con dei "datapad" che vi forniranno informazioni utili e talvolta i codici e i PIN necessari ad accedere a specifici terminali o interfacce informatiche. Dunque esplorate sempre minuziosamente ogni ambiente.

Tutti questi oggetti, comprese le armi, vengono stipati nel vostro INVENTARIO.

CAPITOLO 1: Liberty Island

Bene, bene, si comincia! Il filmato introduttivo ci informa che la situazione, un po' in tutto il mondo, da New York a Parigi, passando per Hong Kong, si fa sempre più critica. Un potentissimo virus chiamato "La Morte Grigia", decisamente letale, si sta rapidamente diffondendo in tutto il globo, portando con sé morte. I governi di tutto il mondo sono alle strette, anche perché l'origine di questa epidemia è ancora sconosciuta per tutti, tranne che per una organizzazione rivoluzionaria che si fa chiamare con il nome in codice "FSN"... Ed è qui che entrate in gioco voi. E' il vostro primo giorno di servizio all' UNATCO, e devo dire che vi è capitata subito una bella gatta da pelare! Non appena inizierete riceverete una comunicazione via Infolink da quello che sarà il vostro mentore per gran parte del gioco, Alex Jacobson, il tecnico della UNATCO. Voi siete potenziati, e avete installato nel cervello un microchip che vi consente di inviare e ricevere comunicazioni da terminali esterni, diciamo così "per via telepatica". Alex vi dirà che vostro fratello Paul, che lavora anch'egli all'UNATCO ed è potenziato come voi, vi sta venendo incontro, perché c'è un bel casino da risolvere con un gruppo di terroristi dell' FSN. Procedete avanti nel molo dove siete e dopo pochi istanti incontrerete Paul. Paul vi informerà che la situazione è ancora peggiore di quello che sospettavano all'UNATCO: i terroristi hanno preso il controllo della Statua della Libertà e della zona circostante al molo di Liberty Island, New York. Dovete agire in fretta e catturare il loro capo, che si è asserragliato sulla sommità della statua della libertà, per favi dire che cosa sta succedendo. All'UNATCO infatti sospettano che i terroristi abbiano rubato un carico di "AMBROSIA", una particolare sostanza non-organica contenente composti eutattici, unico vaccino finora conosciuto per la Morte Grigia. Esso è destinato ai piani alti del governo, e i terroristi contestano proprio il fatto che le classi medie e piccole stanno morendo progressivamente per la scarsità di vaccino, insufficiente a sopperire al bisogno di milioni e milioni di persone. Vostro fratello vi dirà che potete prendere un'altra arma. Personalmente, vi consiglio di prendere subito il fucile GEP. Meglio averlo fin da subito. Nel frattempo, Alex vi ha fatto il download, sempre attraverso l'Infolink, di una immagine satellitare della zona del molo e di Liberty Island. Consultatela, perché potrebbe esservi molto utile.



Voi in questo momento vi trovate in A, cioè al Molo Sud.

Paul vi dirà anche che al Molo NORD c'è un informatore dell'UNATCO che potrebbe aiutarvi. Cercate un barbone, e dite la parola d'ordine "Ferro e Rame". Come obbiettivo secondario, una volta penetrati nella Statua, dovete liberare un altro agente dell'UNATCO che è stato fatto prigioniero dai terroristi. E' un altro "potenziato" come voi, è più avanti nel gioco vi accorgerete che è un personaggio cruciale... Ora, guardatevi intorno e lì per terra raccogliete il piede di porco e le varie lattine di soda. Rompete le casse di rifornimenti col piede di porco e prendete tutto. Sulla sinistra dovrete trovare una scaletta che finisce sul pelo libero dell'acqua. Andate lì e immergetevi. Immediatamente a sinistra della scaletta troverete un altro paio di casse di rifornimenti. Dentro prendete la cella bio-elettrica e il multistrumento. Più avanti, vicino all'ingresso a Liberty Island, alla fine del molo, ci saranno altre casse di rifornimento. Rompetele e prendete tutto il contenuto. Appena arriverete da quelle parti riceverete un altro messaggio di Alex, che vi esorterà ad essere estremamente cauti e a ricordare gli insegnamenti che avete ricevuto durante l'addestramento. Procedete con cautela, silenziosamente, facendo il meno rumore possibile.

Ora, sappiate che per penetrare nella statua esiste più di un modo. L'entrata principale (punto D) è piuttosto inaccessibile: c'è un bot di sorveglianza, delle telecamere di sicurezza e per aprire le porte è necessario bypassare un terminale di sicurezza. Inoltre la in giro ci sono una selva di guardie. Dunque conviene cercare una entrata secondaria. Appena usciti dal molo, date un'occhiata al cadavere lì davanti per vedere se ha qualcosa di interessante. Inoltre lì sulla sinistra trovate degli scaffali di cui quello sottostante è chiuso a chiave e contiene un bot medico. Ora come ora dovrete avere un grimaldello,, però se in seguito ne rimediate qualcuno e siete a corto di punto vita potete ritornare qui e ricaricarvi col bot. Conservate per ora quello che avete, potrebbe tornarvi utile tra poco. Prendete la cassa di metallo e utilizzatela come "scalino" per salire sopra, rompere la cassa dei rifornimenti e prendere la granata a gas. Senza farvi vedere dalle guardie, girate subito a destra, seguendo il percorso segnato in rosso sulla mappa. In giro troverete un paio di guardie che fanno la ronda, un altro paio stanno chiacchierando vicino al muro dell'edificio della statua. Cercate di prenderle alle spalle, silenziosamente, e mettetele a dormire col pungolo. Notate bene che per muovervi silenziosamente dovete essere accucciati. Altrimenti fareste troppo rumore e mettereste in allarme le guardie. In giro troverete qualche altra cassa con rifornimenti, e mi raccomando sempre di controllare i cadaveri per recuperare munizioni e altri oggetti importanti. Acquattandovi dietro il muro, spiate e sentite cosa si stanno dicendo le due guardie che stanno conversando. Su uno dei due troverete la mini-balestra, e altre munizioni. Procedete cautamente, seguendo il percorso rosso, tenendovi nascosti fra le tenebre e arrivando nei pressi del punto E. In giro c'è qualche altra guardia. Ammazzate tutti col solito modo, "mordi e fuggi". Invece per quel che riguarda il gruppetto di nemici sotto al lampione vi consiglio di passare oltre senza farvi vedere, se non volete avere problemi. Altrimenti dovete ingaggiare un combattimento a viso aperto, perché anche se riuscite a seccarne uno con la pistola al primo colpo, gli altri saranno ormai in allerta. Nel punto E c'è un

edificio da cui si accede da una piccola discesa. Cercate di entrarvi, guadagnerete un po' di punti abilità. Ammazzate con un colpo di pistola preciso, alla testa, il tizio che si trova all'interno. Prendete la tuta Hazmet: serve ad aumentare la resistenza alle radiazioni, all'elettricità, insomma a situazioni ambientali non particolarmente favorevoli. Tuttavia, vi consiglio di non usarla. Usate un po' d'astuzia! Anzitutto salite le scalette lì vicino e prendete il multistrumento. Procedendo all'interno vedrete un generatore elettrico in avaria, che manda preoccupanti scosse elettriche. Alex via infolink vi comunicherà che potrebbero essere pericolose. Lì vicino noterete anche un elevatore. Leggendo il datacube otterrete il login e la password del sistema di sicurezza della statua. Potrebbe esservi utile, dunque segnatevele:

LOGIN: NSF001, PASSWORD: smashthestate. Prendete la cassa di metallo la davanti e utilizzatela come "gradino" per saltare sopra l'elevatore. NON spingete il bottone. Una volta sopra l'elevatore, spingete il bottone e spostatevi repentini sulla parte terminale dell'elevatore che si sta alzando. Aspettate che finisca di alzarsi e balzate sopra il generatore. In questo modo sarete dall'altra parte della zona elettrica pericolosa, e guadagnerete un po' di punti esperienza. Prendete tutti gli oggetti che trovate. Utilizzate l'altra cassa di metallo come gradino per ritornare sopra al generatore e ripassare dall'altra parte, una volta che avete fatto incetta di tutti gli oggetti trovati, tra cui anche un interessante mirino laser. Applicatelo all'arma che volete. Nota bene: qui in giro, dovrete trovare anche delle casse di TNT: ecco, sappiate che è MOLTO pericoloso e che se lo prendete e poi lo rilasciate in modo brusco, siete morti. Dunque se vi serve, quando lo riappoggiate a terra accertatevi di stare accucciati. Sai com'è, alla pelle ci si tiene...

Continuate ora a costeggiare la stradina illuminata dai lampioni fino ad arrivare all'entrata del Molo Nord. Qui la zona è tranquilla, c'è un bot di sicurezza dell'UNATCO. All'ingresso del Molo, Alex vi informerà che le FSN hanno attraccato circa un'ora prima con tutto il carico di Ambrosia. Il vostro informatore, Filben, si trova alla fine del molo. Fate strage dei terroristi sul molo, prendete soprattutto i razzi per il fucile GEP dalle casse e le munizioni per il fucile di precisione, e procedete verso il barbone, che è appunto Filben. Parlate con lui e dategli la parola d'ordine ("ferro e rame"). Lui vi consegnerà le chiavi della statua e vi dirà di cercare il capitano, che è anche il suo contatto alle FSN. Vi rammenterà di non fargli del male, altrimenti la sua copertura salterebbe. Se parlate nuovamente con lui, vi dirà che probabilmente c'è qualcosa che non va nell'UNATCO, e che vogliono far passare le FSN come terroristi... Un dubbio dovrebbe cominciare ad assalirvi... Parlate anche con la tizia seduta. Cercherà di vendervi qualcosa, ma voi rifiutate. Non sprecate soldi. Vi dirà anche che l'ingresso principale della statua (punto D sulla mappa) è estremamente sorvegliato e quasi inaccessibile, inoltre vi sconsiglia di usare la chiave di Filben. Infatti vi conviene cercare un ingresso secondario. Dunque tornate indietro fino alla zona dell'edificio dove c'era il generatore elettrico guasto. La dietro, dovrete vedere anche un cumulo piuttosto rilevante di casse e soprattutto una scala. Pertanto arrampicatevi fino in cima, avendo premura di utilizzare qualora il salto fosse troppo grande le solite casse come scalini. e sarete penetrati nell'edificio della statua, senza alcun spargimento di sangue! Bene, ora

fate molta, molta attenzione. Accucciategli, e rimanete sul pendio delle casse. C'è una guardia che fa la ronda, ed è quella più vicina a voi. Aspettate che si fermi lì vicino a voi, poi alzatevi repentinamente e mirate bene alla testa. Se tutto va bene, morirà al primo colpo e le altre guardie non verranno allertate. Ora entrate e perquisite la vittima come al solito. Ora, girate a sinistra, proseguite silenziosamente e acquattatevi dietro a quella specie di leggio che si trova davanti alla testa della Statua della Libertà. Aspettate che il tizio si fermi e voi, rapidi come delle aquile, sparategli in testa. Dovrebbe morire al primo colpo. Ora riceverete l'ennesimo messaggio di Alex, che vi inizierà a parlare anche della "Silhouette", un gruppo terroristico francese affiliato, che quelli dell' UNATCO ritengono i veri responsabili dell'attentato alla statua. Continuate verso sinistra costeggiando il muro, fino a incontrare una cassa che contiene un medkit. Oltre l'angolo c'è una scalinata che conduce al piano superiore e un paio di guardie. Ammazzate tutti rapidamente e silenziosamente, magari usate il pugnolo, arrivandogli addosso da dietro quando si fermano. Evitate i colpi d'arma da fuoco in questa zona. E' abbastanza pericoloso. A questo punto, se continuate a salire e prendete il comandante dei terroristi, non porterete a termine l'obiettivo secondario che era quello di liberare il vostro collega. Vi consiglio comunque di farlo, poiché guadagnerete preziosi punti esperienza. Al centro della scalinata infatti vedrete un ingresso che conduce verso l'interno. Aspettate che la guardia che sta facendo la ronda passi vicino a voi, che vi siete nascosti dietro l'entrata, e freddatela con un preciso colpo di pistola alla testa. Se avete ammazzato anche le altre guardie, non dovrebbe scattare nessun allarme. Ora potete entrare fino ad arrivare ad una rampa di scale che conduce al piano inferiore ed una che porta invece a quello superiore. Dunque scendete, ma fate MOLTA ATTENZIONE. Avanzate radenti al muro, e non sporgetevi dall'angolo. Infatti avrete sicuramente notato la torretta difensiva sul soffitto. Nell'angolo a destra c'è una telecamera di sorveglianza che appena vi vedrà farà scattare l'allarme e attivare la torretta, e voi fareste una brutta fine...UAUAUUUAUH! Quello che dovete fare è cercare di posizionarvi, restando acquattati, esattamente SOTTO la telecamera, sfruttando la sua rotazione e i periodi in cui non vi può inquadrare. Dopodiché utilizzate un multistrumento, che dovrete avere, per disattivarla. Prendete anche il grimaldello dentro la cassa. Bene, bene. Esaminiamo la situazione: c'è una guardia che fa la ronda nella hall principale. A destra noterete un ingresso, vicino al cartellone luminoso, protetto da un campo di forza. Nel pianerottolo superiore c'è un'altra guardia che fa su e giù. Scendete molto lentamente e nascondetevi dalla guardia che fa la ronda dietro la prima colonna a destra. Aspettate che passi e poi andatele dietro acquattati impugnando il vostro pugnolo e quando le sarete abbastanza vicini pungolatela alla testa. Cadrà come una pera morta... Adesso occupatevi della guardia sul pianerottolo, che non sospetta niente...HEhehe! Salite le scalette e, per evitare di sprecare altre munizioni del pugnolo, impugnate la balestra. Ripeto, evitate le armi da fuoco qui dentro, altrimenti scatteranno gli allarmi. Aspettate che la guardia si fermi e sparatele un dardo narcotizzante in testa, in modo preciso. Essa comincerà a correre all'impazzata per qualche istante e cadrà a terra priva di sensi. Nessun allarme dovrebbe essere scattato finora. Notate anche il terminale ATM dall'altra parte. Violatelo

e recuperate i 100 crediti. Ovviamente per violare dovete essere come minimo addestrati in "computer". Mi raccomando di addestrare questa abilità. Ora, avvicinatevi alla grata vicino alla porta con il campo di protezione. Alex noterà subito l'inadeguatezza del loro sistema di protezione! Stando acquattati, prendete la LAM e il grimaldello sul bancone ed entrate nel condotto di aerazione. E' buio, dunque attivate il vostro potenziamento Luce (predefinito, F12). Proseguite sino al primo bivio a sinistra, ove c'è una porta chiusa, Raccogliete il multistrumento lì per terra. Continuate ad andare avanti fino ad arrivare ad un altro ufficio, dove troverete un altro medkit e una PS20. L'uscita è però bloccata da delle casse. Dovete perciò tornare indietro e sbloccare la porta chiusa con un grimaldello. A questo punto fate una strage. Nella prima stanza a destra dopo la porta c'è una guardia. Storditela silenziosamente col pungolo. Dietro la finestra notate Gunther, il vostro collega che dovete liberare. Prendete la LAM da sotto lo scaffale e proseguite nella stanza successiva. Ci sono altre due guardie: una rimarrà seduta alla sua scrivania, l'altra farà la ronda: pungolate quella che fa la ronda. Poi, state attenti alla telecamera posta proprio sopra l'ingresso alla stanza. Se vi becca attiverà anche la torretta automatica. Pertanto, disattivatela con un altro multistrumento e poi ammazzate l'ultima guardia, che se ne sta candida seduta alla scrivania. Interagite con la consolle e aprite la porta per liberare Gunther. Guadagnerete un altro po' di punti abilità. Gunther e un altro agente, Anna Navarre avevano avuto ordine di ritirarsi, ma Gunther aveva fatto tutto di testa sua ed era stato catturato. NON dategli nessuna arma e dategli di ritirarsi. Ci penserete voi a finire la missione. Anche questa è fatta. Adesso dovete ritornare su e andare al piano superiore, ritornando alle scale principali e prendendo la rampa ascendente che prima avevate trascurato. Arrivate fino in cima alla scala, ma state attenti perché ci sono due guardie che stanno chiacchierando. Mettetevi dietro al muro e ascoltate ciò che dicono. Sembra che ci sia a New York un tizio chiamato jojo che è un colonnello delle FSN: è il responsabile degli sbarchi dei rifornimenti di Ambrosia. Potete evitarli. Immediatamente a destra delle scale dalle quali siete venuti ci sarà una successiva rampa che porta sopra. Prendetela velocemente, passando davanti ai due alla velocità della luce. Al piano di sopra riceverete l'ennesima comunicazione di Alex: Gunther è tornato al quartier generale sano e salvo. Inoltre, si è scoperto che il bersaglio dell'attacco terroristico alla torre è un carico di Ambrosia. Solo che non si riesce a trovarlo... Dovete catturare il comandante delle FSN, forse lui sa qualcosa. Adesso buttate una LAM in mezzo alle due guardie che stanno chiacchierando al piano di sopra, e verranno polverizzate... Salite ancora e parlate al comandante. Cercate di tranquillizzarlo mentre parlate, altrimenti non vi darà molte informazioni. Bè, stando a quanto dice lui pare che l'epidemia sia stata scatenata dallo stesso governo per fermare la crescita della popolazione!!! Ma non vi dirà mai come è stata portato via il carico di Ambrosia. Le FSN lo vogliono utilizzare sulla gente comune, e non sui potenti burocrati di Washington. Tuttavia voi sospettate che lo stiano portando all'estero via mare, perché le vie aeree sono troppo controllate...

Bene, prendete il contenitore di potenziamento, quello celestino a sinistra del comandante, e poi andate al quartier generale dell'UNATCO (punto B sulla mappa).

Dovete far rapporto ai vostri superiori. All'ingresso troverete il sergente Kaplan che vorrà vendervi un po' di materiale. L'unica cosa interessante è il mirino telescopico. Se avete i soldi sufficienti compratelo. Poi incontrerete anche vostro fratello Paul all'ingresso. Il carico di Ambrosia rubato è stato destinato ad una spedizione sulla costa orientale. L'UNATCO si occupa anche della distribuzione del vaccino alle varie aziende chiave e agli enti governativi. Hmmm...qui qualcosa comincia a puzzarvi. Paul vi dirà di andare a far rapporto da Manderley, al secondo livello degli HQ (quartier generale). Prima di entrare però dirigetevi nel piccolo bunker lì a sinistra, dietro la pista di atterraggio degli elicotteri. Utilizzate il codice 0451 ed entrate. Prendete i dardi e leggete il datapad. E' il login e la password della telecamera:

LOGIN: SATCOM, PASSWORD: UNATCO_001

Usatelo sulla consolle accanto e aprite la botola di fuori. Dentro ci troverete una granata EMP. In tutto questo avrete guadagnato altri importanti punti esperienza. Ora potete entrare e scendete negli HQ. Ricordatevi però di portare sempre con voi qualcosa da mangiare. Potete anche rubare la soda o il dolcetto che si trovano sulla scrivania del segretario la davanti. Non mangiateli, perché vi serviranno dopo, e vi spiegherò il motivo.

CAPITOLO 2: Liberty Island - UNATCO HQ



Passate la porta con lo scanner retinico e scendete le scale. Alex vi informerà che Manderley vuole vedervi e che la sua segretaria ha il login e la password del computer del vostro studio. Penetrate nel livello degli HQ, oltrepassando la porta principale con la bandiera degli Stati Uniti. Le due porte laterali sono chiuse a chiave. Per il momento ignoratele. Prendete le scale discendenti di destra e, arrivando al livello 2, entrate nella prima porta che trovate frontalmente alle scale. Dà su una grande sala con una telecamera e un tavolo. Alex vi dirà che lì accanto c'è Anna Navarre, la vostra prossima collega nell'operazione che dovrete effettuare. Dunque una volta entrati nella sala voltate a destra ed entrate nell'altra stanzetta adiacente. Qui ci sono Anna Navarre e Gunther che stanno discutendo. Gunther si sta lamentando del malfunzionamento dei suoi potenziamenti, mentre Anna Navarre sembra decisamente un tipo più in gamba di quel bifolco di Gunther... Quando ci parlate, vi preannuncerà che la vostra prossima missione sarà abbastanza più complessa di questa, e che dovrete stare molto attenti. Dopo esservi congedati, passate nell'ufficio della segretaria di Manderley: è la porta subito a sinistra di quella dalla quale siete entrati nella sala grande con il tavolo. Prima però violate il terminale e "rubate" i 150 crediti. Un po' di soldi fanno sempre comodo... Entrate nell'ufficio di Manderley e parlate con la segretaria: Manderley al momento è libero e può ricevervi. Nel frattempo vi darà anche la password e il login per il vostro computer

LOGIN: JCD, PASSWORD: bionicman

Notate che il vostro ufficio è invece la prima porta a DESTRA quando scendete le scale per arrivare al livello 2. Prendete la nanochiave degli armadietti che sta sulla scrivania della segretaria e leggete il datacube. In questo modo verrete a conoscenza della password e del login del computer di Manderley!

LOGIN: jmanderley , PASSWORD: knight_killer

Bene, per il momento NON andate ancora a parlare con Manderley. Uscite e utilizzate la nanochiave sugli armadietti, che sono le porte che si trovano lì di fronte. Scassinare la grata e prendete la cella bio-elettrica e il multistrumento. Nell'altra stanza troverete invece una cassa con una ricarica per la pistola nebula. Andate nel vostro ufficio, accedete al vostro computer e controllate la posta elettronica. Avrete un paio di e-mail di JReyes, che è il medico della UNATCO. Vi spiega il significato dei vostri potenziamenti, come vengono effettuate le protesi meccaniche degli innesti nanotecnologici etc.. Niente di importante per il momento. Uscite, e scendete al livello inferiore. Ale vi dirà che

potete visitare JReyes che è il medico, e il responsabile dell'armeria Sam Carter. Passate prima da Reyes: lo trovate subito: è l'ufficio con su scritto "medical". Se avete bisogno curatevi col bot medico e installate il potenziamento che avete trovato in cima alla statua. Vi consiglio di scegliere il potenziamento "Potenza": incrementerà l'efficacia delle armi nel combattimento corpo a corpo. Parlate con il medico. Il dottore vi parlerà dei vostri potenziamenti. Si tratta di un tipo di tecnologia che l'UNATCO si prepara a diffondere ovunque, su scala mondiale. E voi, JC Denton, insieme a vostro fratello Paul siete i primi prototipi della "nuova generazione" di "potenziati". Parlando una seconda volta col dottore, gli chiederete informazioni sui frequenti messaggi via infolink che ricevete in continuazione da Alex. Il dottore vi dirà che non è autorizzato a rispondervi. Hmmm...sempre più strana questa cosa. Sullo scaffale con la pianta e il libro trovate la nanochiave dell'armadietto del laboratorio medico. Prendetela e aprite la porta della stanzetta. Dentro troverete una cassa di rifornimenti medici con un medkit. Sempre in questa zona avrete sicuramente notato un corridoio con su scritto "Livello 4" che termina su un muro con una porta che è impossibile scassinare. Per ora questa zona vi è inaccessibile. Vedrete più avanti cosa vi aspetta... AHAHAHAHA! Uscite dal laboratorio medico. Entrate nella porta immediatamente lì di fronte: è l'ufficio di Alex. Lì in giro dovreste trovare il login e la password di Gunther

LOGIN:ghermann, PASSWORD: zeitgeist

Fatevi una chiacchieratina con Alex. Non vi dirà nulla di interessante. Lì avrete notato una porta chiusa con un codice di accesso. Potete utilizzare i multistrumenti. Ne vale la pena, perché dentro troverete un grimaldello e altra cella di bio-energia. Ora andate da Sam Carter all'armeria. Sam è un ex generale dell'esercito, che ha perso il figlio parecchi anni prima in un attentato delle FSN. Vive in questa tragedia, ma è restio a parlarne. Anche a voi hanno detto che i vostri VERI genitori sono morti in un incidente automobilistico, ma quando glielo accennate Carter si fa restio a parlare, e cambia discorso. Le cose cominciano a non tornarvi. Troppa gente tende ad essere troppo misteriosa sul vostro passato, sul vostro presente e sul vostro futuro. Avete la spiacevole sensazione che qualcosa non quadra... Comunque, da Carter prendete l' "aggeggio nanotecnologico", che sarebbe un multistrumento. Alla fine della conversazione gli accennerete anche a Kaplan, il sergente che all'ingresso del complesso dell'UNATCO vende armi di contrabbando, ma lui vi dirà che il vero problema è l'hacker ha defraudato il bunker all'ingresso. HAHAH! Chissà chi è stato... :-) Vi darà anche la stupenda pistola stealth, che è la mia preferita. La mia tattica è stata di tenermi tutte le modifiche alle armi che ho trovato sinora e applicarle tutte alla pistola stealth, si da incrementarne progressivamente le prestazioni. Andate nell'ufficio di Anna e Gunther, che è proprio la davanti. Prendete le munizioni per la balestra dallo scaffale a sinistra e la cella bio-elettrica a sul tavolo. Ora potete andare a parlare con Manderley. Nel suo ufficio troverete anche vostro fratello Paul.

Le FSN hanno nascosto il carico rubato in un magazzino clandestino protetto da telecamere e guardie. Bisogna tagliare la corrente al complesso, dopo di che Paul avrà libero accesso all'edificio con tutta la sua squadra. Tuttavia, c'è ancora un problema con

le forze della FSN, che stanno opponendo resistenza agli agenti UNATCO. Prima di penetrare nel magazzino dovete eliminare gli ultimi scampoli di resistenza rimasti, nei pressi di Battery Park, New York. Manderley vi assegnerà ben 1250 crediti, per aver svolto correttamente tutti i compiti che vi erano stati assegnati. Congedatevi da lui, perché una barca aspetta al Molo Sud per la prossima operazione. Già che ci siete però potete violare il computer di Manderley. Conoscete sia password che login. Scoprite che ha ricevuto una misteriosa e-mail da un mittente denominato WS. Heheh...scoprirete poi che è Walter Simons, direttore della FEMA. Il contenuto vi è per ora ignoto, ma parla di un esperimento che si sta conducendo proprio qui all'UNATCO. Un altro strano indizio...

Tornate al livello 1 e scassinate le due porte: in una troverete un grimaldello. Nell'altra una cella bio-elettrica e una modifica per la precisione. Uscite dal complesso, e magari dal sergente Kaplan comprate il mirino, se non l'avete ancora fatto. Infine, andate al Molo Sud e prendete la barca.

CAPITOLO 3: New York City

Appena sbarcati a Battery Park Anna vi deluciderà sulla situazione: un piccolo gruppo di terroristi è barricato nel castello Clinton, e i vostri informatori hanno modo di ritenere che un barile di Ambrosia sia ivi contenuto all'interno. Dovete uccidere i rimanenti terroristi rimasti e localizzare questo barile all'interno dell'edificio. Una volta fatto questo Paul vi aspetterà ad Hell's Kitchen. Per arrivarci dovrete prendere la metropolitana. Ma per ora occupatevi del castello Clinton. Anna pensa che non esista un ingresso secondario; in realtà esiste eccome, e si trova proprio dietro al distributore automatico dove siete sbarcati. Il ragazzino che sta lì in zona infatti vi dirà, se gli offrite qualcosa da mangiare (ecco perché vi ho detto di portarvi qualcosa da mangiare...) di aver visto molto movimento qualche ora prima, e che le truppe FSN passavano sempre da quella parte per scaricare il materiale. Vi darà anche il codice per entrare: 9183. Ad ogni modo io vi sconsiglio di seguire questa strada, è molto più pericolosa e il gioco non vale la candela. Pertanto seguite Anna, che nel frattempo inizierà a correre come una pazzoide, fino all'ingresso principale del Castello Clinton. Nel frattempo avrete ricevuto una foto del barile di Ambrosia che dovete ricercare. Una volta all'ingresso di Castello Clinton gettatevi nella mischia insieme ad Anna e trucidate tutti i terroristi rimasti. Controllate sempre i cadaveri per le munizioni. Noterete numerose nicchie nei muri. Controllatele tutte bene, perché potreste trovare numerosi oggetti utili. Prendete poi la nanochiave della porta del chiosco. Lì in giro dovrebbe esserci anche un altro ragazzino: anche lui parlandoci e dandogli qualcosa da mangiare vi confermerà l'esistenza di questi tunnel segreti dai quali passano sempre gli uomini delle FSN con delle grosse casse d'acciaio. Hmmm... Bene, ora dentro al chiosco vedete quella tastiera di sicurezza? La accanto c'è una specie di grande botola. Ovviamente non conoscete il codice di accesso, ma se avete preso da Sam Carter i multistrumenti dovrete averne a sufficienza per bypassarla. Una volta fatto questo, penetrate nelle profondità di castello Clinton: la botola si aprirà.



Altrimenti, se non volete sprecare i multistrumenti, scassinare il baule vicino al ragazzino. Vi servirà comunque almeno un grimaldello. Dentro troverete un datacube con il codice della botola: 666 ed anche una cella bio-elettrica. Ma a questo punto credo che non lo farete mai, visto che il codice già ve l'ho dato io...:-)

Scendete fino al piano inferiore. Ora dovrete trovarvi di fronte ad una porta chiusa e ad una rampa di scale discendenti che terminano su un'altra porta, questa chiusa a chiave. Per non sprecare un altro grimaldello, quello che ho fatto io è stato prendere il fucile GEP e lanciare un bel razzo addosso alla porta! Ovviamente si distrarrà tutto, ma questo metterà in allarme le guardie adiacenti. Non preoccupatevi, voi nascondetevi in fondo alle scale e aspettate che l'allarme cessi. Nessuno dovrebbe vedervi. L'esplosione sarà così forte che distrarrà anche due armadietti all'interno della stanzetta, dove sono celati un bel contenitore di potenziamento e altre munizioni per il fucile GEP! Due piccioni con una fava! Interagite con il sistema di sicurezza lì accanto e disabilitate tutte le telecamere e i sistemi di sicurezza. Prendete anche la nanochiave e il medkit. Interagite col computer e aprite le grandi porte che vedete lì in fondo. E' venuto il momento di impugnare la vostra pistola stealth, adesso! Ritornate indietro e prendete l'altra porta. Senza scendere le scale aspettate che la guardia spunti e che vi venga incontro. Mirate alla testa, e prima ancora che il poveretto possa accorgersi di qualcosa sarà morto. Se non riuscite a seccarlo al primo colpo ripetetevi immediatamente colpendo alla testa. Non dovrete avere problemi. Scendete nella sala sottostante e prendete tutti gli oggetti utili stipati nelle casse. Girando a destra invece finalmente troverete il barile di Ambrosia che cercate! Alex vi dirà che Anna vi aspetta fuori per aggiornarvi sulla situazione. Osservate poi che se invece di girare a destra proseguite dritti sino al tavolino (dove potete raccogliere altre munizioni e un multistrumento) trovate la strada che avreste fatto aveste deciso di seguire il passaggio segreto del ragazzino. Lasciate perdere, è abbastanza pericoloso e non c'è nulla di particolare. Dopo aver preso il multistrumento tornate indietro, uscite e andate a parlare con Anna. Si congratulerà con voi per aver ritrovato il barile di Ambrosia. Ora però dovete assolutamente raggiungere vostro fratello Paul. Ma c'è un problema: alcuni terroristi si sono insidiati nella banchina della stazione della metropolitana e hanno preso alcuni ostaggi. Dovete ucciderli, e cercare di lasciare illesi gli ostaggi. Il problema è piuttosto complesso, perché hanno azionato anche un detonatore elettrico di controllo all'ingresso... Anna vi darà qualche granata EMP per disattivarli, ma vi **SCONSIGLIO CALDAMENTE** di passare per l'ingresso principale della metropolitana. Anche se riuscite a disattivare il detonatore elettrico, c'è una selva di nemici ad attendervi e uno di essi ha un **LANCIAFIAMME**: dunque se vi becca, per essere espliciti, **SONO CAZZI!!** Dovete cercare di penetrare nella stazione in qualche altro modo. Dirigetevi dunque verso la baraccopoli che si trova lì in zona, non farete fatica a trovarla, è vicino a quel parchetto con una statua che raffigura una specie di strano uccellaccio. Noterete subito che è in corso ancora una sparatoria. Entrate in azione e aiutate gli agenti UNATCO a massacrare gli ultimi terroristi ancora in piedi, ma **NON SCENDETE** le scalette per accedere alla stazione. E' pericolosissimo, e dovete entrare in un altro modo. Nel frattempo controllate tutte le baracche per vedere se trovate qualche oggetto utile, e prendete tutto ciò che trovate dentro le casse di rifornimento. Immediatamente a sinistra della entrata della stazione dovrete trovare una botola aperta. Ficcatevi dentro: arriverete in una specie di sala macchinari, in cui c'è un'altra porta con su scritto l'inquietante messaggio **DANGER**. Ignoratelo e continuate a

scendere. Siete appena entrati nelle condotte di ventilazione. State attenti ai soffioni, potrebbero danneggiarvi. Calatevi sino al piano subito sotto, senza scendere ulteriormente. In questo modo entrate nelle condotte vere e proprie: siete esattamente sopra al soffitto della stazione. Ora, sempre rimanendo a questa altezza cercate qualche grata sul soffitto. Apritela. Vedrete i terroristi sulla banchina che passeggiano tranquillamente. Fateli secchi tutti stando lì protetti! Magari ogni tanto cambiate grata, per beccare quelli che stanno più lontani. Se non riuscite subito a seccarli tutti. Scendete al piano inferiore passando dal passaggio principale. Sbucherete su una delle grate che danno sui muri della stazione. Apritela cautamente e finite di seccare gli ignari nemici... In questo pezzo mi sono divertito una cifra! State comunque attenti a non beccare i civili e soprattutto a mirare bene, perché in zona ci sono diverse casse di TNT...Non so se rendo l'idea! Se avrete fatto tutto come si deve, senza uccidere alcun civile, riceverete un messaggio di Alex che si complimenterà e vi dirà di raggiungere vostro fratello a Hell's Kitchen prendendo la metropolitana. Perquisite i cadaveri e vedete se c'è qualcosa che vi interessa. Potete anche prendere il lanciafiamme che aveva uno dei nemici, ma ve lo sconsiglio. Meglio tenervi il fucile GEP. Al limite prendete il fucile a pompa. Parlate con uno degli ex-ostaggi. Vi informerà che qualche minuto prima quelli delle FSN sono fuggiti sul treno e hanno lasciato alcuni uomini, quelli che avete appena fatto fuori per rallentare gli inseguitori. L'ex ostaggio ha anche notato che parlavano di un magazzino dove stipare un "certo carico"...Voi ovviamente avete già capito di cosa si tratta. Prendete il treno e raggiungete Paul. Al vostro arrivo violate subito il terminale ATM e cuccatevi i 262 crediti. Potete anche collegarvi all'altro terminale informativo per leggere l'ultimo bollettino del notiziario locale. Da quanto emerge, negli ultimi anni, si è avuta una escalation di violenza derivante da atti terroristici sempre più violenti. La città di New York è in ginocchio, ma la situazione si sta complicando in tutto il globo.

Salite le scale, Paul vi verrà incontro per parlarvi. La situazione a Battery Park è critica. Ci sono stati scontri a fuoco e la zona non è ancora del tutto al sicuro. Il vostro obiettivo primario è localizzare il famoso magazzino delle FSN e disattivare il campo EMP di protezione. Una volta che lo avrete fatto Paul entrerà in azione con la sua squadra. Purtroppo l'ubicazione di questo magazzino gli è ignota... Dovrebbe comunque trovarsi in un edificio di grandi dimensioni. Paul nel frattempo ha fatto rifugiare tutti i civili in una clinica che si trova in zona, per toglierli dalla strada. Paul vi darà anche la chiave della sua stanza all'albergo "Hilton" che si trova sempre nel quartiere (è l'edificio con l'insegna luminosa 'Ton', l'altra parte del nome non si accende più...) che si trova al secondo piano dello stesso. Troverete molti rifornimenti e munizioni.

Bene, adesso uscite dalla stazione e cominciate ad aggirarvi per il quartiere. Appena usciti dalla stazione riceverete un messaggio di Alex: sembra che ci siano degli ostaggi proprio all'albergo in questione, che si trova nella zona sud-est del quartiere. Il signor Renton, il proprietario, e sua figlia Sandra, potrebbero trovarsi ancora all'interno. Vi conviene iniziare da qui. Girate subito a sinistra e proseguite dritti finché non vedete l'albergo. Parlate con i due soldati e prendete le granate a gas. Ci saranno vari scontri a fuoco nel frattempo tra le forze UNATCO e le FSN. Potete restare in disparte e attendere

che tutto cessi, e poi fare man bassa sui cadaveri! Parlando coi soldati vi confermeranno che ci sono degli ostaggi nell'albergo e che stanno aspettando l'arrivo di uno specialista... HAHAAH, indovinate chi è! Loro comunque non vi aiuteranno, hanno l'ordine di mantenere la posizione per stabilire l'ordine in strada. Su alcuni cadaveri dovrete trovare un paio di nanochiave: quella dell'ingresso principale e posteriore di "Osgood and Sons IMPORT&EXPORT". Prendetele, perché forse potrebbero servirvi. Ora entrate nell'albergo. Interagite subito col terminale ATM e fregatevi i 166 crediti. Dopodiché proseguite lentamente e avvicinatevi silenziosi alla stanzetta dove è tenuto prigioniero il signor Renton. Freddate il tizio con un colpo secco alla testa. Se siete abili e veloci nemmeno si accorgerà della vostra presenza. Ora parlate col signor Renton. Sembra che i rapporti con la figlia Sandra non siano proprio idilliaci. Infatti è scappata dal padre. L'uomo vi supplicherà di farla tornare da lui qualora la incontraste da qualche parte. Ma non è ancora finita. Al piano superiore ci sono altri ostaggi. Prendete i 50 crediti sul tavolo e la nanochiave dagli armadietti accanto. Ora, evitate di salire al secondo piano per le scale principali. Prendete invece la porta dell'ascensore, che è fuori uso. Saltate giù e rompete le due casse, prendendo la cella bio-elettrica e il multistrumento. Se vi arrampicate su fino in cima per la scaletta trovate un altro multistrumento. Riscendete al primo piano, cautamente. Ma rimanete nascosti. Attivate il mirino laser della vostra pistola stealth e seccate con precisione i due terroristi. Parlate con l'uomo, e subito vi rendete conto che la conversazione potrebbe essere interessante... L'uomo ha sentito conversare i suoi rapitori di un generatore in un vecchio magazzino nelle vicinanze. Purtroppo non ricorda il nome della strada, ma sentito che hanno un sistema di sicurezza abbastanza cazzuto! Pare che ne esista un accesso sotterraneo, e ricorda una parola, "righteous" come una specie di password. Andate nell'ultima stanza del piano e usate la chiave presa prima per aprire la porta. Non c'è niente di particolare. Solo due cadaveri di due drogati morti per overdose e un paio di fiale di zyme, la droga sintetica del nuovo millennio. Se avete spazio nell'inventario prendetele. Ora andate alla stanza di vostro fratello e apritela con la nanochiave che vi ha dato lui. Leggete il datacube sul tavolino: è un indizio per accedere alla zona segreta con tutto l'armamentario di Paul. Vedete il quadro sulla sinistra? Bene, spostatelo: rivelerà una tastiera di sicurezza. Digitate il codice 4321. Ciò aprirà la libreria posta accanto, con tutto l'arsenale del buon Paul. Prendete tutto! Sul datacube leggete il login e la password di Paul per accedere al suo computer:

LOGIN:pdenton, PASSWORD: chameleon

Leggendo la posta non trovate niente di interessante, un po' di spam, un messaggio della ragazza di Paul ed anche uno strano messaggio ad un destinatario sconosciuto in cui si fa riferimento a degli strani esperimenti. Questa e-mail vi ricorda molto una simile che avete letto sul computer di Manderley...Che strano, nella mail viene menzionato anche un uomo di nome Tracer. Ma per ora vi sfugge qualsiasi nesso...

Ora uscite dall'albergo e tornate in strada. Ritornate nei pressi della stazione e dirigetevi verso il bar "The Underworld". Notate che nel vicololetto sul retro del bar c'è una donna con un uomo che sembra la stia minacciando. Avvicinatevi silenziosamente ed ascoltate

la conversazione. E' un magnaccia che sta parlando con una prostituta. Quest' ultima sembra essere in difficoltà. Vuole uscire dal giro, ma l'uomo la sta minacciando. Avvicinatevi di soppiatto a lui, e senza starci troppo a pensare seccatelo direttamente. Quando parlate con la donna scoprirete che è Sandra Renton!! Il tizio che avete appena ucciso è Johnny, il braccio destro di un certo jojo, che se ricordate bene, avete già sentito nominare nella missione della statua della libertà. Ricollegate subito: anche egli deve far parte delle FSN e probabilmente ha anche un suo giro personale di prostitute di cui anche Sandra fa parte. Anche lei ha notato degli strani movimenti nei pressi di quel magazzino di cui avete sentito parlare. Intuite che si trova nei pressi di Osgood&Sons. Sandra dice che esistono due modi per arrivarci, entrambi passando per Osgood&Sons: potete passare attraverso un sotterraneo, ma è pieno di trappole e di sistemi di sicurezza automatici, oppure dai tetti, ma li pullula di guardie... Vi nominerà anche un tizio di nome Smuggler (il nome è tutto un programma!) che dovrebbe essere un ricettatore che vive nei paraggi. Vi suggerirà di farci un salto. Vende armi e ogni altro ben di Dio. Si accede al suo nascondiglio nei pressi di un sottopassaggio nei pressi della stazione della metropolitana. Per entrare dovete citofonare e dire la parola d'ordine: bloodshot. Accennate a Sandra anche del padre: è molto preoccupato e vorrebbe che lei tornasse all'albergo. Tuttavia Sandra si rifiuterà categoricamente di tornare dal padre. Ora la vostra prossima destinazione potrebbe essere ad esempio proprio Smuggler stesso. Andate al sottopassaggio in questione, scendete le scalette e citofonate, dicendo la parola d'ordine. Scendete prendendo l'ascensore. Al vostro arrivo nel piano inferiore, riceverete un altro messaggio di Alex che vi metterà in guardia: Smuggler è un pazzo paranoico, ha attivato una miriade di controlli e sistemi di sicurezza nel suo bunker. Fate attenzione... Inoltre vi informerà che vostro fratello Paul insieme alla sua squadra hanno incontrato un po' di resistenza e che probabilmente l'operazione rischia di subire un ritardo... Bypassate il pannello di controllo e proseguite fino ad arrivare da Smuggler. Quando iniziate a parlarci gli chiedete delle trappole e dei sistemi sicurezza. Lui vi dirà che sono delle precauzioni, visto che accadono strane cose da un po' di tempo... Un suo amico è stato catturato da delle forze armate sconosciute e lo hanno portato in dei laboratori segreti che si trovano sotto la città, nel sistema fognario. Lì dovrebbe esserci un laboratorio segreto... Accidenti, gli eventi iniziano a intrecciarsi fra loro! Offritevi di andare a liberarlo, sia per far luce su questa faccenda, sia per avere un po' di sconto sulla merce che vi venderà Smuggler. Intanto però voi iniziate ad andare al piano di sopra nella tana di Smuggler. Salite le scale, e in fondo dovrete vedere un grande specchio. Bene, sparategli un bel razzo GEP! Non vi preoccupate, Smuggler non si accorgerà di nulla. Lo so, è paradossale, però è così... In realtà lo specchio è la cassaforte di Smuggler. Prendete tutto quello che trovate, tra cui anche una mimetizzazione termo-ottica, che vi renderà temporaneamente invisibili ai nemici. Quando decidete di usarla, fatelo saggiamente. Uscite, e tornate nei pressi dell'ingresso della metropolitana. Da quelle parti dovrete vedere un tombino. In realtà ce ne sono molti sparsi per il quartiere, e ognuno vi consente di accedere alle fogne, ma da locazioni diverse. Vi consiglio di penetrare nelle fogne dal tombino che trovate vicino alla stazione della metro. Appena

scesi bypassate il pannello di controllo (vi ci vorranno 3 multistrumenti se non siete addestrati, ma non preoccupatevi) e proseguite. Girate a sinistra e salite le scalette. Frugate tra i due cadaveri e prendete tutto quello che trovate. Se avete spazio prendete anche il fucile d'assalto e abbandonate il fucile a pompa (a mio avviso più scarso). Leggete il datapad: trovate un codice di accesso: 2167.

Scendete, scassinate l'armadietto: troverete un tastierino numerico: inserite il codice 2167 e passate oltre. Vi arriverà un messaggio di Alex: i tunnel fognari in cui vi trovate non sono segnati sulle mappe, dunque state molto attenti, perché nemmeno lui sa cosa potreste trovare laggiù... Infatti poco dopo scoprite un complesso sistema di controllo con raggi infrarossi: se ne beccate uno, ciò attiverà automaticamente la torretta, e per voi sarebbe la fine. A questo punto, io ho usato le maniere forti... Buttate una delle tre granate EMP che vi aveva dato Anna sui raggi. Questo li disabiliterà momentaneamente. Passate oltre velocemente. Noterete in fondo al corridoio un altro raggio. Per evitarlo basta passare oltre accucciati. Inserite lo stesso codice nel tastierino numerico. Una volta passati dall'altra parte fate molta attenzione: c'è subito una telecamera. Passate velocemente e mettetevi esattamente sotto la telecamera. Sfruttando la sua rotazione, passando inosservati nascondetevi dietro la cassa e interagite col terminale di sicurezza, disattivando tutte le telecamere. Bene, il sistema di sicurezza è andato. Provate anche a seccare, usando la pistola stealth col mirino telescopico, la guardia che passeggia nell'altro tunnel proprio di fronte. Se tutto va bene cadrà giù al primo colpo senza alcun rumore. Seccate silenziosamente pure il tizio che sta sul ponte. Ora impugnate il piede di porco e aprite cautamente la porta che sta accanto all'allarme. Ci sarà un altro soldato che sta tranquillamente seduto. Venendo da dietro, dategli un sacco di mazzate in testa, e crollerà! Vi starete chiedendo: chi sono questi soldati, e che cosa sta accadendo in questo posto?? Leggete il datacube sotto il tavolo: hmmm... parla di strani test e di una spedizione da Hong Kong... che diavolo succede?! Trovate anche il login e la password del sistema di sicurezza (che comunque non vi serve più visto che avete già bypassato le telecamere):

LOGIN: MJ12, PASSWORD: coupdetat

Ora interagite nuovamente col terminale di sicurezza per far ruotare il ponte in modo tale da poter passare nell'altro tunnel. Passate oltre la prima e la seconda porta fino ad arrivare ad una terza porta con un tastierino. Digitate il solito codice 2167 per accedere. Ora proseguite cautamente. Ci sono diverse guardie nei paraggi. Ammazzate le due che fanno la ronda. Alex vi dirà che siete appena entrati in un vecchio centro di trattamento dell'acqua. Tuttavia, non riesce a spiegarsi la presenza di tutte queste truppe paramilitari in un posto come questo. Forse è qui che tengono prigioniero l'amico di Smuggler. Violate il terminale di sicurezza sul muro e disattivate tutte le telecamere. Scendete le scalette e finite di massacrare le ultime guardie rimaste. Nel dormitorio, leggete il datapad e ricaverete il login e la password per accedere al computer della stanza:

LOGIN: jsteward, PASSWORD: JS1357

Leggendo le e-mail, ne troverete un paio interessanti. Il mittente è ancora questo fantomatico WS. Forse è lo stesso che avete trovato leggendo la mail di Manderley?

Alcune cose iniziano e collimare. Si fa riferimento sempre a degli esperimenti, di trattamento dell'acqua con il cloro, e si fanno delle stime sul "numero iniziale delle vittime". Usate un attimo in cervello: forse le FSN hanno ragione!! L'Ambrosia potrebbe essere stato creato artificialmente dal governo per decimare la popolazione in eccesso e rallentare l'incremento demografico!! E' sconvolgente! E la cosa ancora più sconvolgente è che sospettate che l'UNATCO indubbiamente sappia qualcosa di tutto questo!

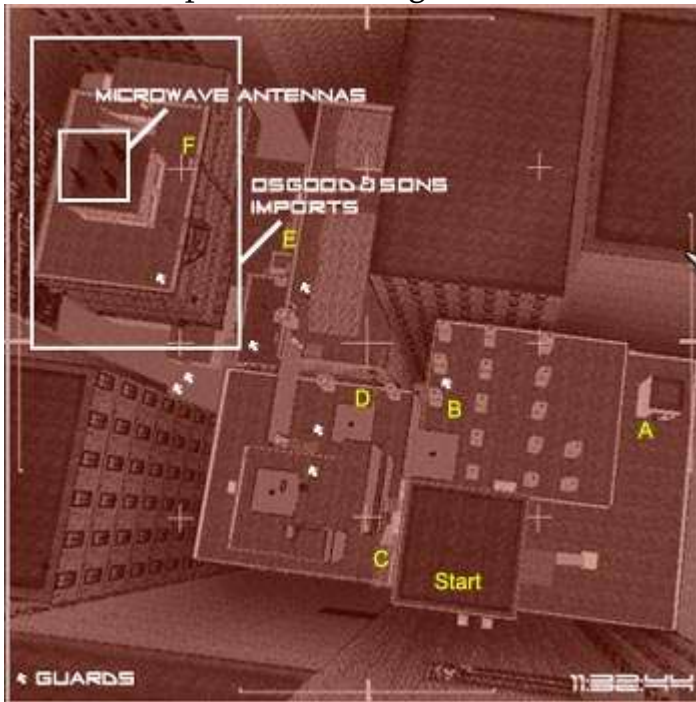
Uscite e andate nella sala successiva. Finalmente troverete l'amico di Smuggler! La conversazione purtroppo non risolverà un granché! Egli sembra sia uno scienziato, che è stato fatto lavorare per effettuare dei test sul sangue, in particolare sull'emoglobina. Non sapeva per chi stava lavorando, sapeva solo che una qualche società biotecnologica stava conducendo degli esperimenti sugli esseri umani... Una volta che vi siete assicurati che non c'è alcun pericolo, fate scappare l'uomo, e poi uscite, e tornate da Smuggler. Lui pensa che siano della CIA: catturano uomini per condurne misteriosi esperimenti... Di sicuro non sono truppe FSN... Comunque vi farà uno sconto sul suo equipaggiamento: vi consiglio di comprare solo il mirino telescopico a 700 crediti.

Ora andate al bar Underword. Qui potete parlare con un sacco di gente. La barista vi confermerà l'esistenza di un vecchio magazzino che si affaccia sul parco, a sud. Il tizio vicino al bancone, col giubbotto nero e gli occhiali da sole simili ai vostri (ottimi di notte...) sembra interessante. Scoprirete poi che in seguito avrete molto a che fare con lui... Sul momento, vi farà degli strani discorsi sulla famigerata "AREA 51" dove si dice vi siano stati diversi avvistamenti di alieni. Per una birra fresca, potrebbe dirvi molto di più. Io tuttavia, non sono mai riuscito a capire che diavolo volesse!! Qualsiasi tipo di bevanda gli portassi, non gli andava bene, dunque la mia conversazione con lui si è troncata qui. Più avanti trovate Sandra Renton, che ha intenzione di lasciare definitivamente il padre, e una sua ehm, "collega": vi dirà che jojo in realtà è solo un pesce piccolo, e che il codice del magazzino che state cercando è 3316. Questa è un'ottima informazione! Noterete anche un altro uomo seduto ad un tavolo, in disparte. E' Joe Green, un giornalista in un famoso quotidiano nazionale: statene alla larga, meno rapporti avete con la stampa e meglio è. Per ora potete uscire dal bar. Prima però potete farvi una partitina a biliardo.

Fate un salto alla Clinica, dove sono state radunate tutte le persone. Uno dei vagabondi vi dirà che vive nei tunnel dell'acqua nella zona dei magazzini, ma qualcuno ha sbarrato il passaggio. Alla fine del tunnel ci dovrebbe essere poi un montacarichi. Il passaggio di cui parla è una finestra nel seminterrato nel parco, a sud dell'hotel. Se parlate col dottore, rifiutate di pagare qualsiasi cifra per farvi curare.

Uscite. Ora dirigetevi verso Osgood&Sons (l'edificio che si trova dietro all'hotel). Usate le casse di metallo come scalini per arrivare alla cassa di rifornimento in cima alla pila. Ora dovrete avere davanti a voi tre porte: quella di sinistra è chiusa da un tastierino numerico, quella centrale è celata da due cassoni di metallo e quella a destra è aperta. Potete scassinare quella di sinistra e prendere le munizioni e il contenitore di aggiornamento per i vostri potenziamenti. Ora, le altre due porte conducono a due percorsi differenti per arrivare al generatore del magazzino. Quella dietro le casse è il

condotto sotterraneo con le trappole di cui avete sentito parlare. Vi sconsiglio di seguire questa strada. Procedete invece dalla porta di destra, che vi condurrà al magazzino passando per i tetti. E' la strada che ho seguito io. Subito Alex vi dirà di fare attenzione alle LAM sparse in giro e ben celate dall'oscurità. Vi manderà poi una immagine satellitare che dovrebbe aiutarvi a pianificare il vostro avvicinamento. Vi indica anche il numero e la posizione delle guardie sui tetti.



Prendete la cassa di metallo e usatela per saltare sulla pedana e passare dall'altra parte della recinzione. Attenti alla LAM sul muro: avvicinatevi in fretta e disattivatela col tasto destro del mouse. Poi potrete anche prenderla. Continuate a salire le scalette fino ad arrivare in cima all'edificio.

In questo momento siete nella zona contrassegnata con "start". Procedete sino al punto B, seccando silenziosamente la guardia. Prendete dal cadavere il fucile di precisione, e le munizioni nascoste dall'ombra, lì vicino. In lontananza vedrete anche altre guardie. Potete provare ad ammazzarle da lontano col fucile appena trovato, altrimenti provvederete più tardi...

Dopodiché scendete al piano inferiore, quello del punto A, e dirigetevi verso la porta alla fine della breve rampa di scale. Scassinare la porta, entrate, distruggete col piede di porco gli assi di legno che bloccano la porta sulla destra e prendete tutto ciò che c'è all'interno. Quindi rompete il vetro in fondo e proseguite, scendendo cautamente le scale. Dovreste trovarvi nei pressi del punto C sulla mappa. Se avete già ammazzato tutte le guardie, scendete giù tranquillamente, altrimenti finite di massacrare tutti (attenzione perché le guardie al piano sopra di voi vi lanceranno in tal caso delle granate LAM). Salite al piano superiore; dovreste vedere davanti a voi il tetto dell'edificio con le antenne: è lì che dovete arrivare. Provate a stendere la guardia che passeggia col fucile di precisione. Oltrepassate la passerella che sta accanto al cartellone pubblicitario e arriverete sul tetto dell'altro palazzo, nei pressi del punto E. Ammazza il più gente

possibile dall'alto, restando coperti, e poi penetrate nel magazzino (l'edificio con le antenne) passando DAL TETTO. Dovete salire le scalette che trovate al punto F. Non vi avventurate scendendo fino in strada, potrebbe essere troppo pericoloso. Ora, qui ho intrapreso una azione alla Rambo: ho posizionato un paio di LAM alla fine delle scale (dove è presente una trappola a infrarossi) e delle granate a gas in giro. Dopodiché ho seccato una guardia alla testa, e ho aspettato che le altre mi raggiungessero sul tetto, passando obbligatoriamente per le scale. Appena si sono avvicinati alla LAM..... BUUUUUM!!! Sono saltati tutti per aria!! Gli ultimi gruppetti di guardie rimasti in giro per i vari piani li ho seccati a uno a uno col fucile GEP!! Questo pezzo mi ha esaltato!! Una volta che tutti sono stati massacrati, scendete giù tranquillamente fino alla sala di controllo del generatore elettrico, e disattivatelo utilizzando il terminale. Subito sentirete un gran botto e vi arriverà un messaggio di Alex: il quartier generale delle FSN è appena rimasto senza energia, e a momenti dovrebbe arrivare la squadra di Paul. Ora dovete ritornare sul tetto, perché c'è Gunther che vi aspetta con un elicottero per ritornare al quartier generale. Tuttavia, Gunther vi informerà che ci sono stati dei problemi con la squadra di Paul... in realtà non è dove dovrebbe essere!! A suo dire, avrebbero dovuto mandare Anna Navarre, e un "bambino timido" come Paul... Cominciate ad avere dei sospetti, ma per ora è meglio tenerli per voi e prendere l'elicottero per ritornare a Liberty Island. Manderley vi aspetta per il rapporto, e non è molto soddisfatto... Il pilota dell'elicottero, con vostro sommo stupore, è il tizio con gli occhiali da sole che avete visto al bar Underword, Jock! Diventerà il vostro pilota di fiducia.

CAPITOLO 4: Liberty Island - UNATCO HQ



Appena scesi dall'elicottero fatevi il solito giro al bunker vicino alla zona di atterraggio degli elicotteri, e recuperate il multistrumento dentro la botola e ricaricate la vostra energia bio-elettrica col bot riparatore all'interno del bunker. Vicino all'ingresso del quartier generale incontrerete due misteriosi uomini in nero...I prigionieri delle FSN, incluso il comandante che avevate catturato voi sulla statua, stanno per essere interrogati da Walter Simons. Voi non avete alcuna autorizzazione a procedere in tal senso... Inoltre sembra che Manderley sia furioso: voi avete svolto alla perfezione il vostro incarico, ma pare che non sia altrettanto per Paul. Ad ogni modo, entrate nel quartier generale, MA NON ANDATE SUBITO a parlare con Manderley. Passate prima al vostro ufficio e controllate la posta. Avete due nuovi messaggi, uno del medico, Jamie Reyes, che vi consiglierà di passare da lui per una controllatina: inoltre, anche lui ha notato che c'è qualcosa di strano all'interno dell'organizzazione. A volte gli capita di avere la sensazione che qualcuno agisca per conto proprio... Il secondo messaggio invece è di vostro fratello: vi annuncerà che al colloquio con Manderley diranno di tutto e di più per incastrarlo e per metterlo alle strette. Ma lui ha dei buoni motivi per i quali ha agito in questo modo, però non può dirveli via Internet... Tutto questo conferma i vostri sospetti: qualcuno o qualcosa più grande dell'UNATCO stessa controlla tutte le vostre mosse, e sembra proprio che il signor Walter Simons ne sappia qualcosa...

Ora uscite, ma non andate ancora da Manderley. Passate da Sam Carter e prendete una modifica per la precisione e i multistrumenti. Ora andate dal medico, installatevi i potenziamenti che avete trovato nella missione e curatevi col bot, prendete i medkit nello stanzino dell'infermeria. Infine, fate un salto da Alex. Lui non ci sarà nel suo ufficio: comunque vicino alla sua postazione trovate un multistrumento, e dentro lo stanzino una cella bioelettrica. Ora potete andare a parlare con Manderley al piano superiore. La segretaria vi dirà che ora è al momento occupato in un altro colloquio. Ad aspettare c'è anche Anna: si dirà pienamente soddisfatta del vostro operato. Adesso affacciatevi all'ufficio, e orecchiate la conversazione tra Manderley e il suo misterioso interlocutore. Parlano di vostro fratello Paul... L'uomo crede che Paul "sappia qualcosa" e vuole che venga eliminato. Rimprovera Manderley per averlo mandato ad Hong Kong... Hong Kong???? Manderley sembra alle strette, e alla fine acconsente. Quando l'uomo esce dall'ufficio fermatelo e parlateci. Purtroppo non vorrà rivelarvi la sua identità, ma voi ovviamente avete già capito di chi si tratta: è Walter Simons, già

presente in numerose e-mail che avete letto un po' ovunque. Sta scendendo per andare a interrogare i prigionieri. Perché quest'uomo ha tutto questo potere su un uomo già di per se influente come Manderley?? Entrate a parlare con lui. Prendete i 1200 crediti per aver portato a termine i vostri incarichi. Ci sono però brutte notizie. Jojo non era nel magazzino. Era scappato ancor prima del vostro arrivo. Inoltre, il vaccino è andato perduto, e di Paul non c'è più traccia. Manderley è furioso. Tuttavia, i servizi segreti sospettano che le FSN vogliano mettere il vaccino su un aereo, ma ancora ignorano in quale aeroporto. Manderley vi consiglierà di iniziare a indagare su questa faccenda nei settori abbandonati della metropolitana. Probabilmente le FSN sono passate di lì. Ora uscite e prendete l'elicottero di Jock.

CAPITOLO 5: New York



Siete nuovamente a Battery Park. Le truppe delle FSN sono state viste per l'ultima volta proprio qui, dunque è un buon punto da dove iniziare le ricerche. Dirigetevi subito nei pressi della baraccopoli. Lasciate perdere il pazzoide che vuole vendervi le munizioni per il fucile di precisione, ed entrate in una delle baracche, quella dove si trovano invecchiato e la donna. Parlate con l'uomo, Curly. Egli fa parte dei "senzatezzo sotterranei". Vivono in parte nelle zone abbandonate della metro e qui a Battery Park. Quando gli accennate che dovrebbero trovarsi un posto migliore dove stare, lui dirà che è meglio stare qui, piuttosto che sottoterra con le truppe FSN che ti passano davanti con la mitragliatrice... Accidenti!! Bingo! Le FSN infatti si nascondono in mezzo ai senzatezzo sotterranei, anche se a suo dire non hanno mai fatto del male a nessuno. Purtroppo l'uomo si rifiuterà di darvi qualsiasi altra informazione su come raggiungerli, se prima non gli darete una parola d'ordine, per provare che voi appartenete alle FSN, come gli avete fatto credere... Ora andate alla stazione. Sulla banchina troverete Harley Filben: lo ricordate? Era quello che vi aveva dato le chiavi della statua nella prima missione. Egli conosce l'esistenza di un passaggio segreto dietro la cabina telefonica della stazione... Per 500 crediti vi dirà come accedervi. Vi conviene pagarlo, visto che non sono mai riuscito a trovare un modo alternativo per risparmiare i soldi... Ad ogni modo vi consiglierà di parlare con Curly. Avete appena parlato con lui. Sospettate che i senza tetto e le FSN siano alleati. Tuttavia, entrambi odiano i federali e vogliono essere lasciati in pace. Questa è l'unica cosa che li accomuna. Comunque Harley vi dirà la parola d'ordine da dire a Curly: Underworld. Curly vi darà subito il codice: 6653. Ciò vi consentirà di arrivare in una zona segreta della stazione di Brooklyn Bridge. Qui Curly vi consiglierà di andare a parlare con Charlie, per ottenere maggiori informazioni sui senzatezzo. Dunque riscendete alla stazione e digitate il codice sul tastierino. La cabina telefonica prenderà a ruotare e voi verrete trasportati nel passaggio segreto.

Uscite e proseguite in avanti. Salite le scalette e aprite il tombino. Siete nella stazione abbandonata di Brooklyn Bridge. Andate sulla banchina a nord est e parlate col vagabondo (Charlie). Chiedetegli un po' di informazioni sulla presenza delle FSN nella zona... L'uomo si rifiuterà di aiutarvi, a meno che non risolviatelo un problema: a causa di un po' di esplosioni, la pressione dell'acqua si è abbassata parecchio. Il problema è raggiungere la valvola e riparare il danno. Se lo farete, Charlie vi darà le informazioni che volete. Dunque procedete sino all'estremità nord-est della banchina. Vedrete un

passaggio inagibile, a causa dei detriti che ostruiscono la via. Una LAM o un razzo sarà sufficiente a liberare il passaggio. Proseguite oltre, lungo il corridoio, e alla fine aprite la porta. Usate il vostro potenziamento per far luce, visto che la zona è abbastanza buia. Salite sulla trave posta immediatamente a destra dell'entrata, poi infilatevi dentro la tubo. Scassinare la rete e proseguite. Azionate poi prima la valvola di sinistra e poi quella di destra. Ciò dovrebbe eliminare i soffioni di vapore dalle tubazioni e ristabilire la giusta pressione dell'acqua. Tornate da Charlie ed informatelo. Charlie vi dirà che di recente le FSN si sono praticamente impossessate dei tunnel. Per arrivare al loro nascondiglio segreto dovete passare dall'altro lato della banchina, entrare nel bagno delle signore, e cercare un tastierino numerico sotto il lavabo. Dovete poi inserire il codice: 5482.

Prima di fare tutto questo però vi consiglio di farvi un giretto nei paraggi. Andate alla estremità sud-ovest della banchina e parlate col trafficante di droga. Spaventatelo a morte dicendogli che siete un agente UNATCO e alla fine trucidatelo. Faceva parte di un piccolo gruppetto di trafficanti che si oppone a un tizio chiamato El Rey, e al suo piccolo gruppetto di drogati, che vive al piano superiore. El Rey ha con se degli esplosivi che potrebbero servirci. Tornate su e parlateci. Ditegli che avete seccato il trafficante e lui sarà disposto a consegnarvi l'esplosivo in cambio. Controllate anche bene in giro, poiché potreste trovare degli oggetti utili. Violate anche il terminale ATM per dei crediti extra. Ora potete andare nel bagno delle signore e digitare il codice che vi è stato dato sul tastierino che trovate sotto al lavabo. Ciò causerà l'apertura di un passaggio nel muro dietro alle toilette. Proseguite su questa strada. Ora fate molta, MOOOOLTA attenzione: siete appena penetrati nel nascondiglio segreto delle FSN. Qui troverete sia terroristi che civili. Vi sconsiglio di effettuare azioni spericolate alla Rambo, e seguite attentamente i miei consigli. Procedete lentamente fino alle scalette, ma non scendete, restando coperti. Nel passaggio che vedete alla vostra sinistra, dovrebbe passare una guardia di ronda ogni tanto. Mentre sta tornando verso di voi, usate la pistola stealth per seccarlo silenziosamente. Evitate di usare più di un colpo. Se tutto va bene, nessuno si è accorto di niente. Salvate comunque spesso qui. Bene, adesso scendete e dirigetevi velocemente a sinistra, nella zona dove avete ucciso la guardia. Nessuno dovrebbe vedervi. Procedete verso ovest, in questo passaggio, fino all'angolo. Nascondetevi fra le macerie. Più avanti ci sono altre due guardie, e ce n'è una terza oltre. Ora dovete essere estremamente abili, e veloci. Prendete la pistola stealth e azionate il mirino telescopico. Fate secco subito uno dei due, quello più lontano. L'altro ovviamente entrerà in stato di allerta, ma seccatelo di precisione con un altro colpo rapido alla testa. Se siete stati veloci, la terza guardia più avanti non si sarà accorta di nulla. Proseguite ed eliminate facilmente anche l'ultima guardia. Ora tornate indietro e ritornate in cima alle scalette da dove siete arrivati, e armatevi col fucile di precisione. HAHAAH... qui ho fatto il cecchino! Iniziate a massacrare tutte le guardie che vi capitano sotto tiro. Se siete abbastanza bravi da beccarle tutte mentre se ne stanno da sole, non si attiverà nemmeno l'allarme, mentre voi ve ne state tranquilli, al coperto. Sostanzialmente sono un paio le guardie che dovete far fuori: una che fa su e giù proprio davanti a voi, e un'altra, più in lontananza, che si aggira vicino all'allarme posizionato sul muro.

Ora scendete e dirigetevi questa volta a destra, radente al muro. Dopo un po' trovate una piccola nicchia con un vagabondo. Parlate con lui: le FSN passano sempre per questi tunnel per trasportare dei materiali. Proprio qualche ora prima sono passati con dei barili sospetti (hmmm...che sia l'Ambrosia che state cercando??). Tuttavia, dice che l'unico modo per uscire è il bagno in fondo al passaggio (la dove avete finito di ammazzare la terza guardia di prima, ricordate?), ed è anche da lì che le FSN passano usualmente per i loro trasporti. La porta è chiusa, e l'unico a possederne la chiave è un comandante delle FSN che si trova negli alloggi a sud del tunnel. Per accedere alla sua stanza segreta bisogna spostare un mattone, nascosto da alcune scatole di cartone. Bene, prendete tutto ciò di cui avete bisogno, lì in zona, e poi dirigetevi verso sud per andare a stanare il capitano. Usate la mimetizzazione termo-ottica e uccidete le ultime due guardie. Infine, spostate le scatole di cartone nella seconda baracca e spingete il mattone. Ciò aprirà il passaggio all'alloggio segreto del comandante, che si arrenderà subito senza combattere; prendete sul tavolo la chiave che vi permette di accedere al bagno in fondo al passaggio. Trovate anche un lanciafiamme, anche se ve lo sconsiglio: è meglio il fucile GEP che avete, e portarli tutt'e due è improponibile.

Tornate nel bagno in fondo al tunnel e usate la chiave. Proseguite oltre il muro sfondato.

Appena verrà caricata la nuova locazione apparirà la scritta: New York, posizione ignota. Wow! Dovete essere penetrati a fondo nel nucleo della base delle FSN. Appena arrivate al bivio, con il pavimento inondato d'acqua, ricevete un messaggio di Alex: i tunnel nei quali vi trovate sbucano probabilmente da qualche parte vicino all'aeroporto di New York dove (presumibilmente, secondo gli indizi trovati) è stata portata l'Ambrosia. Ora prendete la via di sinistra. Vedrete subito la trappola dei raggi infrarossi. Dunque, lì in zona dovrete vedere due casse di metallo. Portatele entrambe lì vicino e cercate di metterle una sopra l'altra, magari aiutandovi appoggiandole alla parete. Saltateci sopra e poi saltate al di là dei raggi. Proseguite oltre la zona presidiata dalle due torrette e arrivate fino all'angolo. Ora, fate bene attenzione. Più avanti ci sono una telecamera, sulla parte di sinistra, e una guardia che fa su e giù. Dovete arrivare esattamente sotto la telecamera e passare oltre nel corridoio di destra (non imboccate quello centrale perché c'è la guardia). Una volta superato, potete tranquillamente cogliere la guardia alle spalle e ucciderla silenziosamente. Raccogliete la chiave dal cadavere e aprite la porta. State molto attenti a non far scattare l'allarme, perché in giro ci sono svariate torrette, e per voi sarebbe la fine...

Salvate. Ora sparate alla cassa di TNT vicino ai raggi. Dopodiché azionate il ponte con l'interruttore a sinistra e passate oltre. Dovete correre, e saltare tra ogni porzione di ponte, poiché non appena ci salirete sopra esso cederà! Procedete oltre la porta e imboccate il corridoio. State attenti perché oltre l'angolo c'è posizionata una granata EMP. Provate a disattivarla, e poi cuccatevela. Aprite la porta e passate oltre. (NB: se foste caduti dal ponte avreste dovuto fare tutto un percorso alternativo che vi avrebbe fatto sbucare dal tombino che vedete qui a terra). Bene, ora davanti a voi dovrete vedere una sorta di crepa sul muro, oltre la quale ci sono 2 bot di sicurezza che si aggirano

minacciosi per la sala... Avete due possibilità: potete disattivarli con le granate EMP, oppure evitarli. Vi consiglio questa seconda ipotesi. Sfruttando i momenti in cui non possono vedervi, dalla vostra attuale posizione, sgattaiolate in fretta verso una nicchia sul muro di destra, che sbuca più avanti, vicino all'uscita della sala. Aspettando il momento buono, correte in fretta verso l'uscita, posta invece sul muro di sinistra. Prendete il multistrumento, in mezzo ai due macchinari e leggete il datapad: contiene una password e un login

LOGIN: etodd , PASSWORD: saintmary

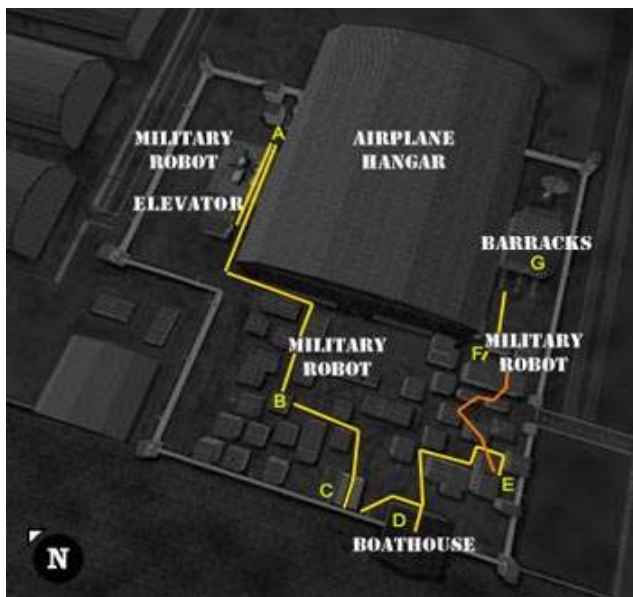
Appena vi avvicinate alla doppia porta, arriverà un messaggio di Alex: vi state accingendo ad entrare in un eliporto, situato in una zona privata dell'aeroporto LaGuardia di New York. Avete due modi per uscire: a est c'è un ascensore che porterà al pianoterra dell'aeroporto, invece a nord-ovest della piattaforma di atterraggio degli elicotteri c'è un tombino che conduce in un condotto delle fogne, il quale sbuca in una pozza nei pressi dell'aeroporto. Inoltre Alex pensa di sapere CHI sta trasportando il materiale rubato, e vi dirà di più fra non molto. Ora, io vi sconsiglio caldamente di prendere l'ascensore a est, ma viceversa vi consiglio di fare la strada delle fogne, poiché sfocia sicuramente in una zona più tranquilla, dalla quale potete agire in modo più "silenzioso". Dunque procedete oltre le doppie porte. Troverete altre doppie porte, e diverse guardie nella hall principale dell'eliporto. Purtroppo qui agire silenziosamente è veramente complesso. Comunque proviamo. Ammazzate la guardia mentre è ferma davanti al barile di Ambrosia. Usate la pistola stealth, un colpo solo. Nessuno dovrebbe accorgersi di niente. Ora, esattamente sopra la porta, c'è una fastidiosa telecamera. Se non la disattivate con i multistrumenti, non potete andare da nessuna parte, rimanendo in fase stealth. Dunque disattivatela. Ora proseguite cautamente. Alex vi informerà che siete sulla strada giusta, e che quello che vedete è uno dei quattro barili di Ambrosia mancanti. Dovete recuperare anche gli altri due (un altro era quello trovato a Castello Clinton). Dovrebbero essere presenti altri 4 soldati, due per ogni lato, di cui uno al pian terreno e uno al piano superiore. Cercate di ucciderli tutti silenziosamente.

Dirigetevi sul lato sinistro, ed entrate nella prima porta a pian terreno: è il bagno. Ammazzate il tipo girato e prendete la chiave della sala di sicurezza dell'aeroporto dal cadavere. Lasciate perdere la seconda porta. Se vi va proseguite al secondo piano e, facendo attenzione alla telecamera, rubate un po' di soldi dal terminale ATM. Ad ogni modo, adesso riscendete a terra e proseguite nel lato sinistro e uccidete le due guardie, una al pian terreno e una al primo piano. Mentre siete al pian terreno, entrate nella prima stanza sulla sinistra. E' un ufficio, nel quale potrete trovare diversi oggetti utili. Usate poi sul computer il login e la password che avete trovato prima. Leggete le email. Parlano del carico che è stato trasportato all'aeroporto. Si fa riferimento anche ad altro materiale, e ottenete anche un codice: 9905. Per il momento non sapete bene cosa farci, ma dopo vi tornerà utile. Uscite e controllate anche l'altro ufficio al pianterreno, per ricavarne altri oggetti utili (il computer non contiene niente di interessante). Andate al piano superiore e finite di ammazzare tutti, se ancora non l'avete fatto. Trovate due porte chiuse a chiave. Sulla seconda, usate la chiave che avete testé recuperato, e

uccidete la guardia all'interno. Dietro alla pianta trovate un interruttore. Premendolo, la biblioteca vuoto ruoterà, rivelando una stanza segreta piena di armamenti!! Raccogliete tutto quello che vi serve, e poi uscite, e andate all'altra porta chiusa che avevate visto prima nel corridoio, non prima di aver interagito con la tastiera di sicurezza e aver disattivato tutte le altre telecamere presenti nell'area esterna dell'eliporto. Apritela con la stessa nanochiave usata in precedenza. Salite le scalette e aprite la botola, molto cautamente. Ciò vi darà accesso alla zona esterna sopraelevata dell'eliporto. Passando di qui si è più al sicuro, visto che la zona brulica di guardie ma soprattutto di cecchini. Notate la presenza di diverse guardie in zona, tra cui quella che gira alla vostra destra, passando per la salitella che conduce dall'altra parte della zona (uccidete silenziosamente prima questa, appena si avvicina sufficientemente a voi) e quella sulla piattaforma ancor più sopraelevata rispetto alla posizione dove vi trovate: salite dunque le scalette quatti quatti e uccidete la guardia con un preciso colpo alla testa con la vostra micidiale pistola stealth. Da questa posizione avete il pieno controllo della zona, e potete diventare dei micidiali cecchini, massacrando tutte le guardie che si trovano nella zona di atterraggio, sotto di voi. Imbracciate il vostro fedele fucile di precisione e iniziate la STRAGE!! Cominciate dalle due guardie che fanno la ronda. Ammazzatene una quando e da sola e si trova nei pressi della pista di atterraggio. Nessuno entrerà in allarme, almeno sin quando l'altra guardia non noterà il cadavere, e si fermerà vicino a esso per capire che succede. In quel momento fate secca anche la seconda guardia. YAHOOOO!! Adesso dedicatevi alle due guardie vicino all'ingresso dell'ascensore, ad est. Ammazzatene una. L'altra prenderà a scappare, ma dopo un po' tornerà vicino al cadavere: trucidatela. Scendete ora al piano inferiore e ammazzate l'ultima guardia, che si trova esattamente sotto di voi: un gioco da ragazzi! :-) A questo punto potete uscire dall'area o dall'ascensore o dal tunnel dal quale si accede attraverso il tombino a nord-ovest. Vi consiglio caldamente quest'ultima uscita. Dunque dirigetevi verso l'angolo nord-ovest dell'area: troverete il tombino. Buttatevi dentro. Prima di andarvene però, se siete a corto di munizioni GEP potete lasciarvi calare dalla piattaforma rialzata sopra le casse metalliche e saltare sopra ad esse fino ad arrivare alla cassa di rifornimenti che contiene appunto i razzi per il fucile GEP.

Una volta che vi siete calati nel tombino, preparatevi perché dovrete affrontare un luuungo tratto sott'acqua, e molto probabilmente perderete un po' di energia. Forza e coraggio, andiamo! Fate un bel respiro e immergetevi. Proseguite dritti lungo il percorso obbligato. Sbucherete in una specie di pozza di discarica. Salite le scale e dirigetevi nel tunnel. Seguite il percorso sino a sbucare all'esterno, in un molo vicino al terminal dell'aeroporto. Nascondetevi immediatamente dietro l'edificio di legno, stando in acqua, perché sulla passerella c'è una guardia armata di lanciafiamme...

Alex vi informerà che il terminal è di proprietà di un certo Juan Ivanovich Lebedev. Dalle prove raccolte pare che egli collabori con i terroristi. Il vostro ordine è di trovarlo ed eliminarlo. Nel frattempo Alex vi invierà una mappa dell'aeroporto.



Voi vi trovate in questo momento nelle vicinanze del punto D. La mappa segna anche la posizione dei bot di sicurezza che si trovano in zona. A questo punto per venire a capo della situazione, ho ideato una mossa da maestri!! Mentre la guardia sta sulla passerella, tornando indietro, voi nuotate verso la cassa di rifornimenti galleggiante vicino a voi, e saltateci sopra. In questo modo potrete nuovamente usare la pistola stealth (che non potete usare in acqua, perché non funziona) e ammazzate la guardia, che ora vi è di spalle, con un preciso colpo alla testa con la pistola stealth. Ora almeno il molo è sicuro. Sul molo trovate anche il penultimo barile di Ambrosia. Alex pensa che l'ultimo possa essere a bordo dell'aereo di Lebedev. Frugate il cadavere e trovate la chiave della porta est. Sopra alle casse di metallo trovate invece la chiave del cancello est. (nota bene: se aveste preso l'ascensore, sareste sbucati proprio nel punto A, vicino vicino a un bel bot di sicurezza...)

Senza esporvi troppo, uccidete la guardia che gira con un preciso colpo alla testa, stando bene attenti di spararle quando sta tornando indietro, cioè quando si trova lontano dalla torre difensiva con le due telecamere e il bot di sicurezza. Perquisite i due camion li fuori e vedete se riuscite a trovare qualcosa di interessante. Addosso al cadavere trovate anche la chiave della torretta di sicurezza. Ora occupatevi della torretta di sicurezza ad est. Usate questa tecnica. Ritornate al molo, e rompete il vetro della finestra che si affaccia direttamente sulla torretta di sicurezza. Saltate sul bordo della finestra e aspettate che il bot passi davanti a voi. Stando in quella posizione non vi vedrà. Aspettate che si fermi e poi lanciategli una granata EMP: in questo modo si disattiverà. Ora potete avvicinarvi alla porta della torretta, facendo estrema attenzione alle telecamere. Vi consiglio di muovervi radente al muro, e di avvicinarvi stando accucciati dietro ad uno dei barili che si trovano lì in giro, portandovelo cioè appresso sin quasi alla porta della torretta, in modo da stare fuori dalla portata di almeno una delle due telecamere. Aprite la porta con la nanochiave appena presa, salite sopra e disattivate finalmente le telecamere e le torrette. Ora uscite dalla torretta est e, senza allontanarvi troppo da essa, nei pressi del punto E noterete due guardie. Uccidetene una col fucile di precisione e poi rapidamente anche l'altra, evitando che si avvicini troppo a voi. Se fate tutto bene la

situazione dovrebbe essere ancora tranquilla. Dirigetevi al punto E. Addosso ai cadaveri trovate altre chiavi delle altre torrette e nord e a ovest, ma per ora lasciate perdere. Continuate ad andare avanti sino al cancello che si trova nei pressi del punto G, dove trovate un'altra guardia che dovete uccidere silenziosamente. Perquisitela, e troverete l'ennesima chiave. Utilizzate la nanochiave per aprire quell'armadietto con sopra la lucetta rossa che si trova accanto al cancello. Dentro c'è l'interruttore che serve per aprire il cancello. Dunque premetelo ed entrate, ma CAUTAMENTE, perché all'interno vi sono parecchie guardie. Girate a sinistra e fate fuori le guardie che si trovano all'esterno. Inevitabilmente scatterà l'allarme (ahimè!, in questa sezione non sono riuscito ad escogitare una soluzione "stealth" ...). Fate fuori tutti, se necessario tirate fuori le armi pesanti. Perquisite tutti i cadaveri ed entrate nell'edificio. Andate vicino alle scale, alla sinistra del flipper, e sul muro vicino al pavimento troverete un mattone "cliccabile". Azionatelo, e ciò aprirà un passaggio segreto proprio lì a sinistra. Dentro trovate molte armi e rifornimenti, ed anche la chiave del dormitorio che si trova al piano superiore. Prendete quello di cui avete bisogno, poi salite al secondo piano, al dormitorio. Qui, in una delle casse trovate il codice per accedere all'hangar del terminal: 5914. Controllate anche le altre casse per trovare qualcosa di utile. Dopodiché inserite il codice che avete trovato nel tastierino numerico in fondo. La porta si aprirà, e voi potrete accedere finalmente all'hangar...

Proprio davanti a voi vedrete l'aereo di Lebedev e...mio Dio, PAUL!!! Vostro fratello!! Andategli incontro e parlategli. Vi rivelerà ciò che temevate da tempo...

In realtà la Morte Grigia è un virus creato artificialmente dall'Uomo. Tutta la popolazione, Presidente compreso, è alla mercé dell'UNATCO, sin quando essa controlla la produzione e lo smercio dell'Ambrosia. Paul ha raccolto abbastanza prove da incastrarli, ma l'UNATCO ormai è troppo potente per essere fermata. Paul ha rubato il carico di Ambrosia perché deve portarlo ad Hong Kong, dove Tracer Tong (ricordate? Avete già sentito questo nome) può sintetizzarne dell'altra. Paul vi invita ad unirvi con le FSN, e voi sinceramente siete ancora un po' confusi. I vostri ordini erano di uccidere Lebedev, che si trova sull'aereo. Intanto salite a bordo. Una volta sull'aereo scendete al piano inferiore, e troverete anche l'ultimo barile di Ambrosia. Lì accanto c'è un contenitore in cui è custodito un potenziamento. Ora, ricordate il codice che avete ottenuto all'eliporto? Bene, usatelo per aprire il contenitore, esso era: 9905. Ora risalite sino al secondo piano, dove trovate munizioni e la chiave degli alloggi privati. Aprite le porte in fondo con la chiave appena trovata e ASPETTATE un attimo. Dunque, oltre quella porta si trova il comandante Lebedev. Questo è un punto chiave del gioco, poiché dovete decidere se rimanere fedeli all'UNATCO, e in questo caso dovete trucidare Lebedev, oppure tradirli, e in questo caso dovete rifiutarvi di farlo, ma dovete uccidere Anna Navarre, che nel frattempo vi raggiungerà mentre state parlando. Io vi consiglio di unirvi alle FSN, anche perché se non lo fate ora, comunque dovete farlo successivamente. Dunque, agiamo da FURBASTRI!! Posizionate tutte le LAM che vi sono rimaste sui muri di questo corridoio, mettendoci per sicurezza anche qualche granata a GAS ed EMP. Poi andate a parlare con Lebedev. Quando finirete, Anna

arriverà di corsa passando obbligatoriamente per quel corridoio, e... BUUUM!! L'avrete ammazzata ancor prima che possa parlare! Nel caso sopravviva all'attentato che le avete teso, un paio di razzi GEP la manderanno definitivamente all'altro mondo.

Bene, dopo aver posizionato le granate, andate a parlare con Lebedev.

Egli vi chiederà di fermarvi, e vi chiederà se volete sapere perché vostro fratello ha deciso di passare dalla parte delle FSN. Appena finisce il colloquio, sentirete i passi di Anna che si avvicinano a voi, ecco... sta passando vicino alle mine...ecco, si stanno innescando... BUUUUM!!! Anna è stata fatta a pezzi. Siete diabolici!!! UAAAUUAUAH!! Parlate ancora con Lebedev. Gli chiedete se avete le prove della cospirazione a cui accennava Paul. Lebedev vi parlerà a tal proposito del vostro passato, dicendovi che la prova...SIETE VOI!! Le domande che vi siete fatti da quando siete nati sono sempre state le medesime: chi sono io? E perché sono stato creato? In realtà i vostri genitori non sono morti in un incidente stradale... I vostri genitori NON esistono, siete stati creati da un gruppo di tecnofili così assetati di potere da voler controllare i governi e le singole persone, e questi sono quelli dell'UNATCO, che in realtà sono meglio noti come un gruppo di cospiratori denominato Majestic12. Già!! Ricordate quei gruppi paramilitari che avete trovato nelle fogne di New York? Evidentemente stavano conducendo questi esperimenti, ed erano membri stessi del Majestic12!! Questo gruppo è diventato nel corso degli anni così potente da controllare il governo e le Nazioni Unite stesse! La notizia vi ha sconvolto. Ora dovete assolutamente tornare al quartier generale e inventare una scusa per la morte di Anna... Uscite dall'aereo. Riceverete immediatamente una comunicazione dello sconvolto Alex, che ha assistito all'uccisione dell'agente Navarre. Ma non preoccupatevi, anche lui si è accorto che qualcosa non va: cancellerà tutte le registrazioni dell'Infolink, altrimenti Manderley vi ucciderebbe all'istante... Prima di andarvene comprate la modifica anti-rinculo dal meccanico in divisa arancione, e controllate bene l'hangar alla ricerca di oggetti utili (all'interno dei camion trovate una modifica per la precisione e dei razzi). Una volta fatto ciò tornate all'aeroporto passando da dove siete arrivati. Fatevi un po' il giro di tutta la zona adesso, visto che la situazione è sotto controllo, esplorando soprattutto le torrette di sicurezza. Una volta soddisfatti delle vostre ricerche andate al punto A dove vi aspetta l'elicottero di Jock e Gunther. Parlate con lui: gli imbastirete una scusa del tipo che c'è stata una sparatoria sul 747, dove è rimasta coinvolta Anna. Gunther ancora non sospetta che sia morta. Purtroppo per ora non potete fare niente per Lebedev, altrimenti vi scoprirebbero. Inoltre, poi, il destino di Paul nell'UNATCO è irrimediabilmente segnato. Gunther non ha pietà per lui, e se venisse catturato...farebbe una brutta fine. Ora potete prendere l'elicottero di Jock. Egli sapeva del fatto che Paul era una talpa delle FSN. Probabilmente in questa faccenda rimarrà coinvolta anche l'ONU... La perdita di Paul per la coalizione ha segnato un brutto colpo per la sua esistenza.

Tornate al quartier generale.

CAPITOLO 6: Liberty Island - UNATCO HQ



Passate al solito nel bunker vicino all'elicottero per prendere qualche munizione extra, poi dirigetevi all'interno del quartier generale. Alex vi preannuncerà che Manderley desidera vedervi immediatamente nel suo ufficio. Hmmm... Forse ha scoperto la verità sulle sorti di Anna? Comunque anche se non avete ucciso Lebedev, dopo che è stato catturato dalle forze della coalizione, si è un po' calmato (forse...).

Comunque non andate subito da lui, e passate al vostro ufficio per controllare la posta elettronica. Avete un messaggio di Alex, che vuole parlarvi di persona dell'ultima missione all'aeroporto LaGuardia... Dovete andare da lui dopo la riunione con Manderley. Ora, prima di andare da Manderley, fate una capatina nella sala accanto dove si trovano il dottore e Walter Simons... Orecchiando la loro conversazione, verrete a sapere CHE ANCHE SIMONS HA DEI POTENZIAMENTI!!! Ciò è piuttosto strano, e il fatto che ancora non riuscite bene a collocare la posizione che ha quest'uomo all'interno dell'UNATCO vi rende inquieti. Vi rivelerà di essere il direttore della FEMA, e di voler "riorganizzare" l'UNATCO, perché come voi stessi avete scoperto, è diventata debole e corrotta. Sì, ma come fa lui a sapere tutto questo? Tuttavia, Simons vi liquiderà quasi subito, lasciandovi l'amaro in bocca...

Per ora non potete fare niente, perciò andate a far rapporto da Manderley. Egli ancora non sa nulla della dipartita di Anna, dunque gli imbastirete un discorso del tipo che c'è stato un attacco a sorpresa delle truppe di Lebedev, e che Anna è rimasta coinvolta. Manderley vi avviserà di non coprire Paul, perché per lui ormai è finita nell'UNATCO. Molte persone importanti, influenti della politica stanno cominciando a diventare insofferenti per questa faccenda di Paul, che sembra essere irrintracciabile. Manderley ha così disattivato i suoi potenziamenti e ha attivato il suo ELIMINATORE!!! Si tratta di una sorta di "garanzia" di affidabilità degli agenti nanopotenziati: quando si rifiutano di obbedire gli ordini, attivando a distanza un chip inserito nel loro corpo, avranno solo 24 ore prima di saltare in aria letteralmente... Hmmm, sembra che corriate un bel pericolo anche voi dunque, se vi scoprono. Comunque ancora non sapete se Manderley ha bevuto la storia di Anna. Ad ogni modo, vi ordinerà di andare ad Hong Kong, per rintracciare un certo Tracer Tong, che a quanto pare era il contatto di Paul della zona: forse lui potrebbe sapere qualcosa in più sulla fine che ha fatto...

Uscite dall'ufficio e passate da Sam Carter all'armeria. Lui vi dirà che avete fatto bene a non uccidere a sangue freddo Lebedev: sarebbe stato un atto malvagio e privo di morale.

Prendete da lui i razzi GEP. Passate all'infermeria, e controllate l'armadietto: tra le altre cose dovrete trovare anche un altro contenitore di potenziamento che potete installare con il bot- medico. Infine, andate da Alex, perché vuole parlarvi. Spiegategli che non avete avuto scelta, poiché Anna sarebbe stata fuori controllo. Se si venisse a sapere attiverebbero anche il vostro eliminatore... Comunque Alex vuole proteggervi, cancellerà qualsiasi comunicazione via infolink che eventualmente avrete con Paul se lo trovate, e desidererebbe sentire il punto di vista di Paul stesso. Egli dice di avere le prove di una cospirazione di livello inimmaginabile che coinvolgerebbe non solo l'UNATCO, ma tutto il governo. Gunther comunque non è riuscito a prendere Paul all'aeroporto... Forse è riuscito a scappare. Adesso congedatevi da Alex e andate all'eliporto per prendere l'elicottero di Jock. Tuttavia, Jock si rifiuterà di obbedire agli ordini di Manderley e vi riporterà a New York, nell'albergo dove risiedeva vostro fratello! Egli è proprio lì, e si trova in un mare di guai! Jock dunque collabora con Paul! Dategli retta, e prendete l'elicottero. Paul è veramente nei guai e ha bisogno del vostro aiuto.

CAPITOLO 7: New York



Jock vi farà atterrare esattamente sul tetto dell'albergo. Jock vi informerà che vostro fratello si trova nel suo appartamento, e che è seriamente ferito (evidentemente la fuga da Gunther all'aeroporto non deve essere stata così facile). Se riesce a camminare dovete convincerlo a venire con voi. Poi, Jock potrà recuperarvi entrambi con l'elicottero nei pressi di Battery Park. Scendete dunque per le scalette sino al piano della stanza di vostro fratello, ed entrate dalla finestra. Trovate vostro fratello seduto in un angolo, gemente. Non sembra messo molto bene... Paul vi dirà che l'UNATCO purtroppo ha localizzato Lebedev e tutte le altre basi delle FSN e della Silhouette in Francia. Vi dirà che l'UNATCO è corrotta e che tutti gli altri gruppi di terroristi in realtà sono vostri alleati. Tuttavia, esigete delle prove, per tutto quello che vi sta rivelando Paul, per l'esistenza di una cospirazione a livello mondiale. Le prove di tutto questo possono essere trovate al quartier generale delle FSN. Nel sotterraneo, protetto da alcune trappole, c'è un datacube appoggiato sul bordo di un tavolo che contiene il rapporto di Paul ai capi della milizia. Vi darà anche una foto dell'edificio, che è un paio di isolati a ovest da dove vi trovate, oltre il bar Underworld. Una volta che vi trovate lì, Paul vi chiederà di inviare un segnale, di nascosto all'UNATCO, col trasmettitore delle FSN: questo metterà in allerta tutti gli altri gruppi nel mondo ancora in libertà. Molte persone infatti sono in pericolo, per esempio Chad, il comandante della Silhouette. Ovviamente fare questo sancirà il vostro definitivo abbandono dell'UNATCO, e molto probabilmente Manderley e Simons prenderebbero seri provvedimenti... Una volta fatto tutto ciò potete fuggire a Hong Kong insieme a Paul e Jock.

Ora, io vi consiglio di lasciar perdere di andare nei sotterranei per cercare le prove: voi gli credete, no? Quindi è solo una perdita di tempo, occupatevi invece di trasmettere il messaggio dal quartier generale delle FSN, ora purtroppo sotto il comando delle FSN... Prima di uscire controllate il nascondiglio segreto di Paul dove tiene le armi (dietro al quadro, digitare 4321) per vedere se c'è rimasto qualcosa.

Uscite dalla stanza dell'albergo. Al piano di sotto trovate Sandra Renton che come al solito sta litigando col padre per via di Jojo, il colonnello delle FSN col quale Sandra aveva avuto una relazione. Promettete al padre di farlo secco se lo incontrate. Uscite dall'albergo e dirigetevi verso la metropolitana. Una volta davanti all'ingresso della metro, dirigetevi direttamente ad ovest, e oltrepassate il bar. Entrerete in una zona che

nella vostra ultima visita ad Hell's Kitchen era inaccessibile. Proseguite fino ad incontrare la guardia UNATCO. Si stupirà di vedervi, poiché pensava che vi avessero già spedito ad Hong Kong... Il quartier generale delle FSN è stato messo sotto il controllo dell'UNATCO, dopo la diserzione di Paul, e sembra che sia stato trovato qualcosa di interessante. Chiedete di passare e la guardia non si opporrà. A questo punto sapete che dopo aver trasmesso il segnale via satellite alle FSN, tutte le guardie che si trovano in giro vi attaccheranno, dunque la tecnica che ho qui usato è stata quella di ucciderle tutte silenziosamente ANCOR PRIMA che riuscissi ad arrivare alla sala comunicazioni sul tetto dell'edificio che fungeva da quartier generale per le FSN. Pertanto, prendete il pugnolo e mettete a dormire immediatamente la prima guardia. Proseguite oltre. Paul vi manderà un infolink: per poter trasmettere il segnale dovete usare l'antenna satellitare che si trova sul tetto del magazzino. E' necessario sbloccare i computer, altrimenti per trovare il login e la password, dovete fare un procedimento semplicemente folle che è meglio che non vi racconto... Pertanto, spero per voi che siate sufficientemente allenati per violare i computer. Ma dovrete esserlo se avete seguito le mie indicazioni sin qui. La tecnica che ho usato è stata la seguente: voi avete dalla vostra il fattore sorpresa, perciò cercate di non bruciarvelo subito. Noterete che all'esterno ogni guardia segue dei percorsi che talvolta le portano a isolarsi momentaneamente dalle altre. Agendo velocissimamente, cercate di bruciarle tutte sul tempo: col pugnolo (un solo colpo in testa) addormentatele tutte mentre sono da sole e le altre non possono vedervi, magari colpendole da dietro. Se tutto va bene quando entrate all'esterno dell'edificio non dovrebbe esservi più nessuno in piedi e nemmeno l'ombra di un allarme (fate attenzione però a non farvi vedere dal cecchino che si trova sul balconcino...).

Ora entrate nell'edificio, e soprattutto state calmi. All'interno dovrete adottare una tecnica analoga a quella che avete prima adottato. Dunque, al pian terreno ci sono 4-5 guardie. Qui è molto più tosta, però cercate di fare la stessa cosa: beccatele tutte alle spalle col pugnolo cercando di non farvi vedere dalle altre e soprattutto di non dare il tempo alle rimaste di notare i corpi. Dovete avere sangue freddo, essere rapidi, sfruttare il momento buono per colpire, e avere estrema destrezza. Quando tutto il pian terreno è ripulito, date un'occhiata in giro per vedere se riuscite a trovare qualcosa di interessante e poi salite al primo piano. Se avete ripulito ben bene il piano terra al primo piano c'è solo una guardia, e sarà un gioco da ragazzi farla tacere...(fate però attenzione che non vi vedano quelle che si trovano ai piani più in alto, dalle terrazze!!) Al primo piano entrate nella stanzetta con i macchinari e freddate velocemente col pugnolo le due guardie che stanno chiacchierando. Se siete abbastanza veloci non faranno nemmeno in tempo a fiatare. Continuate a fare così sino ad arrivare sul tetto. Entrate nella sala comunicazioni. Prendete la LAM che sta sul pavimento. Interagite col computer per ruotare l'antenna a est, ovest e sud. Poi aprite le porte. Nel computer che si trova nella sala interna inviate finalmente il messaggio. Riceverete subito un infolink: si tratta niente meno di Walter Simons in persona, che è maledettamente arrabbiato, perché cercando di contattare le sue truppe per dare l'ordine di attaccarvi, non ha ricevuto alcuna risposta...perché voi le avete GIA' fatte secche... HAHAAH!! Purtroppo non l'ha presa proprio bene questa

cosa, ed ha attivato il vostro eliminatore: se non fate qualcosa entro 24 ore, sarete morti...

Uscite di qui, e ritornate all'albergo da vostro fratello. Al pian terreno noterete quel simpaticone di Jojo che sta minacciando il signor Renton e la figlia. Questa è l'occasione buona per cancellarlo dalla faccia della terra, e ricevere i ringraziamenti del signor Renton. Tuttavia Sandra resterà terrorizzata e scapperà via, annunciando che non tornerà mai più dal padre.

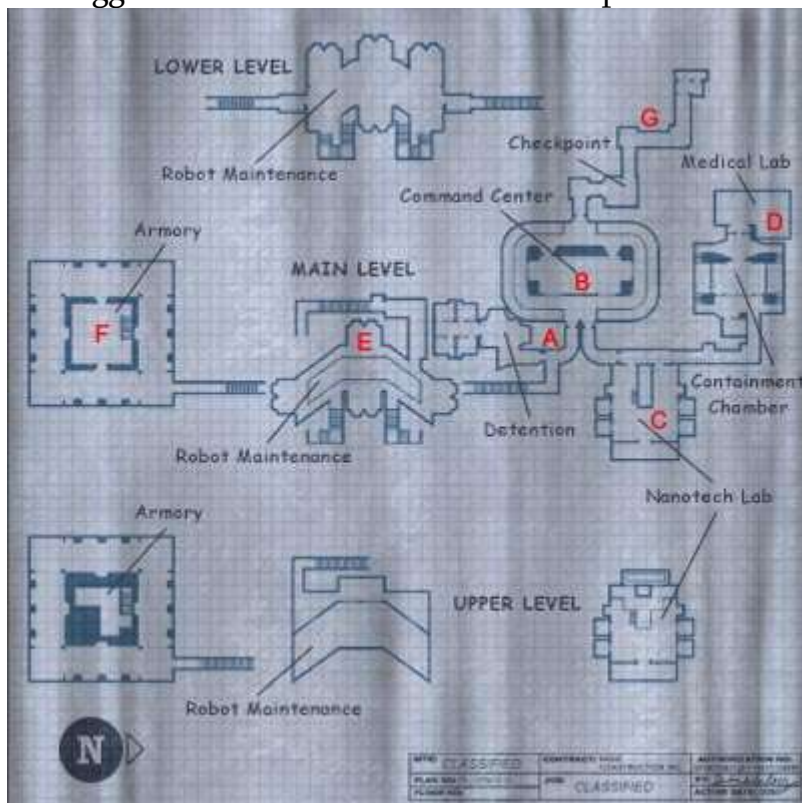
Tornate da vostro fratello. Il messaggio è stato spedito, e ora presumibilmente Chad riuscirà a mettersi in salvo, portando via la sua gente nel nascondiglio segreto delle catacombe di Parigi. E per quel che riguarda Walter Simons, non riuscite ancora a spiegarvi che tipo di influenza ha sull'UNATCO per poter addirittura ordinare ai soldati di attaccarvi. Il realtà la FEMA, che è una agenzia nazionale contro le alluvioni e i disastri naturali è solo una copertura di Simons... Egli fa in realtà parte del Majest12 !! E vuole usare il nome della FEMA come strumento mediatico per arrivare ad assoggettare il governo degli stati uniti.

Proprio quando Paul vi fa quest'ultima rivelazione, all'improvviso una voce metallica echeggia dall'esterno dell'appartamento: sono gli agenti "speciali" UNATCO che vi stanno cercando!! E vi stanno intimando, dall'esterno, di arrendervi! Paul però non ce la fa a scappare, e vi dice di sgattaiolare via dalla finestra, poiché altrimenti vi prenderebbero di sicuro. Lui non potrebbe mai farcela: vi dice di andare a Battery Park prendendo la metropolitana e vi da il codice del cancello che è stato installato nella stazione: 6282. Non insistete, e fate come vi dice, cioè SCAPPATE dalla finestra, che è meglio!

Una volta che siete all'esterno dovete raggiungere in fretta e furia la stazione: la via più breve è passando attraverso il buco nel porticato, proprio sul retro del bar. Ma state attenti, perché adesso gli agenti UNATCO hanno invaso l'area con poliziotti e addirittura mega bot di sicurezza. Prendete poi il treno. Jock vi informerà che al momento non può atterrare a Battery Park poiché le UNATCO hanno il controllo della zona...ma lo farà non appena riuscirà a trovare una posizione tranquilla. Arrivati a Battery Park incontrerete Gunther che sarà un po' incavolato, direi, perché avete ucciso Anna...:-) Vi conviene arrendervi subito poiché non potete avere la meglio, ora, in un eventuale scontro con lui. Verrete catturati...

CAPITOLO 8: Base segreta MJ12

Bene bene bene... Dopo essere stati catturati, con vostro sommo orrore, vi ritrovate **SENZA ALCUNA ARMA**, rinchiusi in una cella apparentemente senza via di scampo. Tuttavia, appena vi avvicinate alla porta, vi arriverà una misteriosa comunicazione via Infolink da una entità ancor più misteriosa che si fa chiamare Daedalus. Egli può togliere l'energia alla porta solo per pochi secondi, dunque state pronti a sgattaiolare all'esterno. Ora, il mio consiglio è di ripararvi dietro la cassa, e aspettare che la guardia vi passi davanti, dopodiché partite come dei razzi e andate a nascondervi sotto la scrivania, dove non può vedervi. Ricordatevi di prendere il manganello sopra la cassa. Aspettate che la guardia ritorni e si fermi proprio sotto alla insegna luminosa blu con la scritta **CELL BLOCK A** e poi prendetela ripetutamente a manganellate. Se avete il potenziamento "Potenza", che aumenta l'efficacia delle armi corpo a corpo, questo è il momento buono di usarlo. Se tutto va bene dopo due- tre manganellate, perirà. Prendete la pistola dal cadavere. Prendete le munizioni sul tavolo e leggete il datapad. Trovate il codice per sbloccare tutte le celle, che è 4679, e il codice per aprire la porta della sala detenzione dove vi trovate: 4089. Perquisite bene la cassettera e tutte le celle. Dovreste trovare altri oggetti utili e anche un altro prigioniero delle FSN: evitate di portarlo con voi, declinando la sua offerta di seguirvi e dicendogli di aspettarvi qui. E' armato con solo un coltello, e vi farebbe più danni che altro. Stando attenti alla telecamera nell'angolo, uscite dalla sala detenzione usando il codice 4089. Appena usciti riceverete un altro messaggio da Daedalus. Vi trasmetterà la pianta di tutta la zona:



Ora voi siete esattamente nel punto A. Il vostro equipaggiamento si trova nell'armeria, al punto F, verso est rispetto a dove siete voi ora, mentre (ahimè!) il cadavere di Paul si trova nel laboratorio a nord al punto D. Purtroppo Paul è morto, e dovete recuperare le

informazioni contenute nella sua banca dati: sono informazioni di cui ha bisogno Tracer Tong per disattivare il vostro eliminatore ed impedire che facciate una brutta fine: a quanto pare avete trovato un certo alleato, e una misteriosa figura, questo Daedalus, che vi sta aiutando nella fuga... Ora, il mio consiglio è questo: prima di fare qualsiasi altra cosa, andate a recuperare il vostro equipaggiamento all'armeria!! Dovete passare per la zona "Robot Maintenance" obbligatoriamente per arrivare al punto F. Evitate il percorso sotterraneo dal quale si accede dalla grata sul pavimento... Dunque svoltate a destra verso est e arrivate sino all'ingresso dell'Area E. Ora, la zona brulica di guardie e bot di sicurezza, dunque dovrete essere estremamente scaltri per poter passare dall'altra parte inosservati. In più, siete anche pressoché disarmati... Ora, dovete in pratica attraversare tutta la sala di nascosto, proteggendovi dietro le casse che trovate sulla destra sparse per tutta l'area. Fate bene attenzione ai cecchini che gironzolano al piano superiore, oltre alla guardia che sta al piano terra. Calcolate bene i tempi, e non dovrete avere difficoltà ad imboccare indisturbati il corridoio che conduce al punto F. Adesso prestate ancor più attenzione: la sala dove vengono custodite le vostre armi è al centro del quadrato che costituisce il punto F. Ora, il problema sono i bot di sicurezza che girano... La tecnica più efficace è questa: acquattatevi e mettetevi dietro al primo che vedete (dopo che ha svoltato l'angolo) continuando a stargli dietro silenziosamente e nascondendovi dietro le colonne quando il bot entra in fase "scanning area". Arrivati all'angolo in alto a destra del quadrato (vedi mappa) vicino all'angolo dovrete vedere una scala. Salite su, e sarete finalmente al sicuro dai bot. Scassinare l'armadietto con uno dei grimaldelli che dovrete aver trovato precedentemente e chiudete la valvola: il soffione davanti a voi cesserà. Adesso zompate sul tubo e vi troverete dall'altra parte. Aprite la grata sulla destra e infilatevi nel condotto. Continuate fino a sbucare proprio dal soffitto dell'armeria!! Buttatevi giù: siete penetrati nell'armeria! Prendete tutto, poi fate attenzione perché al piano di sotto c'è ancora una guardia. Per prima cosa, disattivate la telecamera col terminale di sicurezza ed anche i due bot all'esterno. Lasciate perdere il contenitore col fucile al plasma. Poi scendete giù piano piano (NB: le VOSTRE armi, quelle che avete potenziato con le varie modifiche trovate sino a questo momento si trovano sugli scaffali di sotto, quindi se volete recuperare proprio le vostre armi, state attenti a quali prendete, visto che quelle che avete trovato ora sono quelle coi valori standard di danno, portata, etc...). Aspettate che la guardia si metta seduta alla scrivania e seccatela con un preciso colpo alla testa. Uscite ora dall'armeria e ritornate nei pressi del punto E. Nell'armeria dovrete aver trovato anche un silenziatore, che dovrete applicare al vostro fucile di precisione. Eh, eh, ora ci divertiamo... Stando al sicuro nel corridoio, fate secco col fucile di precisione silenziato la guardia che sta al piano terreno, facendo attenzione di spararle mentre si trova nei pressi dell'altra porta, in fondo alla sala. Questo perché il suo cadavere, se sta in quella posizione, non dovrebbe essere notato da nessun cecchino che si trova al piano superiore. Fate secco un altro cecchino al piano superiore. Questa volta automaticamente tutti gli altri lo noteranno e vi verranno incontro; mantenetevi al sicuro dietro la porta di ingresso, e aspettateli tranquillamente col fucile d'assalto in mano... Sarà una carneficina!!! Purtroppo, nel

frattempo, qualche guardia ha attivato un bot di sicurezza, che ora gira minacciosamente al pian terreno. Salite le scalette alla vostra destra. Entrate nell'ufficio al piano ancora più superiore ed eventualmente falciate qualche guardia che ancora rimane. Interagite con il terminale di sicurezza e modificate la IA del bot, per renderlo inoffensivo. Su un datapad troverete il codice di accesso alla zona chirurgia (0199) : prima che morisse stavano facendo qualche allucinante esperimento sul corpo del povero Paul per estrarne il suo databox, esattamente quello che serve a Tracer per disattivare il vostro eliminatore. Scendete giù, e se vi va, comprate la modifica per la precisione dal meccanico con la tuta arancione. Ritornate nei pressi della zona di detenzione. Passate velocemente per l'area di comando e imbucatevi subito nel corridoio che conduce alla zona C e D. Incontrerete qui un medico, che sembra conoscervi piuttosto bene... Vi confermerà che Paul è stato catturato e che è morto... Ora è nell'area medica (codice 0199, già preso da voi in precedenza). Gli scienziati UNATCO stanno impazzendo per studiare le sue cellule, che sembrano sopportate in modo incredibilmente più elevato di quanto previsto i nanoidi necessari i potenziamenti. Dovete assolutamente raggiungere il suo cadavere per ottenere le informazioni che necessita Tracer Tong per disattivare il vostro eliminatore, ma anche per sintetizzare altra Ambrosia, visto che i nanopotenziati sembrano esserne immuni per qualche strano motivo. Ora, per entrare nella zona C, saltate sulle casse che trovate lì davanti e infilatevi nella grata che trovate lì sopra. Da lì avete un'ottima posizione per far secchi tutti i soldati che bazzicano in zona. Iniziate dunque il solito massacro, uccidendo prima quelli che si trovano più vicini a voi, sul balconcino, e poi gli "agenti speciali" in giacca nera e occhiali da sole: attenzione a non trovarvi vicino a loro quando moriranno, perché una volta ricevuto l'ultimo colpo, quello mortale, esploderanno letteralmente distruggendo qualsiasi cosa vicino (proprio quello che succederà a voi se non disattivate il vostro eliminatore... he hehe!!). Entrate di prepotenza disattivate la telecamera e accedete nel piccolo studio in fondo alla sala C. Trovate il contenitore di potenziamento ben custodito dal tastierino di sicurezza: bypassatelo con i multistrumenti (ce ne vorranno un paio) ed installate subito col bot medico il potenziamento "Difesa Aggressiva": con esso qualsiasi razzo/granata etc... lanciati contro di voi esploderanno prima di colpirvi e se aumentate il grado questo potenziamento potreste anche farli esplodere non appena vengono lanciati, massacrando appunto chi li lancia... . Dentro gli armadietti trovate altri oggetti interessanti e in particolare nell'ultimo in basso a destra un datapad con tutte le password e i login dei computer dello staff UNATCO. Prendetelo, che poi vi fate quattro risate dopo... Uscite e continuate la vostra avanzata lungo il corridoio che conduce alla "containment chamber". Ammazza senza pietà la segretaria e il soldato che sono ancora terrorizzati perché non riescono a prendervi... HAHHAHAHA! Qui bando alle ciance, imbracciate il fucile d'assalto e buttatevi nella mischia, fate secchi tutti, magari ogni tanto indietreggiate, riparandovi oltre l'angolo del corridoio e aspettando le guardie qui per trucidarla appena fanno capolino. Una volta che la zona è sgombra, proseguite oltre la camera di contenimento dove sono contenute due strane bestiaccie ed entrate nell'area medica col codice 0199. Il cadavere di vostro fratello purtroppo è proprio lì, sulla destra.

Una volta vicino al cadavere, Daedalus ne farà una scansione fotografica, poi vi comunicherà che le informazioni ottenute sono sufficienti. Vi darà poi il codice per uscire dal complesso, imboccando il corridoio che conduce al punto G. Per arrivare qui dovrete necessariamente passare per la sala di comando. Potete ancora una volta intraprendere un'azione a viso aperto, che in questa circostanza mi sembra la cosa migliore. Fate secco a distanza una guardia con il fucile di precisione, e attendete le altre col fucile d'assalto, magari interscambiandoli velocemente per uccidere quelle con un solo colpo quelle più lontane con una mitragliata di colpi quelle più vicine. Quando la zona è sgombra potete tranquillamente controllare se trovate qualche oggetto utile nella sala comando e infine abbandonare la zona inserendo il codice 1125 nella porta che conduce al corridoio del punto G. Seccate con un solo singolo colpo alla testa l'ultima guardia, che se ne sta ignara seduta alla sua scrivania, e procedete oltre. Dopo il caricamento vi ritroverete proprio nella vostra base UNATCO... Infatti ricordate la zona dove non potevate accedere, nelle vostre precedenti visite al quartier generale? Bene, era il complesso segreto dal quale siete appena fuggiti. Daedalus vi comunicherà che dovete riuscire a evadere dalla base: Jock vi aspetterà con l'elicottero all'esterno. Prima però potete fare una visitina ad Alex, Sam Carter, Reyes e soprattutto il vostro ex-capo Manderley, che si merita una bella lezioncina... Ora, appena uscite, imbracciate alla svelta il fucile di precisione e fate secca la guardia la vicino prima che vada via (altrimenti dovrete aspettare che faccia di nuovo tutto il giro e che torni). Fatelo ora, perché è sola e il vostro fucile di precisione è adesso silenziato... Procedete nell'infermeria e date una controllatina al computer di Jamie Reyes: LOGIN: jreyes PASSWORD: amigo. Hmmm... il dottore ha una e-mail di Walter Simons, che lo esorta a escogitare metodi di uccisione migliori dell'attuale "eliminatore" per gli agenti nanopotenziati. Forse parlando con Jamie si può convincerlo ad abbracciare la vostra causa. Andate avanti e parlateci. Non appena gli farete la proposta subito accetterà, ma preferisce rimanere qui nell'UNATCO per il momento, per non

destare troppi sospetti. Voi intanto dovete assolutamente rintracciare questo Tracer Tong, che era il contatto di Paul a Hong Kong. Prendete il contenitore di potenziamento vicino al dottore e installatelo con il bot medico (fate attenzione alla telecamera). Controllate anche lo stanzino per ricevere il medkit. Installate il potenziamento "Rigenerazione": vi permette di rigenerare i punti vita persi durante i vostri scontri, ed è utilissimo specialmente quando siete a corto di medkit. Adesso potete uscire e passate velocemente nell'ufficio di fronte di Alex. Controllate il suo PC. LOGIN: ajacobson PASSWORD: calvo. C'è una strana mail che descrive le origini storiche dell'organizzazione MJ12 e ne associa gli intenti anche ad un'altra società secolare, quella degli "Illuminati". Tenete bene a mente questi nomi, poiché ritorneranno spesso nel gioco. Ora parlate con Alex. Evidentemente voi supponete che si Alex sia il misterioso Daedalus che vi ha aiutato a fuggire togliendo l'energia nella vostra cella. In realtà Alex non ne sa niente, anche se ha provato a fare una cosa del genere senza però riuscirci... Chi è questo Daedalus? E perché vi ha aiutato a fuggire? Queste sono le domande principali che vi state ponendo in questo istante. Chiedete anche ad Alex di

unirsi alla resistenza e di abbandonare l'UNATCO. Egli acconsentirà, ma non verrà con voi subito poiché anche per lui sarebbe troppo rischioso seguirvi ad Hong Kong ora che la base è blindata. Vi darà la chiave che permettere di uscire dal quartier generale UNATCO ma vi dirà di fare attenzione perché ci sono molte guardie nei dintorni. Nel frattempo, cercherà di scoprire chi è questo misterioso Daedalus... Uscite dall'ufficio e seccate col fucile di precisione la guardia che si trova all'esterno e quella nel bagno. Andate da Sam Carter: non vorrà proprio stare a sentire ciò che avete da dirgli sull'UNATCO e sui suoi uomini. Vi lascerà entrare nell'armeria senza fiatare oltre e prendere tutto quello che volete. Farà "finta" di non avervi visto. Dopo aver fatto manbassa nell'armeria, uscite. Andate subito nell'ufficio di Manderley. Prima ancora che possa fiatare, fate secca Janine Reed, la sua segretarie, ed entrate. Come pensavate, Manderley sta parlando con Simons attraverso la sua immagine olografica. Tutte le vostre domande avranno risposta: Manderley era solo una facciata, un pagliaccio messo a capo dell'UNATCO per mantenerne una certa facciata con l'opinione pubblica. E' Simons il vero responsabile. Manderley si scioglierà in modo patetico per aver fallito con voi, pregando Simons di risparmiarlo. Voi però avete già firmato la sua condanna a morte. Non appena finisce il filmato trucidate Manderley con un singolo colpo alla testa. Dopodiché uscite, uccidete gli altri due soldati, prendete tutto quello che riuscite a trovare e andate nel vostro ufficio per accedere per l'ultima volta al vostro computer. Ancora un messaggio di Daedalus, che vi incita a evadere il prima possibile. Salite al livello 1 e usate la chiave di Alex per fuggire. Ammazzate l'ultima guardia alla scrivania. Vi arriverà un ultimo inquietante messaggio di Gunther, che vi dirà che non avrà pace finché non vi avrà massacrato... Ignoratelo, poi uscite e fate un'ultima capatina al bunker per prendere altri oggetti utili, poi prendete l'elicottero di Jock, che finalmente vi porterà ad Hong Kong. Jock è stato contattato da Daedalus, e vi porterà a Hong Kong, in un posto in città dove può atterrare in sicurezza. Tuttavia gli ex alleati di Paul sono molto diffidenti nei confronti degli sconosciuti, ed è molto probabile che sarà necessario che voi conquistiate la loro fiducia, prima che essi vi aiutino col vostro problema...

CAPITOLO 9: Hong Kong



Purtroppo quelli dell' MJ12 hanno interferito con l'elicottero, ordinando ai suoi comandi di navigazione di procedere all'interno di una base segreta dell'MJ12 al di sopra dell'edificio della Versalife. Le porte corazzate in fondo alla sala sono chiuse. Devi riuscire a penetrare nel ponte di comando numero 1 e togliere il blocco alle armi dell'elicottero. Brutta faccenda. Tanto per cominciare, fatevi un giretto nel sottopassaggio proprio accanto all'elicottero. Aprite la grata davanti al cartello "danger" e infilatevi sotto. Al secondo bivio girate a sinistra. Prendete i razzi WP, la chiave del deposito munizioni, e tutti gli altri oggetti. Nel datapad trovate un codice (99871) che serve a bloccare la valvola di scarico che si trova più avanti nei cunicoli in cui vi siete introdotti. Al prossimo bivio, girate a destra e poi a sinistra: trovate i comandi della valvola. Inserite il codice 99871 e uscite immediatamente da lì. In questo modo libererete dei gas tossici nei livelli inferiori, uccidendo tutti le guardie ivi presenti in una botta sola, senza sparare nemmeno un colpo!!! Ritornate nel condotto principale e proseguite sino all'altra grata dalla quale potete uscire. Se invece di uscire proseguite oltre, fino in fondo, trovate uno dei bot di sorveglianza nel suo box, ancora inattivo. Siccome più tardi dovreste affrontarlo, meglio toglierlo di mezzo subito. Salendo più su la scala, arriverete ad il ponte di comando opposto a quello dove dovete andare voi, che invece è chiuso a chiave... Interagite con il terminale di sicurezza e disattivate tutte le telecamere di sotto. Scendete le scale fino in fondo: troverete la devastazione... Il gas tossico ha fatto una carneficina, sono tutti morti!! (tranne forse una guardia solitaria che dovrebbe trovarsi nei bagni). Comunque, controllate ben gli armadietti. In uno di essi trovate la chiave che vi serve per accedere al ponte di controllo. Tornate su e andate appunto al ponte di controllo. Premete il pulsante "weapons lock": in questo modo sboccherete l'elicottero di Jock. Ora scendete, e preparatevi per i fuochi d'artificio! Jock sta per lanciare un razzo contro le porte corazzate in fondo all'eliporto. Ciò però causerà inevitabilmente l'entrata in azione dei bot di sicurezza, ma uno già lo avete fatto secco prima. Pertanto non vi sarà troppo difficile eliminare l'altro (o comunque evitarlo) e uscire (attenti agli impulsi EMP). Prendete poi l'ascensore, che vi porterà al piano terra.

Benvenuti ad Hong Kong.

Ora siete nel mercato di Whan Chai. Riceverete immediatamente un messaggio di Jock. Egli spesso lasciava Paul nei pressi di un piccolo complesso ad est del mercato. Probabilmente è lì che dovete andare per trovare Tracer Tong. Non perdetevi tempo. Il vostro eliminatore è attivo già da 12 ore. Riceverete anche un altro messaggio dell'enigmatico Daedalus, che vi esorta a trovare Tracer, altrimenti "i nostri piani" falliranno... Ma quali piani????!! La cosa è sempre più incasinata. Pensavate di iniziare a capirci qualcosa, invece... Entrate nel piccolo magazzino subito alla vostra sinistra. Dovete scassinare la serratura, ma attenti a non farvi vedere dai poliziotti di Hong Kong. Dentro trovate molti oggetti interessanti, e il codice per accedere alla stazione di polizia, proprio lì vicino: 911. Entrate dunque nella stazione di polizia. Prendete il vostro pugnolo e colpite il poliziotto ancor prima che possa reagire, mi raccomando siate silenziosi, perché oltre la porta interna c'è un altro poliziotto. Leggete il datapad. Sembra che in zona vi siano due bande rivali che si fanno chiamare le "Triadi", e sono la "Freccia Rossa" e il "Sentiero Luminoso". Stanno creando molti incidenti nel quartiere. Tenete a mente questi nomi, perché fra poco li odierete... Oltre la porta c'è un poliziotto. Colpitelo in fretta col pugnolo, prima che possa reagire. Interagite col terminale di sicurezza e disattivate tutte le telecamere nel quartiere. Per ora non potete accedere nella botola, perché non sapete il codice. Uscite dalla stazione di polizia e dirigetevi verso nord. Fatevi una chiacchierata con la giornalista, che si trova davanti all'insegna del locale "Lucky Money". Vi informerà su queste famose triadi. Il "Sentiero Luminoso" per lei è composto da codardi. Devono rubare armi perché hanno scordato le arti tradizionali. Infatti hanno ucciso il capo della "Freccia Rossa" per rubargli la spada che lui aveva progettato, utilizzando una tecnologia all'avanguardia. Vi dirà poi che il complesso del Sentiero Luminoso dista solo pochi metri da qui. Qui vicino dovrete vedere anche un terminale ATM dal quale prelevare un po' di soldi. C'è una guardia proprio vicino a esso. Ora, se gli passerete davanti con un'arma in mano, darà subito l'allarme. Pertanto fermatevi dietro di lui, tirate fuori il pugnolo e storditelo. Nessuno dovrebbe accorgersi di nulla. Prendete i soldi. Dirigetevi ora verso est, sino ad incontrare un grande complesso delimitato da un alto recinto. Vi accorgerete di essere sulla strada giusta quando Jock vi dirà che siete vicino al complesso, appunto. All'ingresso dovrete trovare un tizio dall'aria piuttosto minacciosa. Parlate con lui. Si chiama Gordon Quick ed è uno dei capi del Sentiero Luminoso, di cui fa parte Tong. Paul lavorava per loro, ma pare che sia abbastanza diffidente nei vostri confronti... Se volete che vi aiuti, purtroppo dovrete fargli un favore. E sia! Le Triadi sono in guerra, a causa di una donna chiamata Maggie Chow. E' stata rubata una spada alla Triade della Freccia Rossa e la Chow ha dato inizio a questa faida dando la colpa al Sentiero Luminoso. Questa spada è chiamata "Dente del Drago", e fa uso di una nanotecnologia sviluppata dal vecchio capo della Freccia Rossa, prima che venisse ucciso. Il Sentiero Luminoso sa che la Chow sta mentendo, ma non ha le prove per dimostrarlo. Dovete trovare questa spada, perché è la prova che serve al Sentiero Luminoso per scagionarsi. Probabilmente è custodita nell'appartamento della Chow, che vive al 1313 di Tonnachi Road. Dovete andare a parlare con la Chow e smascherarla, altrimenti Gordon non vi farà passare per andare da

Tracer Tong. Tornate nei pressi della giornalaia, dunque, e procedete a ovest, in direzione Tonnachi Road: ci saranno tanto di cartelli a guidarvi, è piuttosto semplice trovarla. Dopo il caricamento della zona successiva, andate avanti. Se vi tuffate, e procedete in direzione est nell'acqua dovrete prima o poi trovare una grande nave (davanti ci sono 2 boe, e sull'estremità della nave è appesa una lanterna rossa) dove potete entrare. Dentro c'è una ragazza che potrà vendervi delle modifiche di contrabbando per le vostre armi. Ora dovrete avere un sacco di soldi, quindi comprate TUTTO quello che ha da vendere. Ad ogni modo, poi, esplorate bene tutta questa zona dei canali, perché potreste trovare altri oggetti interessanti. Vicino alla nave, c'è un'apertura che conduce nuovamente al livello superiore. Ritornate al punto di partenza e dirigetevi verso Tonnochi Road, oltrepassando la via controllata dai due poliziotti cinesi. Dopo il caricamento della zona successiva, incontrerete un altro membro del Sentiero Luminoso. Sa che dovete parlare con Maggie Chow: vi avviserà di stare molto attenti alla donna, e di non credere ad una parola di quello che vi dirà. Hmmm... Il suo palazzo è situato mezzo isolato più avanti, al 1313. Prima di dirigersi lì però se vi va potete esplorare bene la zona. Sulla destra dovrete trovare un ascensore. Prendetelo, poi salite tutte le scale. Al penultimo piano trovate una porta chiusa a chiave. E' l'appartamento di Jock a Hong Kong, ma per ora non potete accedervi, non avete la chiave. Salite fino su al tetto, calatevi giù e poi saltate sull'altro palazzo, dove trovate munizioni per il fucile di precisione. Se vi arrampicate sulla struttura che vedete lì davanti, potete raggiungere il palazzo che si trova di fronte, e continuare a calarvi giù dove potete vedere altri oggetti utili, fino a saltare sull'insegna più in basso. Prendete tutto, infine calatevi giù sul balconcino che vedete in basso. Adesso, prima di andare dalla Chow, parlate con i due vagabondi che si trovano nella zona. Verrete a scoprire dell'esistenza di un ascensore secondario (si trova dietro il gigantesco bot di sorveglianza, c'è una telecamera proprio accanto all'ingresso) che utilizzano solo i membri della Triade, e Maggie si arrabbierebbe MOLTO se venisse a scoprire che qualcuno non utilizzato l'ha usato. Hmmm...

Ad ogni modo io ho scelto di entrare dall'ingresso principale, per sentire cosa aveva da dire Maggie Chow. Entrate nell'edificio, prendete l'ascensore di SINISTRA. Una volta arrivati seguite la governante, che vi accompagnerà da Maggie Chow. Parlate con lei. Maggie sembra conoscere bene Paul... Inoltre noterete che è perfettamente a conoscenza dei Majestic12, e della cospirazione che c'è stata all'interno dell'UNATCO. Secondo lei, i Majestic12 hanno inviato Paul a uccidere il vecchio capo della Freccia Rossa, e anche Maggie stessa!! Tuttavia, Maggie ha persuaso Paul a tradirli e ad abbracciare la loro causa. Domandandole cosa vogliono i Majestic12 dalla Freccia Rossa, Maggie risponderà che lei, che fa parte della Freccia Rossa, sta vincendo la guerra contro l'alleato dei Majestic12, cioè il Sentiero Luminoso!! La Freccia Rossa stava sviluppando una nuova tecnologia, che avrebbero usato con una spada chiamata "Dente di Drago". Attraverso di essa la Freccia Rossa sarebbe stata inarrestabile. Così, i Majestic12 hanno deciso "di equilibrare" la disputa tra le due Triadi, dando un vantaggio tecnologico al Sentiero Luminoso rubando la spada. Praticamente vi sta dicendo l'esatto opposto di

quello che vi aveva detto Gordon Quick, che invece attribuiva la paternità della spada al Sentiero Luminoso. Maggie comunque vi dirà che tutte le prove che servono per definire la questione si trovano presso la stazione di polizia del mercato di Whan Chai, dentro una cassaforte in cui si accede con il codice: 87342. Le direte anche, appunto, di aver parlato con Gordon Quick e che siete stati visti. Il capo della Freccia Rossa, Max Chen, è informato dei vostri spostamenti... Alla fine, quando le direte che Paul è morto, ucciso dai soldati UNATCO, rimarrà stranamente stupita. La faccenda si sta complicando esponenzialmente. A chi credere? L'unica soluzione consiste nell'andare a vedere in cosa consistono queste prove di cui parlava Maggie. Tornate dunque alla stazione di polizia e inserite il codice che vi ha dato Maggie. La stanzetta è in sostanza una specie di armeria. Prendete gli oggetti che volete. Poi, quando esaminerete uno dei datapad, troverete delle informazioni interessanti. A quanto pare negli archivi della polizia Maggie Chow è ben nota, e le sue attività illecite sono connesse alla Freccia Luminosa e a Max Chen. Ci sono però delle prove che indicano come la donna potrebbe essere coinvolta con la morte del PREDECESSORE di Chen, fattore questo che ha scatenato l'attuale guerra tra le bande ancora in corso. L'attuale relazione della Chen con la VERSALIFE Corporation è ancora sottoposta a indagine. Questo è molto strano: in pratica la Chow ha assassinato il precedente capo della Triade della Freccia Rossa, e qualcosa vi dice che la storiella che vi ha raccontato nel suo appartamento è una menzogna bell'e buona... Tornate a Tonnachi Road, nei pressi del suo appartamento. Ma non rientrate dall'ingresso principale: il giochetto di Maggie era infatti questo, di farvi insospettire, e quando sareste tornati vi avrebbe massacrato all'improvviso dai suoi uomini... Dunque evitate questa volta l'ingresso principale e andate nel famoso ascensore secondario. La telecamera si disattiva attraverso un terminale di sicurezza che si trova nella Hall dell'edificio. Scassinare la grata ed entrate. Usate i multistrumenti per attivare il tastierino. Ciò azionerà l'ascensore, che vi porterà fin sul detto dell'appartamento di Maggie. Adesso statemi a sentire bene. NON usate i multistrumenti per bypassare il tastierino di sicurezza e aprire la porta: dietro di essa ci sono dei raggi infrarossi, ed è impossibile evitarli a meno che non usiate una granata EMP, ma in questo caso la vostra azione "silenziosa" verrebbe comunque compromessa. Dunque io qui ho intrapreso un'azione a viso aperto, giocando d'astuzia. Posizionate una granata LAM proprio sulla porta, poi spaccate la vetrata che dà sull'interno dell'abitazione: ciò causerà l'attivazione automatica dell'allarme. I soldati accorreranno in massa verso di voi, ma dovranno per forza passare da quella porta... BOOOOM!! Salteranno tutti in aria in un sol colpo. Voi comunque attendeteli (amichevolmente) col fucile d'assalto spianato e trucidate tutti i rimanenti. Fate attenzione soprattutto a quello con il fucile al Plasma. Una volta compiuto il massacro scendete le scale. Entrate nell'unica sala che non è protetta dai raggi rossi e sulla sinistra interagite col terminale per disabilitare tutte le telecamere. Prendete tutti gli oggetti che ritenete utili, poi passate nell'altra stanza. Riceverete subito un messaggio di Tracer Tong! Dice di avervi osservato attentamente fino ad ora, grazie all'infolink... La prova che gli serve è proprio lì davanti a voi: la spada dente del drago. Dovete recuperarla, e attendere altre istruzioni da Tong. Entrando nella sala, in fondo noterete un "olopad",

dal quale è possibile registrare e ricevere messaggi attraverso ologrammi. Premendo il bottone, noterete che c'è registrato un messaggio di Walter Simons... Quest'uomo vi perseguita!! A quanto pare anche la Chow lavora per lui. Simons le ordina di sospendere tutti i suoi compiti a lungo termine, almeno fin quando la Versalife non avrà raggiunto il suo obiettivo. Ci vorranno mesi, forse anni, prima che la Versalife possa addirittura arrivare ad influenzare Pechino... Il messaggio parla anche della possibilità di impadronirsi di Washington. Ora qualcosa vi è più chiaro: il cerchio si stringe. La Chow in realtà fa parte della stessa organizzazione di Simons, e la Freccia Rossa era solo un pretesto per impossessarsi della Spada dente del Drago, che evidentemente fa gola a Walter Simons... Interagite col computer e impossessatevi della spada. Dopodiché Tong vi ordinerà di portarla a Max Chen, capo della Freccia Rossa, che si trova al Club Lucky Money nella zona del mercato, in modo da ristabilire la pace fra le Triadi. Solo allora forse Tong riuscirà a fare qualcosa per il vostro piccolo problemino dell'eliminatore... Ritornate perciò al mercato e scendete al nightclub. La zona è presidiata da diverse guardie. Vicino all'ingresso del club c'è una vetrata dentro la quale potrete trovare diversi oggetti interessanti, se vi va di arrischiarvi a scassinare il tutto e vedervela coi poliziotti... Entrate nel locale, pagando l'ingresso. Potete anche comprarvi, per pochi crediti, una ehm... "accompagnatrice" dalla tipa che sta all'interno. Comunque, salite al piano superiore del locale e cercate il bar. Dietro al bancone c'è un piccolo corridoio che porta sul retro. Passate di lì e scendete. Nel magazzino chiuso in fondo trovate dei preziosi razzi per il vostro fucile GEP e altre armi pesanti. Vi conviene farci un salto. Dopodiché, entrate nella sala riunioni della Freccia Rossa. A quanto pare è in corso una riunione, e non si aspettavano il vostro arrivo. Proseguite oltre la porta e parlate a Max Chen, seduto comodamente nella sua scrivania. Ditegli che avete trovato la spada nell'appartamento di Maggie Chow, che era stata rubata proprio dalla Chow. Inizialmente Max farà fatica a credervi, visto che aveva fiducia nella Chow visto che lavorava per loro. Ma voi gli raccontate tutta la storia. La Chow lavora segretamente per un terzo gruppo, i Majestic12: uccide il predecessore di Chen stesso, istiga la Freccia Rossa a muovere guerra al Sentiero Luminoso (incolpandoli di aver rubato la spada) in modo tale da indebolire entrambe le fazioni e fare in modo che un gruppo esterno cioè gli MJ12, prendano il potere, avendo rubato i piani per fabbricare il Dente del Drago. La storia, messa così, sembra avere un senso... Chen vuole incontrare i capi del Sentiero Luminoso per chiarire questa faccenda, dopo aver terminato alcune proprie indagini. Proprio in questo momento una delle guardie vi avvisa che alcuni uomini non identificati sono penetrati nel locale... Cacchio, che tempismo!! Adesso per la prima volta farete la conoscenza con quei simpaticoni degli agenti corazzati dell'UNATCO, delle vere e proprie bestie, tostissime da uccidere e armate pesantemente. Aiutate gli uomini di Chen a farli fuori, poi tornate da Gordon Quick per informarlo sugli ultimi avvenimenti. Quando gli direte che Max Chen ha dichiarato una tregua fra le Triadi, Gordon si dimostrerà entusiasta, e vi farà entrare nel complesso. Troverete l'accesso alle stanze di Tong all'interno del complesso, nelle loro sale di allenamento. Il codice per entrare è 1997. Dunque penetrate nell'edificio e scendete sino alla sala di allenamento.

Troverete un altro tastierino accanto ad una specie di quadro raffigurante delle lettere cinesi. Inserite lo stesso codice ed entrate. Premete l'interruttore sulla parete sinistra e andate a parlare con Tong. Il vostro eliminatore è in funzione da più di sedici ore, voi vi sentite ancora bene, però bisogna fare in fretta... Tracer Tong vi informerà che però ancora non si fida di voi come aveva fiducia in vostro fratello Paul, dunque dopo che avrà disabilitato l'eliminatore voi gli dovrete un altro favore (e te pareva...) Tong vi dirà anche che Alex Jacobson è arrivato a Hong Kong subito dopo di voi!! A quanto pare ha seguito il vostro consiglio, ed ora lavora per Tong dopo essere scappato dall'UNATCO. Dopo il colloquio scendete fino alla piattaforma operativa e seguite le istruzioni di Tong, che disabiliterà il vostro eliminatore (nota: sul tavolo trovate la chiave dell'appartamento di Jock a Tonnachi Road e dei crediti!, se vi va dopo potete farci un salto per vedere se c'è qualcosa di utile). Ritornate nella sala controllo per parlare con Tong. A quanto sembra, Alex lo ha informato della tragica fine di Paul. Tong comunque è convinto che l'azione diplomatica della tregua fra le triadi reggerà ancora per poco, almeno fin quando il pomo della discordia è la spada. Per entrambe le Triadi infatti la spada è un'arma assoluta, una tentazione... Tong è convinto che sia necessario

prelevare la codina ROM della spada dalla VERSALIFE, l'azienda specializzata in materiali sintetici e nanoidi. Dopodiché è necessario dare questa codifica a ENTRAMBE le Triadi, per poter sancire una pace definitiva. Per poter penetrare alla VERSALIFE, a nord del mercato, dovete prendere l'ascensore che avete visto quando siete scesi per andare al Club Lucky Money; Tong vi darà il codice: 06288. Una volta dentro, cercate il signor Hundley, il supervisore dei turni. Lui può essere convinto a darvi l'accesso ai laboratori. Nel frattempo, potete tranquillamente avere accesso alla rete attraverso il login e la password che vi darà Tong.

LOGIN: JCDenton , PASSWORD: sanctuary

Immettetele nel computer che vedete nell'ufficio di Tracer Tong. Avrete ben tre e-mail piuttosto interessanti. Ancora una volta il misterioso Daedalus torna a farsi sentire: vi parlerà del Majestic12, di come in realtà l'UNATCO era un'organizzazione corrotta, una semplice "costola" di una rete molto più grande che era appunto il MJ12, il cui unico scopo è arrivare a controllare il pianeta attraverso l'intimidazione e il potere assoluto. La "Morte Grigia" è un virus sintetico potentissimo creato in laboratorio, voi e vostro fratello ne eravate immuni, ma nessun altro lo è. Per poter metter fine a questo "flagello" dovete distruggere il "costruttore universale", l'unica macchina in grado di creare artificialmente il virus. Secondo le informazioni di Daedalus, essa sembra trovarsi in un laboratorio segreto dell' MJ12 sito nelle viscere di un edificio controllato dalla VERSALIFE. Guarda caso, è proprio dove dovete andare voi... L'e-mail di Alex e quella di Sam Carter vi informeranno invece che entrambi, dopo lunghe riflessioni hanno deciso di abbandonare l'UNATCO, dopo aver scoperto la sua vera natura corrotta. Scendete le scale, e oltre la sala medica, troverete Alex. Parlate con lui, e vi racconterà come ha fatto a scappare dall'UNATCO. Anche Sam Carter e Jamie Reyes sono fuggiti, ma purtroppo di lui non ha ancora nessuna notizia. Alex ha anche delle interessanti informazioni sul misterioso Daedalus che continua a cercarvi... Questi messaggi infatti

provengono da messaggi crittografati anonimi. Daedalus era sostanzialmente un progetto governativo di IA, noto anche come Echelon IV. Fu progettato per esaminare terabyte e terabyte di messaggi intercettati alla ricerca di contenuti sovversivi. Alla fine, il progetto non divenne mai realtà. Il problema era davvero troppo difficile. Dopo aver bruciato ingenti somme versate dai contribuenti, il governo decise di interrompere il progetto. Dunque, la voce che vi parla nella testa è...una sorta di IA misteriosamente "risorta"...

Uscite dalla sala medica e fate un salto nell'armeria, in cima alle scale, dove trovate svariate munizioni, tra cui quelle potentissime da 20mmHg per il vostro fucile d'assalto e anche un bot che vi consentirà di ricaricarvi di bio-energia. Quando avete finito, uscite e dirigetevi verso l'ascensore che conduce agli uffici della Versalife. Arrivati al centro inserimento dati della Versalife, parlando con la segretaria, scoprirete che il signor Hundley, che state cercando, si trova al piano superiore. E' l'uomo con l'abito nero. Ora, se volete potete anche tentare di accedere alla sala controllo della polizia che si trova proprio accanto alla reception, per trovare diversi oggetti interessanti e disattivare tutte le telecamere. Ma state attenti ai poliziotti: dopo qui sarà un gran casino, quindi forse vi conviene iniziare a farli secchi tutti i poliziotti. Fate così. Mettetevi dietro al primo poliziotto che incontrate subito dopo essere usciti dall'ascensore, e pungolatelo per benino. Nessuno si accorgerà di nulla, la telecamera non vi inquadrerà. Potete poi riservare lo stesso trattamento anche al poliziotto che si trova dietro la segretaria alla reception. La donna non si accorgerà di nulla se siete abbastanza svelti e scaltri. Per ora lasciate perdere la sala controllo, ve ne occuperete per ultimo. Per il momento comunque andate al secondo piano e cercate un impiegato: non potete sbagliarvi, è l'unica persona presente nella sala computer, che sta lavorando al suo PC. L'impiegato sembra piuttosto nervoso. Alla fine cederà, e vi rivelerà che c'è qualcosa che non va alla Versalife: egli infatti falsifica tutte le loro registrazioni. Non ne conosce bene il motivo per cui gli chiedono di fare tutto questo, ma di qualsiasi cosa si tratti, è convinto che c'entri ciò che è celato nei laboratori che si trovano sotto la Versalife. C'è di tutto laggiù, strumenti, personale militare, e NIENTE viene registrato. L'impiegato è disposto a darvi il codice per l'ascensore che conduce laggiù, a patto che uccidiate il supervisore Hundley, che sicuramente avrete visto aggirarsi nei dintorni (quello con il vestito nero). Dunque riscendete al primo piano, e senza starci troppo a pensare attendete Hundley nella zona dei computer, visto che è quella meno controllata. Mettetevi dietro di lui, e sparategli un solo colpo, con un'arma silenziata, facendolo secco. Perquisite il cadavere e poi ritornate dall'impiegato nervoso per farvi dare il codice: 6512. L'impiegato si assicurerà anche di far avere l'autorizzazione per il vostro accesso al laboratorio al personale che si trova di sotto, così potrete girare indisturbati nei laboratori senza che le guardie vi creino problemi. In questo modo avrete dalla vostra il fattore sorpresa, e giocatevelo bene! Prima di prendere l'ascensore, se volete potete fare una capatina alla sala controllo al pian terreno, ma dubito che riuscirete a non far scattar l'allarme. Quando siete pronti, prendete l'ascensore e scendete nei laboratori segreti...

Al vostro arrivo, vi verrà incontro il supervisore Harrison. E' stato appena informato che avete un'autorizzazione ad accedere liberamente ai laboratori, ma sembra abbastanza

scettico nei vostri confronti, poiché non riesce ad identificarvi... Vi ricorderà che se vi comportate in modo strano suonerà l'allarme, e le guardie vi spareranno a vista... Proseguite oltre. Ehi, avete visto la statua nella sala? E' la mano che cerca di afferrare il mondo, esattamente la stessa che avete visto nel filmato introduttivo del gioco, ricordate? Oscuri presagi all'orizzonte... Dietro alla statua noterete due uscite: una sul lato destro e una sul lato sinistro. Prendete la strada a destra e salite le scale. Qui in zona ci sono diverse guardie, ed è praticamente impossibile eliminarle in modo stealth. L'unica che potete seccare senza essere visti è quella che gira con il lanciafiamme. Appena si ferma, davanti alla porta dell'armeria, pungolatela velocemente prima che possa fiatare. Nessuno si accorgerà di nulla. Adesso andate nel bagno: in fondo noterete una grata. Apritela, ed infilatevi nei condotti di aerazione, continuando a salire. Quando vedete il greasel, uccidetelo in fretta. Davanti a voi ora dovreste avere anche un'altra grata che dà direttamente sul soffitto della sala con la statua. Continuate ad andare avanti nel condotto sino in fondo, poi girate obbligatoriamente a destra e proseguite. Al successivo bivio, seguite la strada discendente e calatevi giù. Dovreste arrivare in un salottino con un'ampia vetrata che dà direttamente sulla sala con la statua. Aspettate silenziosamente l'agente speciale vestito in nero, e cercate di beccarlo alla testa col fucile di precisione mentre si trova nel corridoio, in modo tale che l'esplosione che farà quando muore non desti troppi rumori sospetti. Prendete la chiave della stanza di potenziamento magnetico, e disattivate le telecamere attraverso il terminale, aprite anche tutte le porte chiuse attraverso il terminale. Adesso salvate. Provate a rompere una vetrata, magari accertandovi che i tre uomini di sotto (la guardia, la guardia corazzata e il supervisore Harrison siano sufficientemente lontani da non udire il rumore). Se tutto va bene non si accorgeranno di niente. Bene, adesso potete dedicarvi al cecchinaggio!! Trucidate i tre dalla vostra vantaggiosissima postazione. Se siete abbastanza scaltri e soprattutto veloci non farà nemmeno in tempo a suonare l'allarme. Ora prendete l'ascensore e ritornate alla sala della statua (NB: noterete, nel corridoio che vi riconduce alla sala in questione, un'altra vetrata che dà sulla zona inferiore dei laboratori veri e propri. Meglio non arrischiarsi in questo caso ad attaccare da qui. Ora che le altre guardie sono morte, potete dedicarvi ai tre che sono rimasti nell'armeria. Gettate una granata a gas nell'armeria, e trucidateli di pallottole mentre sono accecati. Se vi va bene, non dovrebbe nemmeno suonare l'allarme. Nell'armadietto nella sala riunioni trovate il codice di un contenitore di potenziamenti che sta in sospensione nella camera dei test magnetici: 5878. Nell'armadietto dell'armeria trovate invece il login e la password dei terminali di sicurezza: LOGIN: MJ12, PASSWORD: SECURITY. Sul datapad che si trova appoggiato sul tavolo della cucina trovate invece un codice da inserire nei comandi del costruttore universale: 525. Ancora non sapete bene a cosa serve, ma presto lo scoprirete... A questo punto, ritornate nella sala della statua. Su di essa avrete sicuramente notato una tastiera di sicurezza. Bypassatela coi multistrumenti. Ciò aprirà un passaggio segreto proprio là davanti. Scendete le scale. In zona ci sono 3/4 guardie che girano attorno al centro della sala dove, come Tong stesso vi comunicherà, c'è il terminale dove dovrebbe essere custodita la codifica ROM della spada dente di

drago. Potete facilmente pungolarle tutte mentre sono da sole, senza far attivare nessun allarme. Scendete al centro della sala e pungolate per bene la donna bionica con la spada laser e la guardia che fa il giro, ma state attenti a non destare troppi sospetti (al limite nascondete i corpi, per evitare problemi). Lì accanto a voi c'è il terminale dal quale prendere la codifica ROM, ma prima vi consiglio caldamente di farvi un bel giretto verso ovest, nel cuore dei laboratori. Prendete dunque il corridoio e avanzate sino al primo incrocio a sinistra. E' una postazione delle guardie. Ce ne sono 3 in giro, e altre due ai piani superiori (una per piano), vicino ai letti e agli armadietti. Salite, e silenziosamente pungolate la guardia solitaria. Nessuno dovrebbe accorgersi di nulla. Fate lo stesso con l'altra. Un'altra guardia solitaria si sta guardando allo specchio emblematicamente al bagno. Riservatele lo stesso trattamento... Ora dovete occuparvi del gruppetto delle tre guardie al pianterreno. Nella zona, sono rimaste le sole guardie. Giochiamo d'astuzia: prendete una granata a gas e, mentre siete ben al sicuro, lanciategliela. Le tre guardie ovviamente saranno momentaneamente accecate, e nessuno si è accorto della deflagrazione, visto che avete già sistemato gli altri. Con calma, tirate fuori il fucile di precisione e mirate alla testa dei tre: tre colpi e via! Anche queste non vi daranno più fastidio. Proseguite fino alla fine del corridoio. Sulla sinistra dovreste vedere quella simpaticona di miss Chow, che sta confabulando con qualcuno. Non avvicinatevi a lei, altrimenti vi riconoscerà e vi sguinzaglierà contro tutte le guardie "speciali" dell'MJ12 che girano per la zona... Invece voi continuate ad agire discretamente, avete dalla vostra ancora il fattore sorpresa. Noterete un agente speciale "donna" che fa il giro della sala. Seguitela quatti quatti, e mentre si trova in fondo alla sala (lontano dagli occhi indiscreti degli altri agenti speciali che sicuramente avrete visto giù al livello inferiore) pungolatela. Se fate tutto discretamente, dovreste ancora cavarvela, senza attivare nessun allarme. Scendete al livello inferiore della sala ove siete giunti. Qui, dovrebbero esserci ai quattro lati delle sale, quattro agenti speciali. Il vostro pungolo vi ritornerà nuovamente in aiuto. Avvicinatevi a ciascuna di esse singolarmente e pungolatela finché tutte e quattro non perderanno i sensi. In questo modo avrete eliminato tutte le guardie senza far scattare neppure un allarme!!! Una volta che avete eliminato tutti, avvicinatevi a Maggie Chow e ascoltate la conversazione. Sta parlando con un uomo chiamato Bob Page, che sarà il vostro ultimo nemico accanito... Stanno parlando dei misteriosi esperimenti che conducono qui ai laboratori, e probabilmente anche di voi, definendovi "il pezzente dell'UNATCO"... Inoltre, accenneranno anche ad una alta opera di ingegneria chiamata "Icarus"... Di che cosa si tratterà? Purtroppo sul più bello, i due se ne andranno per il corridoio laterale e voi non potrete raggiungerli. Riscendete di sotto e andate nella stanza dove sono contenuti in sospensioni i potenziamenti. Interagite con il computer che si trova incassato in una nicchia sulla sinistra, disattivando le radiazioni nella cella di sospensione e aprendo tutti i contenitori dei potenziamenti. Entrate tranquillamente dentro e prendete tutto!! Potete usare il bot medico lì accanto per installarvi i potenziamenti. Adesso ritornate tranquillamente alla sala del terminale dove dovete ottenere la codifica ROM. Premete il pulsante e poi salite sulla piattaforma. Entrate nel computer e inviate la codifica ROM. Ce l'avete fatta! Tracer si farà subito

sentire, dicendovi che vi ha inviato i dati del componente che serve alle Triadi per completare la spada. Ora non dovete far altro che andare al tempio vicino al mercato (di fronte al complesso di Tong) per sancire definitivamente la pace fra le Triadi. Dunque riuscite da qui, ripercorrendo a ritroso la strada (ovviamente scatterà l'allarme, ma voi avete già sistemato tutte le guardie in precedenza...BBBWAH-GAHA-HHA-haha!!).

Al tempio, ci saranno Gordon Quick e Max Chen che sanciranno ufficialmente la pace fra le Triadi, e si riprometteranno di conservare le loro antiche tradizioni per sempre. Vi ringrazieranno di cuore e vi inviteranno a farvi una bevutina con loro, al Lucky Money. Se vi va di farvi quattro chiacchiere con loro dopo andateci. Ora però avete questioni più urgenti da trattare. Gordon infatti vi informerà che Tong vuole vedervi nuovamente nel suo complesso. Andate dunque da lui.

Tong vi dirà che ora inizieranno a produrre le spade e le distribuiranno agli alleati. Tuttavia, gli scopi della Versalife non vi sono ancora ben noti. E' piena zeppa di soldati, e pensate che laggiù nascondano molto di più che la tecnologia per una spada. Infatti, Paul e Tong avevano concluso che la Versalife si occupa della produzione dell'Ambrosia, anche se la ricerca vera e propria avviene nel NordAmerica. Sapete dunque che producono l'Ambrosia. Se riusciste a tornare laggiù e ad ottenere l'accesso ai laboratori del livello 2 (che dovrete aver notato nella vostra precedente visita, c'è un'ascensore bloccato che conduce proprio lì), forse potreste scoprire qualcosa di più sulla Morte Grigia. Il fallimento di Paul, e la sua morte, hanno lasciato Tong a mani vuote. Infatti, per poter riuscire a sintetizzare altro vaccino, Tong ha bisogno anche delle particelle virali e della struttura molecolare dell'Ambrosia. Tuttavia, non vi conviene ripassare per l'ingresso principale, perché questa volta saranno pronti ad attendervi... Tong dice che esiste un ingresso secondario, presso l'estremità nord della galleria di Canal Road, che è subito a est del tempio. Ha scoperto poi il codice per l'ala di ricerca sulle nanotecnologie (55655), ma non ha trovato dati utili. Prima di andare, curatevi col bot medico se ne avete bisogno e ricaricate la vostra bio-energia col bot-riparatore. Poi uscite dal complesso di Tong, e voltate subito a est. Vi troverete subito di fronte all'ingresso per Canal Road. Procedete. Avanzate nel tunnel stradale interrotto dalla frana lungo la via obbligata. Alla fine della strada, vicino al furgone nero, inserite il codice che vi ha dato Tong (55655) ed entrate. Scassinate la grata del tombino e calatevi nel pozzo...

Atterrerete in fondo a una pozza d'acqua. Arrampicatevi su per le tubazioni e infilatevi nel condotto. Leggete il datapad per terra: contiene il codice di una porta (768). Proseguite sino in fondo. Riceverete un messaggio di Daedalus: all'interno della struttura nella quale vi trovate c'è uno dei due COSTRUTTORI UNIVERSALI, le uniche macchine in grado di produrre e sintetizzare l'Ambrosia. Daedalus vuole che la distruggiate, e vi darà il codice che serve per accedere ad esso: 525. Bypassate il tastierino numerico: ciò farà aprire in sequenza le porte alla vostra destra. Proseguite lungo quella direzione. Tong vi chiederà di cercare un terminale nei laboratori del livello 2, dove vi trovate ora, in modo tale poi da inviarvi i dati che vi servono grazie all'infolink. Premete il pulsante e abbassate il ponte. Proseguite (attenti alla telecamera a destra), e in modo estremamente silenzioso perché oltre la porta corazzata ci sono diversi bot di

sorveglianza, interagite col terminale di sicurezza, disattivando tutte le telecamere e aprendo la porta chiusa. Ciò causerà l'innalzamento del ponte di prima, rivelando l'ingresso ad una sala dove è custodito il terminale in cui si trovano i dati che vi servono. Tuttavia, passare da qui è altamente rischioso. Meglio trovare un ingresso alternativo... Se controllate bene la fine delle due rampe di scale, dovrete trovare due tombini: uno aperto, che non contiene nulla, e un altro invece che è chiuso a chiave. Scassinare il tutto e buttatevi nel condotto. Alla fine sbucherete proprio in un'apertura che dà sul soffitto della sala dove dovete andare!! Uccidete la guardia corazzata con un preciso colpo alla testa, poi calatevi giù velocemente e uccidete la dottoressa prima che suoni l'allarme. Se non ce la fate, e scatta l'allarme, aspettate che i due bot ritornino al loro posto dopo che sarà cessato, nascondendovi nella stanzetta laterale. Entrate nel computer e caricate gli schemi del virus che servono a Tong per sintetizzare il vaccino. Aprite anche la camera di contenimento del Costruttore Universale... Una volta che avrete fatto questo, Tong vi dirà che ha tutto ciò di cui ha bisogno, e potete anche ritornare nel suo complesso. Tuttavia, vi consiglio a questo punto di seguire anche le indicazioni di Daedalus, e cioè di distruggere il costruttore universale. Se non lo fate, il proseguimento della storia potrebbe prendere pieghe inaspettate... Dirigetevi dunque nel corridoio laterale e scendete la scala. Potete anche lasciar perdere tutti i contenitori di potenziamento, visto che ormai avete già occupato con gli altri tutto il vostro corpo e non potete disinstallarne alcuni per installarne altri (a parte il fatto che comunque quelli che si trovano qui il più sono dei doppioni di quelli che già avete). Continuate dunque a scendere, e alla fine troverete sulla vostra strada la simpatica Maggie Chow! Evidentemente l'ultima volta non ha avuto modo di salutarvi come si deve, e vuole ripagare questa sua sgarbatezza. Eh eh...! Trucidatela!! Tanto vi attaccherà solo con la sua spada laser. Statele lontano e riempitela di buon sano PIOMBO! Dopodiché, inserite il codice 525 sulla tastiera: ciò causerà l'autodistruzione del Costruttore universale!!! Adesso dovrete andare via di qui, e anche piuttosto alla svelta!!! Proseguite verso il centro della sala e buttatevi in una delle aperture che si sono venute a creare dall'esplosione. Attenzione perché la zona è piena di materiali radioattivi, e l'acqua è inquinata. Ci saranno 4 pozzi, ma solo uno di essi conduce all'uscita vera e propria. Finalmente la produzione virale è stata bloccata. I protocolli di contenimento hanno bloccato l'ingresso. Dovrete dunque uscire da tubi di deflusso nel pavimento della stanza. Tracer vi informerà sugli ultimi accadimenti : la Versalife ha sintetizzato la "Morte Grigia" in gran quantità. L'intera scorta è stata caricata su un super-mercantile diretto a New York. Il precedente proprietario di questa nave era un certo Stanton Dowd, che a quanto sembra aveva a che fare con un gruppo insurrezionalista chiamato "Gli Illuminati". Dopo aver ascoltato queste rivelazioni, uscite dalla zona, passando dal tubo di deflusso. Nuotate sott'acqua e ogni tanto prendete aria dagli sbocchi che trovate nel passaggio. Attenti alla bestiaccia che trovate nel tubo: uccidetela con la spada, è la cosa migliore. Quando arrivate in fondo, prendete la chiave e il multistrumento, poi passate nell'area successiva. Sbucherete nuovamente nel canale, vicino alla nave dove siete stati per comprare le modifiche alle armi. Tornate da Tong.

Egli vi dirà che gli Illuminati, gruppo rivoluzionario di inizio secolo, sono ancora molto potenti. Tong conosce alcuni loro vecchi capi, come lo Stanton Dowd che vi aveva accennato prima, ma anche Beth Duclaire, Morgan Everett... Molti di loro sono a Parigi. Ma la domanda che vi ponete è: che cos'hanno a che fare con i Majestic12? Bella domanda... Il fatto che per ora li lega è che la nave mercantile ove l'MJ12 ha caricato l'Ambrosia una volta era di Dowd... Tong vi chiederà allora di tornare a New York per contattarlo, sperando che accetti di incontrarvi... Scoprirete anche che nel frattempo il misterioso Daedalus ha inviato a Tong uno dei codici che gli serviva per trovare questo super-mercantile: dentro c'è abbastanza Ambrosia da infettare un intero continente... Tong poi vi informerà che Jock sta atterrando nel cortile: dovete trovare Dowd e scoprire DOVE sta andando quella nave, o come la si può fermare. In ogni caso, è ora che voi lasciate Hong Kong, poiché circola voce che un agente dell'UNATCO sia sulle vostre tracce. Un tedesco, potenziato... Non può che essere Gunther!! Prima di prendere l'elicottero, se ne avete bisogno curatevi col bot medico e ricaricate la vostra bio-energia. Poi andate da Jock. Vi dirà che forse Harley Filben a New York sa come contattare questo Dowd...

CAPITOLO 10: Ritorno a New York



Jock atterrerà sul tetto dell'albergo Hilton. Tracer vi inviterà a non perder tempo prezioso (anche perché qui a New York la situazione è piuttosto cambiata dalla vostra ultima visita, visto che è entrata in vigore la legge marziale e i soldati spariranno a vista: ci sono parecchie guardie in giro e un robot nei pressi dell'albergo). Dovete andare alla taverna Underworld e prendere contatto con Filben. Lui era uno dei collaboratori di Dowd, e potrà organizzare un incontro. Scendete dalle scale antincendio, e cercate di entrare nella taverna dall'ingresso secondario. E' estremamente probabile che dovrete affrontare qualche scontro armato con delle guardie. Il mio consiglio è di rimanere il più possibile sul tetto, e farne fuori la maggior parte col fucile di precisione, visto che godete di una posizione estremamente vantaggiosa. Esaminate bene tutta la zona sotto di voi, dalla vostra postazione di cecchinaggio, e iniziate il tiro al bersaglio con le numerose guardie che vedrete di sotto! Quando la situazione si è un po' calmata, scendete cautamente ed entrate nella taverna dall'ingresso posteriore. Parlate con Filben: si stupirà subito di vedervi, perché hanno messo una taglia sulla vostra testa! La gente qui ormai sa che il governo ha un vaccino, e la rivolta dilaga. Ecco il perché della legge marziale. Filben vi rivelerà che ha fatto il doppio gioco con quell'UNATCO per tutto il tempo! In realtà era una talpa delle FSN e degli Illuminati! Quando gli accennerete della faccenda di Dowd, gli direte anche che un carico di Morte Grigia sta per arrivare a New York; inoltre, gli rivelerete anche che la stessa corporazione che produce l'Ambrosia sintetizza il virus. A quanto pare il legame di tutto questo con Dowd sta nel fatto che il mercantile in questione era di proprietà di Dowd... Hmmm... Filben vi assicurerà che lo contatterà. Dovete andare di fronte a Osgood and Sons, dove si trova il collegamento al distretto commerciale. Dove prima c'era il generatore delle FSN, per intenderci. Dowd si incontrerà con voi laggiù. Inoltre, sembra che il giornalista Joe Green sia una spia dell'UNATCO. Filben vi chiederà di farlo fuori, ma è un obiettivo secondario. Se volete, lo trovate nella clinica pubblica.

Dopodiché, fate un salto da Smuggler. Ovviamente i prezzi che vi proporrà sono semplicemente folli, perciò al solito andate al piano di sopra e scassinare la sua cassaforte che sta dietro lo specchio. Questa volta ho notato con rammarico che se gli lancio un razzo NON si romperà, dunque dovete necessariamente usare i multistrumenti sul tastierino dietro al letto per poter prendere tutto il contenuto (soprattutto le micidiali munizioni da 20mmHg per il fucile d'assalto). Uscite e andate all'albergo Hilton, nella

stanza di vostro fratello, per vedere se c'è rimasto qualcosa nella sua stanza che vi potrebbe tornare utile, dovete sempre usare il tastierino numerico dietro al quadro. Quando siete pronti, dirigetevi verso le rovine di Osgood&Sons: Dowd ci aspetta nascosto in una nicchia sulla sinistra. All'inizio non l'ho notato subito, ma se cercate bene lo trovate.

Dowd e gli Illuminati sono sempre rimasti nell'ombra in tutto questo tempo, anche quando lavoravate per l'UNATCO. Evidentemente voi e loro avete un nemico in comune: il Majestic12. Purtroppo Stanton Dowd non sembra stare abbastanza bene: anche lui si è preso il contagio. Gli Illuminati, a differenza del Majestic12, non hanno mai avuto un esercito organizzato come il MJ12, e sebbene entrambi gruppi rivoluzionari, essi non approvano la presenza di mercantili carichi di armi biologiche... Stanton vi aiuterà perciò a trovare la sua vecchia nave. Probabilmente l'unica struttura abbastanza grande sulla costa orientale necessaria per tenerlo nascosto è la base sottomarina avanzata ai cantieri navali di Brooklyn: è quasi certo che essa arriverà da lì. Il virus dovrebbe essere contenuto nei serbatoi del diesel della nave. L'unico modo per essere certi della sua distruzione è affondare il mercantile!! Per fare questo, dovete piazzare delle cariche esplosive in punti chiave della nave, delle saldature a tripla ribattuta che sono indicate con la X nella mappa della nave che vi darà Stanton. Dopo aver fatto questo, e aver invertito le pompe di sentina, la nave colerà a picco come un pezzo di piombo.

Quando finirete di parlare con Stanton, Jock vi comunicherà terrorizzato che altre truppe MJ12 stanno convergendo velocemente verso la vostra direzione: questa volta dovete scappare a gambe levate, perché non potreste avere la meglio, sono oggettivamente troppi! Correte dunque fino all'ingresso dell'albergo (non passata dalla scala anti-incendio, perché le truppe arriveranno proprio da lì!) andate nella stanza di vostro fratello, uscite dalla finestra, e da qui salite sul tetto, dove vi aspetta Jock con l'elicottero.

Jock vi lascerà in un parcheggio abbandonato presso il cantiere navale di Brooklin. Sul muro dovrebbe esserci una grata da cui potete entrare. Tong vi dirà poi che davanti a voi c'è la caserma. Dovete entrare nella base e raggiungere il grosso edificio a nord. Tenete bene gli occhi aperti per il deposito munizioni: potete farci un salto per fare scorta di esplosivi. Parlate con la guardia al cancello: fingete di essere un membro del gruppo di Page. Quella della FEMA non vogliono troppo traffico da queste parti. Hanno qualcosa in ballo coi cinesi... Purtroppo la guardia non vi farà passare dal cancello principale, dunque eliminatela, e fate lo stesso con le altre due nella caserma. Agite silenziosamente. (PS: evitate il passaggio sotterraneo sul tombino lì in terra, per accedere alla base, poiché è pieno di trappole e il gioco non vale la candela.) Addosso a una delle guardie trovate la chiave per aprire il cancello principale. Tong vi dirà di raggiungere la porta alla base della grossa gru che si vede in lontananza, ma fate attenzione alle numerose guardie e ai bot di sicurezza. Dunque, entrate indisturbati dall'ingresso principale, e procedete in modalità stealth. Prima di tutto, controllate bene i due camion parcheggiati sulla destra. Osservate che invece di sprecare preziosi grimaldelli potete benissimo rompere le porte

con la spada laser, se ancora ce l'avete. Per il terzo camion, che invece si trova più in fondo, vicino all'entrata all'edificio a nord non ve lo consiglio, perché altrimenti il rumore attirerebbe l'attenzione dei numerosi soldati all'interno. Procedete silenziosamente fino alla porta che si trova appunto accanto al terzo camion. Aspettate che la guardia che si trova all'esterno sia sufficientemente vicino a voi, poi freddatela col fucile di precisione, stando ben attenti a non far rumore e a non creare allarme nelle altre guardie che si trovano all'esterno. Dopodiché entrate dalla porta, MOLTO cautamente. Alla vostra sinistra c'è un ufficio, con una telecamera. Cercate di evitarla, e di intrufolarvi più avanti, accanto alle due macchinette distributrici di soda. C'è lì vicino un terminale di sicurezza dal quale potete disattivare tutte le telecamere. Una volta fatto ciò andate all'interno dell'ufficio VELOCEMENTE. Non accendete la luce, fate rimanere l'oscurità nella stanza, che vi noteranno con più difficoltà. In un cassetto della scrivania del computer trovate il login e la password del sistema di sicurezza del cantiere navale
LOGIN: USFEMA , PASSWORD: Security

Nel bagno, trovate invece un datapad che contiene il codice di accesso per la Struttura Sottomarina Avanzata, cioè l'area nella quale dovrebbe essere custodita la nave: 0909.

Nella porta accanto e in quella successiva trovate invece degli importanti rifornimenti di combattimento, in particolare i preziosi razzi per il vostro fucile GEP. Invece di sprecare multistrumenti e grimaldelli potete lanciare un razzo a una delle due porte (l'altra si disintegrerà automaticamente perché subirà l'esplosione della vicina). Ovviamente questo creerà un bel po' di rumore, ma vuoi nascondetevi nel bagno, e aspettate che l'allarme cessi. Se vi va bene nessuno vi troverà... Andate nella stanza del computer e prendete la chiave del magazzino delle armi dalla scrivania. Interagendo col terminale di sicurezza a destra del computer, potremo riprogrammare i bot perimetrali che si trovano all'esterno... Mettendo "attacco generale" attaccheranno qualsiasi cosa si muova, compresi gli altri bot e le guardie!! Eh eh...

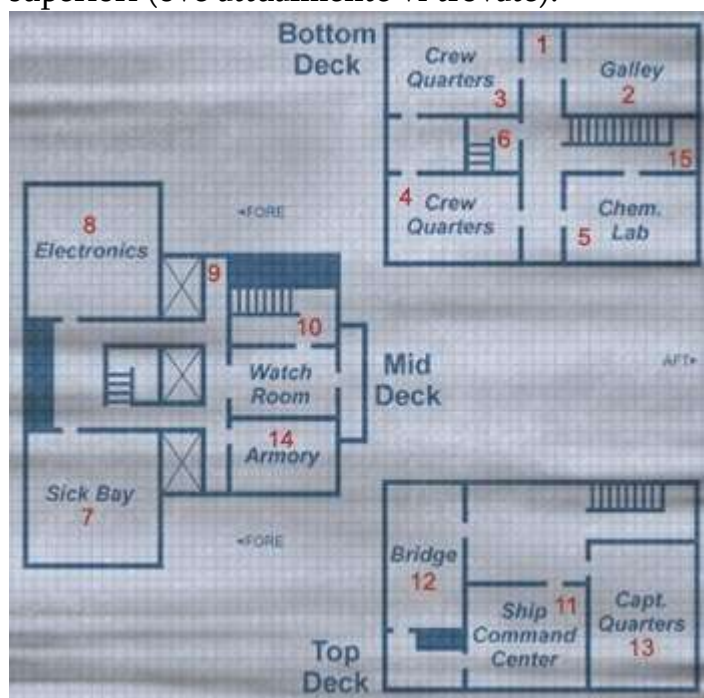
Sulla scrivania troveremo anche la chiave dell'alloggio del capitano e del deposito rifornimenti. Giocando con l'oscurità, fate fuori tutte le rimanenti guardie all'interno dell'edificio, col fucile di precisione, e nascondetevi nell'ufficio buio ogni volta che ne fate fuori una. Le guardie impazziranno per trovarvi... Una volta che all'interno la situazione è tranquilla, e avete appurato che i bot esterni hanno massacrato le guardie che si trovavano di fuori, rimetteteli in standby. Poi salite le scalette e passate per la passerella esterna per accedere all'edificio accanto a quello dove vi trovate ora, usando la nanochiave presa nell'ufficio. Questo è il deposito munizioni. Avrete sicuramente visto i due bot lì sotto... Buttategli due belle supposte col vostro terrificante fucile GEP!! Poi scendete tranquillamente di sotto ed entrate nel gabbiotto giù all'angolo in fondo. Appena entrate, Jock vi informerà che Smuggler ha fatto una brutta fine... Pover'uomo... E' stato massacrato dagli agenti UNATCO, probabilmente perché in passato vi aveva aiutato fornendovi delle armi. Ora, interagite col terminale e mettete in standby i bot che si trovano negli hangar, poi spingete i tre bottoni sul quadro comandi: questo aprirà le tre porte. Dentro troverete esplosivi di ogni tipo. Prendete tutto ciò che riuscite a portare. Quando avete finito, aprite la saracinesca con la nanochiave e uscite.

Controllate bene i due edifici davanti a voi. L'edificio del comandante è quello a sinistra. Per entrare rompete la seconda finestra e fiondatevi all'interno. Dentro trovate una modica per le armi e, dentro la cassaforte, un contenitore di potenziamento (che però con tutta probabilità ne contiene uno che già possedete). Quando vi sentite pronti, ritornate nel primo edificio in cui siete stati e uscite dalla saracinesca posteriore. Andate a sinistra verso la grande gru. Salite le scalette e inserite il codice 0909 sulla tastiera numerica. Entrerete così nella zona in cui viene custodita la nave.

Passate sotto il tavolo, e rimanendo accucciati, scassinare la porta. Rimanete accucciati. Entrate velocemente nell'ufficio a destra e uccidete freddamente la guardia con un colpo singolo alla testa, prima ancora che possa fare alcunché. Nel datapad trovate il codice che sbocca la passerella per accedere alla nave: 6655.

Scendete sul molo e fate fuori le guardie. Non dovrete aver problemi ad eliminarle, come dice Tong. Seguono dei percorsi di guardia fissi e ben determinati, e potete sfruttare a vostro favore il fattore sorpresa. Una volta liberata la strada, inserite il codice 6655, alzando così la passerella. Procedete, andando a bordo della nave. Salite l'altra passerella che trovate subito dinanzi a voi e aprite cautamente il portello.

Dovete cercare di raggiungere i ponti inferiori. Per ora vi allego le immagini dei ponti superiori (ove attualmente vi trovate).

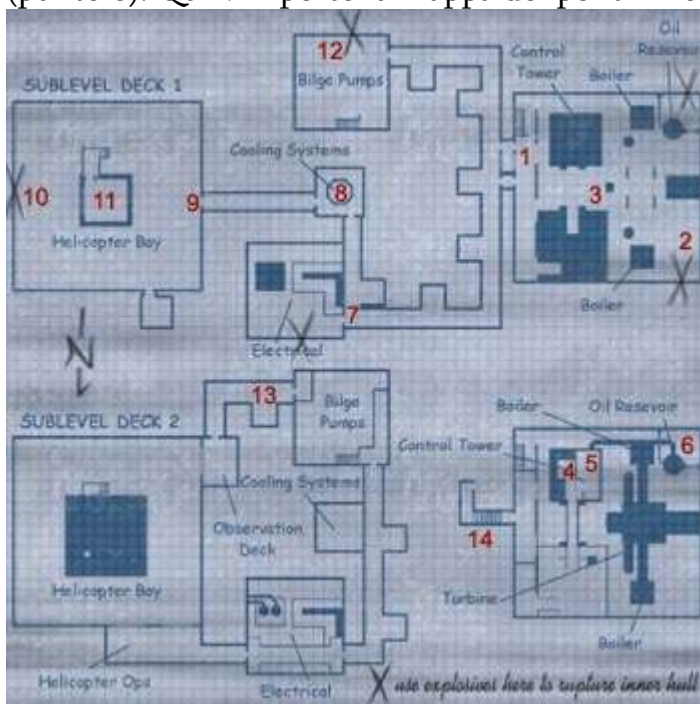


Ora siete nel punto 1. Alla vostra sinistra c'è la cambusa e a destra gli alloggi dell'equipaggio. Io qui ho fatto un pezzo alla Commando, massacrando tutti i marinai di guardia a viso aperto col fucile d'assalto... Nel frattempo Daedalus, che sembra sempre più essere la vera mente dietro a tutti questi accadimenti che vi stanno coinvolgendo, vi dirà che per rintracciare l'altro capo degli illuminati, Morgan Everett, si può utilizzare la sua amante, di nome Beth Duclaire. Probabilmente dovrete rintracciarla per arrivare a lui, quando andrete a Parigi. Andate al laboratorio chimico (punto 5) e prendete la fiala di Ambrosia che poi consegnerete a Dowd per curarsi. Dentro la cassaforte trovate un

contenitore di aggiornamento. Salite al piano superiore dalle scale (punto 15). Ora, tra la stanza medica (punto 7) e il laboratorio di elettronica (punto 8) sul muro dovrete trovare una grata. Infilatevi dentro per raggiungere il laboratorio di elettronica. Sul tavolo trovate il datapad col codice della sala operativa (83353). Prendete anche le modifiche alle armi e i vari multistrumenti.

Uscite e andate nella sala medica (punto 7). Qui troverete un codice (9753) che serve per alzare un ponte nella zona inferiore nella sala macchine e la chiave dei ponti inferiori. Bypassate con un multistrumento la porta dell'armeria (punto 14) e dentro troverete ogni ben di Dio per far saltare in aria un'intera flotta!! Ora, sempre a questo piano, dovrete trovare una seconda grata dalla quale salire al piano successivo attraverso dei condotti di ventilazione, che vi permetteranno di muovervi al di sopra delle teste dei marinai che si trovano al piano di sopra... Cercate di calarvi giù nella stanza del capitano (punto 13). Spingete il bottone e vedrete un messaggio video del nostro amato Walter Simons... A quanto pare hanno intenzione di spargere il virus in tutto il continente, attraverso degli elicotteri, prima dell'alba! Dannazione! Bisogna fare in fretta! PS: nel cassetto della scrivania del comandante trovate ben 2250 crediti!!!!!! Ora uscite e trucidate i soldati che si trovano in questo piano. Entrate al centro di comando (punto 11). Prendete la chiave e il mirino laser sotto la scrivania.

Ora potete riscendere al primo piano e prendere le scale che conducono ai ponti inferiori (punto 6). Qui vi riporto la mappa dei ponti inferiori:



Le X contrassegnano le zone che dovrete far esplodere per far affondare la nave. In questo momento voi vi trovate nei pressi del punto 1. Andate avanti e scendete le scale di sinistra. Equipaggiate il vostro fucile d'assalto con le munizioni da 20mmHg e sparate un colpo nel gabbiotto centrale. Le due guardie periranno istantaneamente dopo l'esplosione, e nessun allarme scatterà! Dirigetevi ora nell'angolo nord ovest della sala motori, e troverete il primo dei cinque punti che dovrete far esplodere (è la X segnata

accanto al punto 2 sulla mappa). Lanciategli una LAM o un razzo e il gioco è fatto. Ora, sul tastierino numerico che trovate sotto il ponte, inserite il codice che avete prima trovato: 9753. Ciò farà alzare il ponte stesso. Saliteci sopra e oltrepassatelo. Salendo le scalette, potete massacrare i marinai e interagire col terminale di sicurezza per disattivare tutte le telecamere. Riscendete giù e sfondate la finestrella nello stanzino adiacente. Saltate fuori sulla grande tubazione, e seguitela sino all'altra grande X sulla mappa, che è il successivo punto che dovete far esplodere, che invece si trova all'estremità sud-ovest della sala motori. Quando ancora siete sul tubo, gettate di sotto una LAM, vicino al punto in questione, e poi subito tornate indietro nello stanzino. Ora ritornate nei pressi del punto 1 ed entrate nel gabbiotto dove prima avete ucciso le due guardie. Girate a destra, prendendo il corridoio che conduce al punto 12, dove ci sono anche le pompe di sentina. Interagite con il terminale che sta subito a sinistra della porta e disattivate tutte le telecamere della zona e aprite tutte le porte. Poi entrate nella sala del punto 12. Avvicinatevi al computer che vedete in fondo alla sala. Vi arriverà una comunicazione di Tong: quelle che vedete sono le pompe di sentina. Dovete accenderle per invertire il flusso. Per farlo usate il comando di accensione, che è lo switch che si trova proprio accanto al computer. Dopodiché attraverso di esso, invertite il flusso. Bene. Ora per far affondare la nave, basterà distruggere gli ultimi 3 punti di saldatura. Iniziate da quello segnato con la X vicino al punto 12, che si trova in questa stessa sala. Nel frattempo, Daedalus vi informerà sulle ultime ricerche che ha fatto su Morgan Everett. A quanto pare la sua amante, Beth Duclaire, è morta... L'ultima persona in vita ancora associata al capo degli Illuminati è la figlia, Nicolette Duclaire. Quando tornerete da Dowd dovete chiedergli di lei, perché probabilmente può condurvi ad Everett. Adesso tornate indietro, e procedete sino al punto 7, dove trovate un operaio addetto alla manutenzione. Dietro a lui prendete la chiave della sala operativa dell'eliporto e il multistrumento. L'operaio vi informerà che sta cambiando dei cavi in questa zona della nave. I trasformatori sono andati in cortocircuito e non si riesce a spegnerli. C'è un sovraccarico. La passerella che vedete in alto funge come da armatura di un grande condensatore. Inoltre, nella sala ci sono due ragni bot che hanno smesso di funzionare e ora attaccano a vista. Per risolvere il problema si dovrebbero disattivare due pannelli di controllo, uno dei quali sotto il pavimento. Ovviamente non vi conviene fare tutto questo per il povero operaio, visto che tra poco qui zomperà tutto per aria. Dunque limitatevi a far saltare in aria la giunzione segnata sulla mappa. Poi uscite, tornate nel corridoio e arrivate sino al punto 8. Qui, invece di imboccare il corridoio che conduce al punto 9, che sarebbe l'ingresso all'eliporto, dove c'è l'ultima saldatura da distruggere, imboccate le scalette che trovate su una parete e salite su: fatevi trasportare in alto dai soffioni del ventilatore, sino ad arrivare nell'apertura su in alto, quella ACCANTO alla telecamera (l'altra vi riporta nella sala del trasformatore). Calatevi giù, e alla fine, seguendo i condotti dovrete sbucare su una grata che da direttamente sull'eliporto, ottima posizione per tirare colpi da perfetto cecchino ai numerosi soldati che si trovano di sotto all'eliporto!! Dunque iniziate il vostro ormai rituale tiro al bersaglio... . Entrate nella caserma per ottenere altri oggetti utili e controllate gli armadietti (dovreste aver

ottenuto le chiavi perquisendo i cadaveri). Poi uscite e distruggete l'ultimo punto di saldatura.

Inizieranno ora una serie di esplosioni piuttosto pericolose per tutta la nave, Tong vi consiglierà di darvela a gambe immediatamente! Dovete sostanzialmente ripercorrere a ritroso tutta la strada sino ad uscire dalla nave e a ritornare al cantiere navale. Tornate nella zona dove avevate visto la gru. Prendete l'ascensore sino alla sommità della gru. Uscite ed azionate il pulsante. Saltate dall'altra parte, per arrivare all'elicottero di Jock, che vi sta aspettando. Ora dovete ritornare da Dowd a New York. A quanto sembra, egli ha scoperto CHI ha realizzato il virus...

Jock vi lascerà nel cimitero di Lower East Side, dove sembra si nasconda Dowd, in una delle cripte di famiglia. Suonate il citofono, e verrà subito il custode del cimitero ad aprirvi. Egli vi informerà che Dowd vi aspetta più in là, all'interno delle cripte. Se entrate nella sua stanzetta però, dietro al quadro troverete una tastiera: bypassatela, e si aprirà un passaggio segreto dietro al quale c'è una specie di generatore di impulsi elettromagnetici: il custode è una spia!!!! Quel generatore sicuramente avrebbe infatti ostacolato il ritorno di Jock con l'elicottero, a causa delle onde elettromagnetiche. Senza pensarci due volte, distruggetelo e poi uccidete quel bastardo del custode. Procedete poi nella cripta di famiglia di Dowd. Controllate bene le cripte all'interno per ricavarne molti oggetti utili. Poi parlate con Dowd.

Egli non sa dell'esistenza di un custode, a quest'ora della notte. Hmmm, forse i vostri sospetti su di lui erano fondati. Ad ogni modo, dite a Dowd che la nave è affondata e che la scorta di virus è andata distrutta. Poi date la fiala di Ambrosia a Dowd, per curarsi dal contagio. Dite poi a Dowd che qualcuno che si fa chiamare Daedalus, invia in continuazione delle trasmissioni al vostro infolink. Vuole che andate a Parigi per trovare un associato di Dowd, e quindi degli Illuminati, un certo Morgan Everett. Purtroppo Dowd non ha alcuna idea di chi possa celarsi in realtà dietro questo Daedalus, ma conosce bene Everett, anche se per il momento sembra non volersi far trovare. Stanton nel frattempo ha anche decifrato le firme molecolari che Tracer Tong aveva scoperto: pare che Everett sia la persona che ha sviluppato la componente eutattica del virus. In realtà, il suo lavoro sarebbe servito per sviluppare nuove forme di potenziamento nanotecnologico, ma Bob Page (noto miliardario di fama mondiale) alla fine ne ha fatto un'arma. Che rapporto ha questo Page con i Majestic12? In realtà all'inizio gli Illuminati e i Majestic12 formavano lo stesso gruppo. Tuttavia, dopo dei dissidi, un' "ala" guidata da Bob Page (che stava lavorando con Everett a queste ricerche) intravide la possibilità di fare di questo virus un'arma micidiale e formarono i Majestic12. Da allora i due gruppi presero due strade nettamente diverse. Dunque Everett dovrebbe essere in grado di analizzare le modifiche apportate al virus da Page, e aiutarvi a trovare una cura definitiva!! Al momento l'unica persona vicina a Morgan Everett è la figlia Beth Duclaire. Purtroppo però Dowd ha perso da tempo il contatto con i Parigini. Le ultime notizie certe su Nicolette la davano appartenente ad un gruppo di terroristi francesi chiamato "Silhouette". Pare che si incontrino nelle catacombe di Parigi. Ed è la che

allora dovete andare, per risolvere una volta per tutte questo puzzle. Prima di congedarvi Stanton vi darà delle mappe delle catacombe che vi torneranno utili quando sarete lì.

A questo punto riceverete un messaggio da Jock: pare che i Majestic12 vi abbiano scovato!!! La zona del cimitero ora è completamente circondata dalle truppe MJ12, quindi dovete raggiungere l'elicottero di Jock piuttosto in fretta, altrimenti sarebbe un facile bersaglio! Prima di uscire, spingete la lastra con su scritto "Dowd" vicino ad una delle tombe, poi scassinare la serratura della cassaforte. Dentro trovate un contenitore di aggiornamento. Ora uscite fuori, e fatevi strada col fucile d'assalto verso l'elicottero di Jock. Parigi è la vostra prossima destinazione, alla ricerca di Morgan Everett.

CAPITOLO 11: Parigi



Jock vi lascerà sul tetto di un edificio abbandonato, nel quartiere Denfort-Rochereau a Parigi. Purtroppo non ha potuto avvicinarsi di più poiché i soldati MJ12 hanno presidiato le strade e ora Parigi è sotto legge marziale. Dovete aprirvi un varco sino alle catacombe: la Silhouette deve avere un nascondiglio in una delle vecchie tombe.

Per prima cosa, entrate nello stanzino che vedete qui sul tetto dell'edificio abbandonato. Dentro trovate degli oggetti che possono essere utili. Poi dirigetevi verso l'ascensore, o meglio l'elevatore. Potete bypassare il tastierino e così scenderete. Uscendo dall'ascensore, e salendo le scale trovate in fondo una pazzoide psicotabile alla quale un gruppo di greasel assassini hanno ucciso tutti gli amati gattini che possiede. Questi Greaset si trovano nelle fogne, nello scantinato. Ritornate indietro. Scendete poi le scale sino in fondo, e digitate sul tastierino numerico che sta accanto alla saracinesca (da cui si accede allo scantinato e successivamente alle fogne) il codice 0001.

La zona successiva presenta un elevato grado di tossine nell'atmosfera dunque state attenti. Procedete velocemente e infilatevi nella stanzetta all'estrema sinistra della zona, dove c'è anche un bot riparatore di cui potete usufruire se (come credo) ne avete bisogno. Scendete le scalette e sarete nelle fogne.

Uccidete i 4 greasel che girano nella zona, poi tornate su e ritornate dalla pazzoide, dicendole che finalmente i suoi amati gattini sono stati vendicati... La psicotabile vi farà poi delle importanti rivelazioni: pare che anche dei fantomatici soldati coi lanciarazzi avessero paura di questi greasel... Questi soldati si trovano nei pressi dell'edificio al civico 14, oltre l'ingresso vecchio alle catacombe! La donna non volendolo vi ha fornito delle utili indicazioni per trovare l'ingresso alle catacombe...

Bene, ritornate nelle fogne. Nel frattempo arriverà al vostro infolink, un'altra comunicazione di un misterioso Icarus... Proseguite sino all'uscita delle fogne. Tong vi dirà che il pozzo fognario dove vi trovate conduce a un complesso interno dove potrete trovare da qualche parte l'ingresso alle catacombe. Salite dunque le scalette e aprite il tombino. Affacciatevi all'esterno molto, molto cautamente. All'esterno, se controllate bene ci sono ben tre agenti corazzati armati di lanciarazzi. Se avete il fucile di precisione, e l'abilità corrispondente è elevata, provate a ucciderli silenziosamente, con un singolo colpo alla testa, nascondendovi poi nell'oscurità del tombino. La vostra posizione è comunque abbastanza vantaggiosa, visto che è ben nascosta dalle tenebre. Su uno dei tre

corpi troverete la chiave dell'ingresso delle catacombe, che è l'edificio che sta di fronte al civico 14, citato anche dalla pazzoide. In zona vedete anche una stazione della metropolitana. Fateci un salto. Tong vi dirà che i MJ12 in Francia sono così forti da agire a viso aperto: hanno infatti addirittura barricato questa stazione della metropolitana. Parlate con l'uomo sulla sinistra. E' un contrabbandiere di armi. Pare che di questi tempi gli affari non gli vadano troppo bene. Comunque se eliminate le tre guardie che presidiano la stazione (non è propriamente un "amico" del regime attuale...) vi farà uno sconto sugli esplosivi che possiede. Dunque procediamo alla eliminazione... Proprio dalla parete di fronte a lui, dalla parte opposta, nascosta nell'ombra, dovrebbe esserci un condotto che porta ad una grata chiusa, proprio vicino alla postazione dei tre soldati. Prendete quella via, altrimenti dovrete passare dalla via principale e affrontare a viso aperto il bot di sicurezza. Uccidete i tre soldati con discrezione, magari sparando alla "mordi e fuggi", nascondendovi nella condotta, dove non possono vedervi. Attenzione perché uno di questi ha un lanciafiamme, e se vi prende sono guai. Dopo che i tre sono deceduti, disattivate la telecamera nell'atrio dal terminale nella stanza dove c'è anche il bot medico (quella che controlla i terminali ATM, che potete tranquillamente scassinare...). Una volta razziato il tutto (se potete, non sprecate preziosi razzi per distruggere il bot), tornate dal contrabbandiere. Spendete tutti i soldi che vi rimangono per comprare tutto ciò che ha. Egli inoltre vi rivelerà che il gruppo della Silhouette ha un nascondiglio segreto nelle catacombe, perché di recente i soldati dell'MJ12 hanno fatto irruzione. E' probabile dunque che non sarà così facile trovarli, nemmeno dopo essere entrati nelle catacombe. Ora uscite e dirigetevi al civico 14. Scassinate la porta ed entrate. In uno dei due uffici cercate (quello nel quale si può accedere) un terminale di sicurezza per disattivare le telecamere e aprire le porte corazzate al piano inferiore. Tra parentesi, all'interno dell'armadietto trovate una nanochiave. Prendetela. Guardatevi bene in giro per scovare oggetti utili. Scendete in fondo, oltre le porte corazzate che avete aperto e rifornitevi con armi ed esplosivi. Prendete anche la chiave dell'altro ufficio, quello chiuso. Ritornate su ed entrateci.

Eh, eh...

Ora usate il telefono sulla scrivania... Una misteriosa voce metallica inizierà a parlare, dicendo che presto sarà con voi, sarà PARTE di voi... Peccato che però voi non sarete più vivo quando ciò accadrà... Provando a riusare il telefono, purtroppo, non troverete più linea... Forse tutto questo è connesso a quel misterioso messaggio dall'enigmatico Icarus, che vi è arrivato poco fa? Chi è questo Icarus? C'è forse qualche connessione con Daedalus? Non sembra, visto che il primo sembra odiarvi a morte e il secondo sembra un alleato... Ancora più confusi di prima, uscite e andate al palazzo di fronte, all'ingresso delle catacombe. Usate la chiave che avete raccolto prima per aprire la porta. Nella stanzetta, leggendo il datapad di Chad scoprirete che i membri della Silhouette, come vi aveva accennato il contrabbandiere, si sono rintanati in qualche nascondiglio segreto nelle catacombe. Tuttavia, pare che Chad non sappia ancora bene chi sono gli MJ12 e i loro intenti. Ora scendete le scale a chiocciola, ed entrerete nelle catacombe. Tong vi spiegherà che esse erano in origine cave di calcare risalenti all'epoca romana.

Una volta terminato il caricamento, sarete nelle catacombe.



Attualmente siete nella zona contrassegnata dalla dicitura “entry”.

Nei pressi del punto 1, infilatevi nel condotto e proseguite, sino ad arrivare nel corridoio successivo, proprio dietro a un paio di guardie. Uccidetela e proseguite molto cautamente verso il punto 4. Anche qui, prima di imbucarvi nella grande sala del punto 4, cercate un condotto simile a quello di prima, (alla fine del corridoio precedente) per permettervi di uccidere le due guardie corazzate che presidiano la sala stando ben nascosti e protetti. Ora dirigetevi verso l'uscita della sala. Tong vi avviserà che vi state avvicinando al bunker dove si sono barricati Chad e quelli della Silhouette. Tuttavia, la zona sembra un po' diversa da come appare sulla sua mappa. Forse stanno utilizzando un qualche nascondiglio segreto per nascondersi dalle truppe del Majestic12. Proseguite sino in fondo al corridoio (punto 5), dove trovate un grimaldello appoggiato su un grosso mattone cliccabile. Spingetelo, e si aprirà un passaggio segreto nel muro alla vostra destra, che conduce al “bunker 1” della Silhouette (punto 6). Andate subito a parlare con Chad. Dopo che vi siete presentati, Chad riconoscerà subito il vostro cognome: Denton... Vostro fratello Paul aveva stretti contatti con loro. Inoltre, voi li avete salvati dalla prigione quando avete effettuato la trasmissione via satellite a New York, ricordate? Purtroppo la Silhouette non è un gruppo militare, e quando hanno visto i soldati dell'MJ12 assalirli sono subito scappati a nascondersi nel bunker 1. Purtroppo, due dei loro uomini hanno sbagliato strada e sono stati presi prigionieri. Ora si trovano nel bunker 3, nelle gallerie dietro la seconda porta corazzata. Vi offrirete di aiutarli in cambio di qualche informazione su Nicolette DuClaire da parte di Chad. Infatti, direte a Chad che attraverso di lei dovete assolutamente arrivare a rintracciare Everett, amico della defunta madre. Chad vi darà le chiavi della porta corazzata. Una volta che avrete salvato i due ostaggi, Chad si offrirà di mettervi in contatto con Nicolette.

Uscite dunque dal bunker e aprite le porte corazzate in fondo. Proseguite. State attenti perché nel vostro cammino dovrete incontrare come minimo un altro paio di guardie e

un altro soldato corazzato. Proseguite oltre il bunker 2 (punto 7, che è vuoto, c'è solo un barbone che vende dei dardi per balestra che ha rubato, ma a voi non interessa).

Dopo il bunker 2, passate oltre la prima svolta a sinistra, sino ad arrivare nei pressi del punto 8, che è la vecchia uscita delle catacombe: purtroppo è chiusa perché il passaggio è franato diversi anni prima. Alla fine del corridoio state attenti alla LAM sul muro. Avvicinatevi in fretta e disattivatela, poi prendetela. Ritornate indietro alla svolta che prima avevate ignorato e proseguite nel percorso obbligato sino alla successiva svolta a sinistra che conduce alla sala del punto 9. Tong vi avviserà che siete vicini al bunker 3. Scendete di sotto e massacrare i due soldati col fucile d'assalto. Proseguite oltre il punto 9 e imboccate il corridoio del punto 11: dovrebbe esserci una croce in fondo al corridoio e dei raggi che impediscono il passaggio. Girando a sinistra e salendo le scalette arriverete in una specie di deposito, con un generatore in avaria che emette preoccupanti scariche elettriche e un bot riparatore chiuso dietro una rete metallica. Potete spingere uno dei barili accanto al generatore e saltarci sopra usandolo come scalino per passare dall'altra parte dei raggi e prendere tutta la roba. Potete poi portarvi dietro una scatola di TNT e farla esplodere davanti alla grata, evitando così di sprecare grimaldelli. L'esplosione potrebbe provocare la fuoriuscita di gas radioattivo dai barili, ma voi mettetevi in un angolo e aspettate che cessino. Dietro alla croce di prima, noterete una piccola cavità nella quale potete accedere che rappresenta un "incasso" nel muro che vi consente di superare i raggi e di penetrare nel bunker 3 attraverso una fessura di sbocco dall'altra parte. Occhio che qui è pieno di soldati corazzati, agenti speciali e soldati UNATCO. Questo è il posto dove troverete gli ostaggi. Bene, ora aspettate che passi davanti a voi la guardia corazzata, e fatela secca con un colpo di fucile di precisione ravvicinato (mi raccomando, un colpo!) se tutto va bene nessuno dovrebbe accorgersi di nulla. Osservate ora che alla vostra destra c'è un soldato fermo, più avanti. Sembra tranquillo. Stando sempre al riparo nella vostra nicchia, fatelo secco con un altro colpo di fucile di precisione. Per ora tutto tranquillo. Nessuno sembra accorgersi di nulla. Adesso è venuto il momento di uscire allo scoperto. Perquisite i due cadaveri, e poi tuffatevi nella profonda pozza d'acqua che vedete davanti a voi. Seguite il percorso sott'acqua sino ad arrivare in una zona estremamente pericolosa, ma dalla quale potete avere la meglio se giocate d'astuzia. Uscite dalla pozza e nascondetevi dietro alle casse. Ora, non sparate all'agente speciale, perché esso esploderà quando morirà e questo causerà l'allarme di tutti gli altri nemici. Oltre a esso, in zona ci sono altri due 3 soldati corazzati, uno al piano terreno e due i piani superiori. Nascondendovi nell'ombra, sgattaiolate verso il muro di destra, dove ci sono le scalette, e riparatevi in una delle numerose nicchie che vedete al piano di sopra. Stando ben nascosti, uccidete il soldato corazzato al piano di sopra con un preciso colpo di fucile di precisione (NB: ho notato che il rendimento del fucile di precisione si abbassa notevolmente se viene usato a distanza troppo ravvicinata col nemico). La zona circostante ora dovrebbe essere libera. Dalla vostra posizione favorevole rialzata, uccidete al piano di sotto, sempre col fucile di precisione, PRIMA gli altri soldati corazzati e POI per ultimo l'agente speciale. Se tutto va bene non suonerà nemmeno l'allarme. Per vedere qual è il momento buono per sparare, aspettate che il

bersaglio si allontanano dagli altri durante la sua ronda e che rimanga solo, per evitare che gli altri si insospettiscano. Ritornate CAUTAMENTE (poiché nel corridoio potrebbero essere rimasti dei nemici) nel punto ove eravate sbucati dalla pozza d'acqua e disattivate le telecamere con la tastiera di sicurezza. Prendete sul tavolo la chiave della prigione degli ostaggi che state cercando. Dopo esservi accertati che il passaggio è sgombro, aprite la porta della prigione e liberate i due prigionieri, che correranno subito a raggiungere i compagni di Chad. Uscite dal bunker ripassando per l'incasso nel muro (altrimenti dovrete vedervela con i raggi e la torretta) e tornate da Chad. Egli vi rivelerà che Nicolette usualmente frequenta il club "La Porte de l'Enfer". Chad ha provato a dirle che non è un posto proprio sicuro, ma da quando hanno ucciso sua madre è diventata imprudente, esce ogni notte, quasi a sfidare gli assassini a farsi vivi. Fra le altre cose, il Club è un nascondiglio segreto della Silhouette. Purtroppo però, questa notte le strade sono bloccate. E inoltre le gallerie non arrivano sin laggiù. L'unico modo per accedervi indisturbati è le fogne, che si possono raggiungere grazie alla porta corazzata sul retro (punto 15). La chiave di queste porte dovrete averla trovata nel bunker 3 addosso a qualcuno dei soldati (o in certe partite l'ho trovata sullo stesso tavolo accanto al terminale di sicurezza nel bunker 3). Andate dunque lì, e fatevi un bel viaggetto nelle fogne: in questo modo dovrete potervi muovere per la città anche senza un lasciapassare per la metropolitana.

Seguite il passaggio obbligato lungo il condotto fino al termine delle fogne. Tong vi avviserà che sopra di voi ci sono sia soldati MJ12 che poliziotti. Ed anche dei bot. Se non li provocate, la polizia parigina non vi darà fastidio, ma state lontano dai soldati... Ora, ci sono due uscite dalle fogne: sono due tombini, di cui uno chiuso a chiave. Prendete quello, scassinandolo coi grimaldelli, perché sbucherete in una zona meno pericolosa. Orecchiando i discorsi dei soldati, verrete a conoscenza del fatto che è stato l'agente Hermann (vi ricordate di lui, vero? Beh, anche lui si ricorda di voi...) a posizionare qui tutti questi soldati, perché in qualche modo l'UNATCO ha scoperto che voi eravate a Parigi per chiedere l'appoggio di Everett e degli Illuminati. Dicono che l'UNATCO ha messo in funzione "Echelon IV" per rintracciarvi... Di cosa staranno parlando...? Eh, eh... Aprite cautamente il tombino e fate capolino CAUTAMENTE all'esterno. Troverete proprio vicino a voi 2 mega bot di sorveglianza... roba che nemmeno due supposte del vostro GEP riuscirebbero completamente a disintegrare... Aspettate che entrambi si allontanino, poi sgattaiolate fuori e dirigendovi verso est. Nascondetevi dietro le casse al bordo della strada. Più avanti dovrete vedere un gabbiotto con un computer. Nella zona dovrebbero esser presenti anche diversi soldati UNATCO, alcuni dei quali corazzati. Uno di questi farà una ronda, passando per strada proprio davanti al vostro nascondiglio dietro le casse. Freddatelo col fucile di precisione. Nessun allarme dovrebbe scattare. Quando i bot difensivi non vi vedono, cercate di arrivare al gabbiotto, ma state attenti a non sporgervi troppo dalle due finestre ivi presenti, perché i soldati all'esterno potrebbero accorgersi della vostra presenza... Dal computer, disattivate i bot di sorveglianza. Poi, sempre in estremo silenzio, uscite e andate nella zona sul retro del gabbiotto, completamente in ombra. Proprio là dietro ci sono una guardia e un cane.

Fateli secchi in fretta, ma a questo punto anche gli altri saranno allertati: preparatevi a una sfida a viso aperto. Imbracciate il fucile d'assalto e preparatevi al massacro! Se siete in difficoltà potete ritornare momentaneamente nel tombino dal quale siete arrivati, e curarvi. Quando tutti sono morti, potete controllare la zona circostante per vedere se trovate munizioni o altro. Bene, ora ritornate sulla strada principale, e oltrepassate l'edificio con l'insegna "tres chic". L'edificio accanto dovrebbe essere il "Cafè Enfant Terrible". Cercate di entrarvi. A seconda di come avete agito in precedenza, all'interno potrete o non potrete trovare il dottor Jamie Reyes, ve lo ricordate? Non so di preciso cosa si debba fare perché lui ci sia, perché a me è capitato che in una partita c'era, e in un'altra no... Comunque, se c'è, vi dirà come ha fatto a scappare dall'UNATCO e vi dirà la "frase di morte" dell'agente Hermann, sicché quando lo dovrete affrontare, basterà che dite quella frase per farlo esplodere!! Ora uscite dal retro del locale, e sulla destra, stando attenti ai poliziotti, potete scassinare i due terminali ATM per ricevere un po' di soldi. Eventualmente, eliminate la guardia che si aggira nei pressi del retro dell'edificio (lasciate perdere il bot giù in fondo, tanto non dovete passarci, e laggiù non v'è nulla di importante).

Avvicinatevi alla scalinata della stazione della metropolitana (che è interdetta) e uccidete le ultime guardie lì vicino, da lontano se avete abbastanza munizioni del fucile di precisione. Quando vi sarete assicurati che la strada è libera, ritornate sulla via principale e andate nell'edificio di fronte all'ingresso della metropolitana. Tracer Tong vi dirà che da lì capta degli impulsi infrarosso, ed è cosa strana visto che si tratta semplicemente di una panetteria. Ad ogni modo per entrare distruggete il vetro (scatterà l'allarme, ma se avete già ucciso tutti non è un problema...) oppure dalla porta, se la trovate aperta. Prendete le fiale di zyme da dentro il forno. Vi torneranno utili nel seguito. Accanto alla panetteria c'è un vecchio negozio di dischi. Se volete esploratelo, ma non c'è niente di particolarmente interessante. Ancora oltre, finalmente trovate il nightclub parigino La Porte de L'Enfer, dove forse finalmente troverete Nicolette. Ovviamente per entrare dovrete pagare l'ingresso: sono ben 300 crediti. Se volete pagate, e l'uomo vi darà la nanochiave per accedere al nightclub, altrimenti scassinate la grata subito prima della postazione del buttafuori, che porta direttamente alla sua locazione. Pungolatelo per bene, e prendetegli la chiave. Ora entrate, e dirigetevi verso est ai tavoli, dove due donne stanno conversando, Charlotte ed Annette. Sembra facciano parte della Silhouette, e temono che Chad possa essere rimasto vittima dell'attentato. Fortunatamente le direte che sta bene, e che avete provveduto personalmente a metterlo al sicuro. Inoltre, le due donne pensano che il colpo di stato che ha subito la Francia sia da attribuire a una frangia secessionista dell'esercito francese: evidentemente la Silhouette ancora non sa nulla dell'esistenza di un gruppo paramilitare internazionale chiamato MJ12, che vuole conquistare il mondo. Chiedetele dove potete trovare Nicolette, perché lei è l'unica che può condurvi a Everett, un potente nemico dell'MJ12. Annette si lascerà sfuggire che Nicolette si trova qui nel locale, ma le due donne sono molto scettiche nel fornirvi informazioni... Negli uffici interni troverete un uomo, il contabile del locale, che è corruttibile, e che può darvi l'indirizzo di un trafficante d'armi

qui in città per 1000 crediti: ovviamente lasciate perdere, dopo vi dirò io come rintracciarlo. Al centro del locale invece trovate un'altra ragazza, vicino alla pista da ballo, Cassandra. Le servono soldi, perché è costantemente indebitata. Però i suoi amici lavorano qui, dunque può svelarvi i segreti del locale: per 200 crediti vi dirà la combinazione per aprire la stanza dove sono stipate delle armi. Lasciate perdere, se avete abbastanza multistrumenti. Chiedetele anche di Nicolette: chiaramente non vorrà dirvi dove si trova, ma vi confermerà che lei e la Silhouette sono tutto tranne che un gruppo armato (si limitavano a rubare gli occhiali da sole ai poliziotti, oppure si avvicinavano a loro con le forbici per tagliargli le cravatte...). In sostanza facevano solo atti dimostrativi volti ad attirare l'attenzione su di loro. Tuttavia, ai politici questi giochetti non piacevano, e la madre di Nicolette ci ha lasciato la vita...

Ritornate all'ingresso del locale, alla pista da ballo, e salite le scale laterali. Parlate con la donna seduta al tavolo in fondo alla grande sala a specchi nella quale entrerete.

La donna sembra conoscerla... sa che il suo soprannome è "Angelo"... Ditele che dovete assolutamente trovare un amico di sua madre: la donna vi anticiperà dicendo che sicuramente state cercando Morgan Everett. Ad ogni modo acconsentirà a parlare con Nicolette e vi organizzerà un incontro con lei sul retro del locale.

Uscite e dirigetevi sul retro del locale. Prima di parlare con Nicolette, visitate l'ostello che si trova sul retro, accanto al NightClub. All'interno trovate un trafficante di droga (quello con la giacca bianca) che traffica nello zyme. Vi darà 50 crediti per ogni fiala che avete raccolto nella panetteria abusiva. Un po' di soldi extra possono sempre far comodo. Uscite, e visitate il palazzo proprio adiacente al Club, vicino all'elicottero in attesa, la cui entrata è immersa in una strana luminescenza verdastra, al civico 11. Provate a scassinare la serratura, altrimenti dovete usare dell'esplosivo, ma state attenti in questo caso alla polizia. Scoprirete subito che è la casa del trafficante d'armi di cui parlava il contabile del nightclub! Esplorate a fondo la casa, e prendete tutto! Poi ritornate sotto a parlare con... Ehi, Nicolette è la ragazza con cui avete parlato prima al club! Vi aiuterà solo per combattere i Majestic12: hanno ucciso sua madre. Lei era un'Illuminata. Le uniche persone che i MJ12 abbiano mai temuto sono proprio gli Illuminati. Tuttavia, Stanton Dowd vi aveva detto che avevano perso il potere. Dowd era un amico fidato della madre di Nicolette, Beth. Gli Illuminati sono stati quasi completamente spazzati via, ma Page continua a temere Morgan Everett. Infatti anche Page prima era un Illuminato. Per lui l'intelletto è il fondamento del potere, e in base a questa credenza, Everett diventa il suo più temibile rivale. Sia gli Illuminati che i MJ12 credono che gli uomini più intelligenti o "illuminati" acquisiranno inevitabilmente il potere, prendendosi l'occhio nella piramide e creando il mondo per tutti gli altri. Una specie di versione laica della legge della selezione naturale. Page purtroppo ha un esercito che lo difende, mentre Everett si nasconde... Quasi tutta la forza di Page proviene dai suoi laboratori segreti, ma ciò significa anche che la persona giusta potrebbe scoprire e smantellare la base del suo potere. Il problema ora è però scoprire dove si nasconde Everett, perché purtroppo nemmeno Nicolette lo sa: la madre lo aveva nascosto anche a lei... Nicolette vi suggerirà di iniziare le ricerche nella vecchia tenuta di famiglia della

madre: forse nella casa potrete trovare utili informazioni, che vi permetteranno di scoprire l'ubicazione del suo nascondiglio segreto. Prendete l'elicottero e dirigetevi allora nello chateau di famiglia di Nicolette.

La ragazza non ha mai desiderato rivedere questo posto, ci sono troppi brutti ricordi legati ad esso. Ad ogni modo, dovete trovare la stanza segreta del computer della madre, dove faceva tutto. Era un posto che teneva nascosto perfino a Nicolette. Troverete l'ingresso principale chiuso a chiave. Dirigetevi allora sul retro dello chateau, esattamente dalla parte diametralmente opposta all'ingresso principale, dove troverete una porta sprangata con delle assi di legno. Nel frattempo Nicolette comincerà a chiacchierare con voi e vi racconterà alcuni episodi della sua vita, ad esempio (ehm...) quando ha perso la sua verginità, o come sua madre spesso sedeva in terrazza insieme a Morgan Everett bevendo Martini e tramando per dominare il mondo... Appena entrate nella casa, Tong vi informerà che essa è vuota da quando Beth Duclaire è stata assassinata. Si spera che queste eleganti stanze contengano qualche indizio sul coinvolgimento della famiglia Duclaire con gli Illuminati. Purtroppo per il momento al pian terreno non trovate nulla di interessante. Salite al primo piano. Tong vi consiglierà di cercare nella stanza di Beth. Andate nel bagno e prendete la chiave della camera da letto di Nicolette vicino allo specchio e al piccolo vaso. Azz... Un'altra comunicazione da questo "Icarus"... Ma che diavolo sta succedendo, vi chiederete? La trama si fa sempre più enigmatica! Uscite dal bagno e proseguite nell'atrio, dove dovrete vedere un piccolo comodino con un vaso, accanto a un quadro: Nicolette sembra ricordare che la madre teneva una chiave proprio dietro a quel vaso. Prendetela, è la chiave della camera da letto di Beth. Proseguite a nord sul corridoio e aprite la prima porta a destra: è la stanza di Beth, come vi confermerà Nicolette. Sul comodino vicino alla finestra, c'è una cassaforte segreta dietro a un quadro. Apritela, e dentro troverete alcuni oggetti utili e soprattutto la chiave dell'interrato dello chateau. Leggete anche il datapad: contiene anche il login e la password del computer di Beth, e uno struggente messaggio d'addio della madre a Nicolette, che evidentemente aveva scritto poco prima che venisse uccisa, perché evidentemente aveva già il timore di essere in pericolo.

LOGIN: bduclaire , PASSWORD: nico_angel

Uscite dalla stanza, e passate nella stanza di Nicolette, che dovrete trovare qui al secondo piano (è la stanza vicino alle scale). Usate la nanochiave per aprire. Spostate il teschio umano che sta sopra al caminetto: ciò aprirà una stanza segreta piena di materiale da combattimento! Controllate bene anche in giro per vedere se trovate altri oggetti utili. Ora riscendete al pian terreno, e andate in cucina. Usate la chiave del seminterrato per accedere alle cantine. Girate a destra fino in fondo al corridoio. Girate il candelabro appeso al muro: questo aprirà un passaggio segreto proprio lì accanto a voi. Proseguite attraverso di esso. Tong vi comunicherà che è un vecchio bunker costruito durante la seconda guerra mondiale dal precedente proprietario, per nascondere le famiglie ebraiche. I Duclaire hanno acquisito la proprietà dopo che i nazisti lo inviarono in un campo di concentramento in Germania. Tong capta anche un intenso traffico di segnali su fibra ottica laggiù...Strano. Proseguite sino alla scale sbarrate dai detriti e dalle assi di legno.

L'unico modo per proseguire è usare dell'esplosivo per distruggere ciò che ostruisce il passaggio. Altrimenti potreste arrampicarvi sull'asse lì a destra, ed entrare nel condotto su in alto, proseguire all'interno di esso, e poi sul cornicione e spaccare il vetro della sala del computer per entrare. Ovviamente in questo secondo caso, Nicolette vi aspetterà di sotto. Tong vi informerà che si tratta di una gigantesca stazione di diffusione. Non appare su nessuna mappa delle telecomunicazioni che abbia mai visto Beth probabilmente la usava per analizzare il traffico della Rete... Esplorate perbene la stanza e prendete tutti gli oggetti. Poi bypassate il sistema di sicurezza del contenitore che contiene il modulo di aggiornamento, e infine usate il computer di Beth, con la password e il login prima trovati, per mandare un messaggio a Everett per fissare un incontro.

Subito Everett si farà sentire dal vostro Infolink. Probabilmente siete destinati ad incontrarvi. Se siete veramente suoi alleati dovete aiutarlo ad entrare nella rete informatica dei MJ12 e a completare una volta per tutte il vaccino per il virus Morte Grigia. Nicolette vi darà una chiave per uscire dalla zona attraversando la cripta di famiglia ed Everett vi indirizzerà verso una vicina cattedrale. Parlando con Nicolette, scoprirete che si tratta di una cattedrale dei cavalieri Templari. Ora i MJ12 controllano quel posto: hanno ucciso i cavalieri templari per impossessarsi delle loro riserve auree. Evidentemente, Everett vuole raggiungere di nascosto quella zona attraversando le fogne che la collegano alla proprietà dei Duclaire. In realtà pensavate che i cavalieri Templari fossero spariti secoli e secoli fa, invece sono sopravvissuti nel corso del tempo, e sono loro che hanno inventato il moderno sistema bancario e ne hanno assunto la direzione sotto vari nomi diversi, poi sono arrivati i MJ12 e li hanno spazzati via... Prendete da Nicolette la chiave della cripta di famiglia che sta dietro allo chateau. Ora dovete dirigervi all'esterno, sul retro della tenuta. Dovete uscire dalla dimora dei Duclaire attraversando la cripta in fondo al labirinto, come vi ricorderà Everett. Il sistema a cui deve accedere si trova in una cattedrale che apparteneva ai cavalieri templari, fino a quando i MJ12 li assassinarono per impadronirsi delle riserve d'oro. Appena uscirete, Nicolette si congederà da voi. Subitaneamente vi arriverà anche un messaggio di Jock: sta captando degli impulsi infrarossi nelle fogne: sembra che qualcuno vi stia aspettando, dunque fate attenzione, perché in giro ci sono dei soldati corazzati. Se vi beccano, cercate di correre il più velocemente possibile verso l'uscita del labirinto e attraversate in fretta la cripta, per passare nelle fogne, dove sarete momentaneamente al sicuro, dopo il caricamento della successiva area.

Vi sarà a questo punto un'ulteriore comunicazione di Everett. Ha bisogno innanzitutto di aprire un collegamento dalla rete dei MJ12, ma gli farebbe gola anche l'oro dei Templari... Vi invierà una mappa della cattedrale. Procedete sino all'uscita delle fogne. Dopodiché usate le due casse di metallo per entrare nell'edificio dalla finestra in alto. Arrampicatevi al piano superiore passando per l'asse di legno. Di sopra, accanto allo specchio, c'è la chiave del custode, che apre il cancello che avete visto prima. Dalla finestra però, se buttate un occhio, vedrete diverse guardie che stanno facendo la ronda giù in strada. Senza usare il cancello, potete rompere il vetro e buttarvi giù da qui, dopo averne eliminate un paio dalla vostra ottima postazione. Procedete cautamente su per la

strada sino ad incontrare il ponte. Dalla strada, cercate di fare fuori almeno una delle guardie che transitano sul ponte, o con la pistola stealth o col fucile di precisione. Poi scassinate la porta (se non è stata già aperta dalle altre guardie) e fate fuori le altre due: potete usare il pungolo o un'arma silenziata, ma state attenti. Usate il terminale di sicurezza sul ponte per disattivare il mega bot di sicurezza che si aggira in strada. Poi, mentre siete ancora sul ponte, potete approfittarne per far fuori una o due guardie che si vedono in lontananza sulla strada, vicino alla stazione della metro, sfruttando la vostra posizione favorevole. Continuate a dirigervi verso nord, oltrepassando la stazione della metro (la M segnata in blu sulla mappa). Per strada dovreste incontrare un altro paio di guardie corazzate, che dovreste superare senza difficoltà. Dopo il ponte, dovreste entrare nella zona vera e propria della cattedrale.



La zona è super sorvegliata da bot di sicurezza e da guardie. Il mio consiglio è di procedere cautamente, nascondendovi dietro agli anfratti delle piante e procedere verso destra, oltrepassando la “main entrance” (vedi mappa) sino ad arrivare nella zona “Monk’s Quarters”: nascondetevi fra le casse di rifornimento (e state attenti al bot che si aggira in questa zona). Nei pressi del Monk’s Quarters dovreste trovare un graticcio dal quale arrampicarvi sul tetto della cattedrale, come vi farà osservare Tong non appena gli arrivate vicino. Continuate a salire sino in cima alla cattedrale, passando dai tetti: oltrepassate la vetrata che dà sull’interno, saltate su una delle due colonne che danno sul vuoto (eventualmente uccidete la guardia che si affaccerà alla finestra in mezzo) e salite ancora più sopra, sino alla zona di raccordo tra le due parti della cattedrale, indicata con “Tower entrances”. Nel frattempo in buon Gunther vi minaccerà pesantemente al vostro infolink: evidentemente deve trovarsi in zona, quindi forse dopo dovrete dargli una bella lezione...Qui trovate qualche guardia, quindi occhio, che con l’oscurità è molto facile che non le vediate. Una volta liberata la strada, quando siete sul ponte in alto, scendete dall’uscita ad est (quella sostanzialmente che dà sulla parte di cattedrale dove attualmente vi trovate). Scendete cautamente le scale, e per terra dovreste trovare il soldato alla finestra che prima avete fatto fuori. Continuate a scendere e alla prima porta a destra, entrate nella sala: è la sala che si vedeva attraverso la vetrata quando eravate sul tetto. State in ESTREMO silenzio, perché di sotto ci sono due guardie corazzate. Sotto uno dei leggi dovreste trovare la chiave dell’ingresso principale della cattedrale. Ora

scendete cautamente, e, sfruttando l'elemento sorpresa, massacrare i due soldati corazzati usando ad esempio il fucile d'assalto. Di sotto ci sono gli alloggi dei soldati. Date un'occhiata in giro per ricavare diversi oggetti utili. Troverete un'altra chiave della cattedrale, e un datapad abbastanza incomprensibile in cui trovate però tre codici che vi serviranno tra poco:

chiave per la cripta di Sidon: 1942

chiave per la fontana della saggezza: 0022

un numero e un segreto: 34501, 08711

Riuscite e ritornate alle scale. L'altra porta che vedete allo stesso piano da su un balconcino sopra la cappella della cattedrale. Sotto c'è una guardia che potete tranquillamente eliminare da dove vi trovate. Non c'è niente di interessante qui, dunque continuate a scendere le scale. In questo istante quel simpaticone di Gunther vi minaccerà nuovamente... Dovete proprio dargli una lezione a questo sbruffone, perché inizia a scocciare! Di sotto dovrete trovare un paio di casse di rifornimenti. Ora ritornate su, fino alla zona del ponte, e riattraversatelo per prendere l'altra uscita, che da sull'altra parte di cattedrale che ancora non avete esplorato. Eliminate la guardia alla finestra e scendete. Imboccate la porta al piano di sotto, e prendete le scale discendenti. Continuate a scendere sino ad incontrare sulla sinistra una porta corazzata protetta da una tastiera di sicurezza. Inserite il codice 1942 che avete trovato prima: complimenti, avete trovato l'oro che cercava Everett!! Disattivate la protezione ad infrarossi attraverso il pannello di controllo. Subito Everett vi dirà che quando uscirete un suo plotone comandato da Chad (vi ricordate di lui, vero, è il capo della Silhouette) prenderà il comando. Ora, vi consiglio di esplorare la zona, ma state attenti alle telecamere poste ai lati della stanza. Se vi beccano si attiveranno automaticamente le torrette di sicurezza e saranno dolori... Comunque in fondo alla sala c'è un terminale di sicurezza per disattivarle, se riuscite ad arrivarci senza farvi vedere, per poi così esplorare la stanza con più tranquillità.

Quando avete finito uscite e continuate per le scale. Uccidete il soldato nella stanza con la telecamera, quando è al di fuori della portata di quest'ultima. Continuate poi a salire fino alla fine delle scale, dove dovrebbero esserci due porte: una accessibile e una chiusa a chiave. Entrate in quella accessibile e uccidete l'agente segreto. Controllate un po' la stanza e poi interagite col terminale di sicurezza e disattivate la telecamera nella stanza del computer dove dovette arrivare. Ritornate di sotto alla stanza della telecamera dove avete ucciso poc'anzi la guardia. Cercate di evitare la telecamera mettendovi sotto di essa. Dopodiché, spostandovi con molta cautela, cercate di interagire col pannello di sicurezza della porta corazzata, introducendo il codice 0022. Dovreste riuscirci, senza farvi vedere dalla telecamera. Entrate nella stanza successiva: Gunther vi sta aspettando con ansia... Bene, ora vi aspetta uno scontro abbastanza duro. Gunther è armato con il lanciafiamme, dunque prendete assolutamente l'estintore che trovate nella cassa lì vicino. Vi consiglio di affrontarlo con il fucile d'assalto caricato con le munizioni da 20mm Hg, oppure addirittura direttamente con il GEP, se siete abbastanza allenati in modo da non rallentare parecchio i vostri movimenti.

Se fate così, lo scontro sarà facilissimo: Gunther si trova dietro alle scale, dopo la telecamera che avete prima disattivato. Se vi vedrà verrà verso di voi per attaccarvi. Prima ancora che possa venire, voi distanziatevi e lanciategli due belle supposte da 20mm Hg: dovrebbe esplodere in aria all'istante ancor prima di sparare un solo colpo. Ora usate il computer e stabilite il collegamento alla rete dei Majestic12, come vi aveva ordinato Everett. Quando vi volterete vedrete un ologramma di... Walter Simons! Andate verso di esso per ascoltare cosa dice.

Eh, eh, questa volta siete voi in una posizione vantaggiosa. Ma Simons non si dà per vinto. Infatti secondo lui, anche se Everett riuscisse a finire la sintesi del vaccino, sarebbe impossibile sintetizzare abbastanza vaccino da fermare l'epidemia, perché ci vorrebbe un costruttore universale! E l'unico altro esistente è quello di Page, visto che avete fatto saltare in aria quello di Hong Kong. Simons si congederà con una bella minaccia: la prossima volta non incontrerete un ammasso di ferri vecchi come Gunther, ma qualcuno che ha le vostre stesse capacità... Qualcosa vi dice che questa volta Simons non l'ha presa tanto bene! Ora avviatevi verso l'uscita: Morgan Everett vi dirà di dirigersi verso la stazione della metro, perché ora acconsentirà ad un incontro con lui di persona. Mentre vi state dirigendo verso la metropolitana ancora una volta il misterioso Icarus vi minaccerà, avvisandovi che state riavvicinando nuovamente al potere gli Illuminati... Everett finalmente svelerà l'arcano: Icarus è una qualche sorta di intelligenza artificiale dei Majestic12. Per ora non dovete preoccuparvi di lui, perché Everett può proteggere sua te che Daedalus da Icarus per circa un giorno.

Continuate nella stazione, dopo le ennesime minacce di Bob Page e di Icarus. Scendete alla banchina vicino ai binari: un associato di Everett vi verrà incontro. Lasciate che vi narcotizzi col gas neuro paralizzante: Everett non permette a nessuno di capire come si arriva nella sua base segreta. Scoprirete poi che il collegamento dati che gli avete fornito rappresentava la chiave mancante per la decodifica del virus, e quindi Everett è riuscito a finire il lavoro che Tracer Tong aveva iniziato. Il suo associato vi dirà che si trova di sotto, nel laboratorio. Oltrepassate le porte corazzate, e (dopo un altro sinistro messaggio di Icarus) entrate nella camera da letto a sinistra. Sulla mensolina ad angolo trovate una chiave della botola dell'acquario, mentre dietro lo specchio del bagno, c'è un passaggio segreto ostruito da una rete metallica. Scassinatela ed entrate. Disattivate le telecamere attraverso il terminale di sicurezza, poi proseguite, e troverete uno strano personaggio, rinchiuso in una specie di cella criogenica. Sul tavolo a destra ci sono un po' di crediti, e un datapad che contiene il codice (8001) per accedere nella stanza di Morpheus... Hmm, non specifica altro, e forse vale la pena darci un'occhiata. Parlando con l'uomo nella cell, scoprirete che si chiama Lucius deBeers. Era il vecchio capo degli Illuminati nel ventesimo secolo, e per qualche ragione ora Everett lo tiene ancora in vita in uno stato criogenico. Vi chiederà di informare Everett del fatto che ha freddo. Tornate nell'atrio, oltrepassate la cucina con la governante, e scendete le scale continuando per il percorso obbligato. Al primo bivio, girate a sinistra. Hey, c'è Alex! Sembra che Tong lo abbia mandato quaggiù per aiutare Everett con la decifrazione del codice del virus, anche se in realtà, come vi rivelerà, Tong non si fida molto degli Illuminati, e il vero motivo per

il quale Alex è qui è per tenere d'occhio Everett... Le ultime notizie da Hong Kong sono confortanti, infatti pare che la tregua fra le triadi reggerà. Quando può, Alex vi terrà informati grazie al suo Infolink. Se andate nella stanza sul retro dell'ufficio di Alex, trovate un datapad. Leggetelo. Scoprirete che Everett non vuole che Lucius venga scongelato... Oltre la porta corazzata, inserendo il codice 8001, trovate Morpheus, una intelligenza artificiale estremamente interessante, che è in grado soltanto guardandovi, di dirvi il vostro passato, e molte altre cose che vi riguardano. Beh, parlateci perché ne vale veramente la pena, e scoprirete diversi retroscena del vostro passato, che ora non voglio svelarvi, perché sarebbe un delitto!!!

Quando avete finito la chiacchierata, procedete avanti sino ad incontrare Everett in persona! Dopo le dovute formalità, vi darà le ultime informazioni riguardo al vaccino. Per trovare la cura, è necessario costruire un modulo ROM di nanocarbonio, che non è esattamente un vaccino. Purtroppo non si può fare senza un costruttore universale. Tuttavia, Everett sa dove trovarne uno, accedendo anche alle reti militari degli Stati Uniti, per impedire a Icarus di distruggere completamente l'IA Daedalus. Daedalus è infatti un progetto di Everett, che ha sostituito la vecchia rete Ehelon III!!!! Echelon è il sistema di sorveglianza delle Nazioni Unite: dunque Daedalus era uno strumento degli MJ12 che si ribellato! Everett deve aiutarlo a distruggere il sistema informativo dei MJ12, ma per farlo servono le reti militari. Everett ha già contattato uno degli scienziati della "Area 51", Gary Savage. A quanto pare gli ex- scienziati dell' Area 51 stanno per completare un costruttore universale, ed hanno il tipo di collegamento che serve a Daedalus. Si sono accampati alla base aerea Vandenberg... dovete assolutamente raggiungere la base per contattarli. Everett vi darà la chiave per accedere all'eliporto, dove vi aspetta Jock con il vostro elicottero.

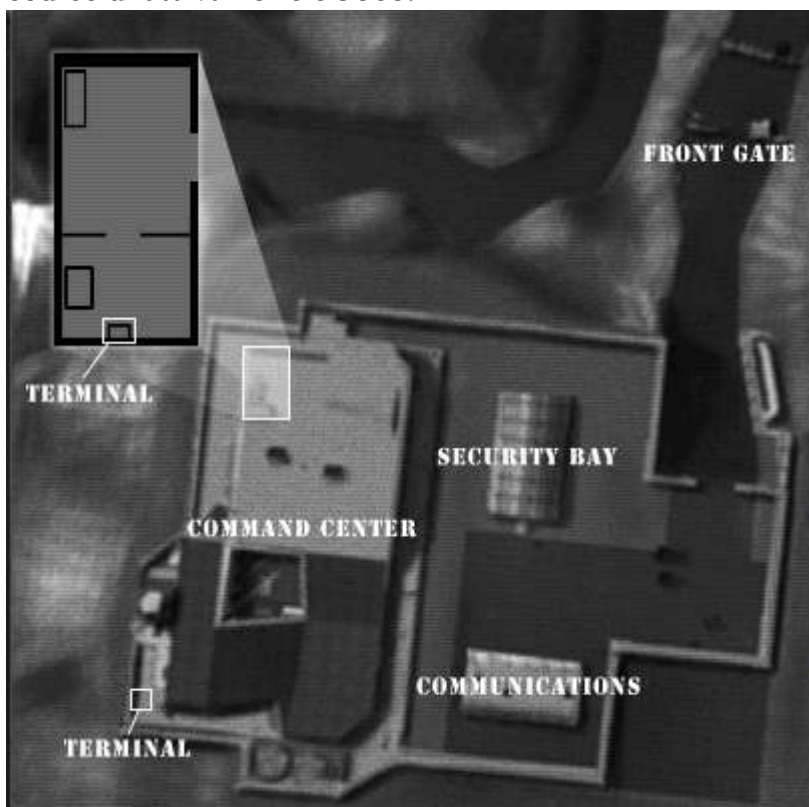
Infine, gli accennerete del piccolo problema di Lucius, e Everett vi confesserà tranquillamente che lo tiene in vita perché rappresenta un ottimo consigliere: gli ha promesso che rimetterà a posto il suo corpo, ma non lo farà mai perché è troppo importante per lui...

Prima di andarvene, disabilitate le telecamere nella sala dove si trova Everett, e prendete i moduli di aggiornamento e potenziamento. Fate un giro di perlustrazione per vedere se trovate qualche altro oggetto utile. Ritornate all'ingresso della villa, e se volete informate Lucius degli intenti di Everett, oppure lasciate perdere. Aprite le porta corazzate con la chiave che vi aveva dato Everett e raggiungete l'elicottero di Jock. AMMAZZATE il meccanico con la tuta arancione che si trova nell'eliporto: è una spia dell'MJ12, e come vi dirà Jock quando prenderete l'elicottero, aveva messo una BOMBA nell'elicottero!!! (ciò che vi insospettirà sarà l'altro cadavere con la tuta arancione che sta in zona... evidentemente aveva ucciso il vero meccanico e preso il suo posto!)

CAPITOLO 12: Base aerea Vandenberg

Jock vi lascerà sul tetto del centro di comando della base aerea. Uno scienziato vi verrà incontro per informarvi della situazione del posto. E' accaduto che i tiratori scelti hanno sentito l'elicottero e sono entrati in azione... Tuttavia, ai MJ12 manca un CU, poiché hanno perso quello di Hong Kong, e ora è successo qualcosa al laboratorio oceanico di Pasadena... La base è interdetta fin quando i bot nemici non saranno distrutti. Purtroppo, i MJ12 hanno disattivato il sistema dei bot da difesa, e nessuno è riuscito ad attivare l'energia di riserva. Per farlo, dovrete trovare i comandi adatti. Si tratta di due unità speciali separate presso l'estremità ovest della base. Non sarà facile, i MJ12 sono entrati nel sistema di sicurezza e controllano quasi tutte le difese: torrette, telecamere, allarmi, hanno cecchini dappertutto!

La scienziata vi darà una mappa del complesso. Ora vi trovate sul tetto del centro di comando. Una delle unità si trova nel complesso principale, mentre l'altra è all'aperto. Il codice di attivazione è 5868.



Bene, questo livello è tostissimo, state molto attenti. Iniziamo le danze!! Per prima cosa affacciatevi dal tetto nella zona che dà sulla security bay e communications. In fondo, vicino all'uscita che conduce al front gate, dovrebbero esserci un paio di guardie. Seccatele da lontano con il fucile di precisione silenziato. Sarà un giochetto. Bene. Due di meno. Dopodiché affacciatevi verso nord, e fate secca un'altra guardia che sta tranquillamente camminando all'esterno del complesso. Perfetto, ora prendete la porta e scendete, molto cautamente, le scale. Scendete le prime due rampe di scale, poi tuffatevi dalla ringhiera e scattate a velocità folle sotto la telecamera, prima che questa vi inquadri (se continuate a scendere dalle scale, la telecamera vi beccherà sicuramente e partirà la torretta automatica...). Stando attenti alla rotazione della telecamera, interagite col

terminale di sicurezza e disattivatela. Aprite la porta, e salite sulla ringhiera in alto. Procedete nella stanza adiacente stando sulla ringhiera. Ci sono due guardie: usando il fattore sorpresa eliminate la prima, e poi cercate di eliminare in fretta anche l'altra, prima che dia l'allarme. Scendete al livello due con l'ascensore, e uccidete silenziosamente la guardia alla vostra destra. Più avanti ci sono altre due guardie, mentre al piano di sotto ce ne sono altre tre. Se avete il potenziamento che vi rende invisibili, avvicinatevi ai due e pungolatevi MOLTO velocemente, prima che possano creare troppo rumore. Altrimenti, seccate il primo col fucile di precisione e fate in fretta con l'altro. Se tutto va bene, i tre di sotto non saranno allertati. Ora sfruttate la vostra posizione rialzata, e...buttategli sotto una bella LAM. Buuum!!! Quando la situazione è tranquilla, scendete al piano di sotto. Scassinare l'armadietto e prendete tutti gli oggetti utili. Poi entrate nell'adiacente zona delimitata dalla rete metallica. Qui trovate uno dei comandi (override) che servono per attivare l'energia ausiliaria per il sistema di bot di sicurezza degli scienziati. Inserite il codice 5868, e verrà attivato. Aprendo la grata in fondo a sinistra, trovate un'altra chiave, quella del deposito HazLab. ATTENZIONE: qui ho trovato un bug del gioco: continuando a interagire con la tastiera di sicurezza del generatore con sopra scritto "override", anche quando è stato bypassato, vi verranno assegnati in continuazione 100 punti abilità... Se volete giocare sporco, potete acquisire così un sacco di punti abilità... Ma ve lo sconsiglio, altrimenti che gusto c'è?!!

Procedete sino alla porta in fondo, quella con il terminale di sicurezza accanto. Interagite con esso e disattivate le rimanenti telecamere. Ora proseguite. Siete esattamente nella hall principale del centro di comando. Oltre l'ingresso principale dovreste vedere 2 soldati corazzati dell'UNATCO. Nell'interspazio tra le due porte scorrevoli posizionate una LAM, poi stuzzicate i due soldati colpendoli e scappate all'interno. I due farlocchi vi inseguiranno, passando necessariamente per le due porte, e... BUUUUUM!!!! Già che ci siete, distruggete col vostro amato LAM i due bot piccoli che si aggirano nella zona. Bene. Ora ve ne rimangono solo due. Perfetto. Ora ritornate nella hall, e salite le scale interne, fino ad accedere al grande ufficio con la scrivania e l'ologramma del mondo nel mezzo. Di sotto ci sono alcune guardie che potete tranquillamente far fuori. Calatevi giù quanto è tutto tranquillo. In giro ci dovrebbe essere anche un bot medico. Parlate con la dottoressa, che vi dirà che cerca il suo collega, fatto prigioniero, e vi dirà la password e il login per accedere al sistema di sicurezza, ma a voi non interessa, tanto avete già bypassato tutto... Dentro la porta chiusa trovate il suo collega. Prendete tutti gli oggetti, soprattutto le munizioni da 20mmHg per il vostro fucile d'assalto. Se volete poi entrate nell'Hazard Lab, ma fate attenzione alle scariche elettriche nell'acqua, se volete recuperare altri oggetti utili. Ora uscite dall'ingresso principale del centro di comando e dirigetevi verso sud. Dovete raggiungere la zona contrassegnata con "terminal": qui c'è il secondo comando che serve per attivare l'energia ausiliaria dei bot di sicurezza. Attenzione, perché in giro potrebbero esserci anche altri cecchini che non avete precedentemente visto. Aprite il terminal e inserite il codice 5868. In questo modo il sistema di bot di sicurezza si attiverà. Tutti i bot ora sono alimentati, ma bisogna aprire manualmente le porte. Dovete cioè tornare nella security bay e attivare le porte

manualmente... Dunque incamminatevi, ma fate molta, molta attenzione ai due megabot rimasti, perché se vi vedono per voi è la fine...

Dirigetevi verso la porta principale della Security Bay, spingete il bottone ed entrate all'interno. Controllate l'interno per ricevere munizioni e altri oggetti, e poi liberate i due bot di sorveglianza, aprendo le porte. Ora gustatevi il combattimento con gli altri due bot rimasti!!! Dopo che anche l'ultimo bot sarà distrutto, riceverete un'altra comunicazione da Jock: ora la base non è più zona proibita. Forse qualcuno nell'edificio delle comunicazioni, lì accanto, può mettervi in contatto con Savage. Inoltre, vi darà un'altra inquietante notizia: a quanto pare Tong è in California, e ha l'aria di essere in un mare di guai... Jock vi lascerà così, senza altre spiegazioni.

Entrate nell'edificio delle comunicazioni e parlate con il dottore. Lui e gli altri scienziati pensano che Savage si sia barricato nella stanza di controllo al secondo piano dell'edificio di comando (dovreste averla vista quando siete scesi con l'ascensore), ma le comunicazioni sono bloccate, e non si hanno più notizie di lui. Infatti l'uomo che hanno mandato a cercarli non è più tornato. Gli hanno dato la chiave della stanza di controllo, e ora non si può più passare da lì... L'unico altro modo di arrivarci è la botola che si trova nella stanza sul retro, che porta alle gallerie di servizio, collegate all'edificio di comando. Controllate bene in giro (sul tetto dell'edificio trovate delle munizioni per il fucile di precisione) e poi scendete giù per la botola...

Dopo il caricamento, procedete all'interno dei condotti. In giro ci sono due ragni bot. Usate le granate EMP per disattivarli. Everett vi ricorderà l'importanza del vostro compito. Quando troverete Savage, dovete chiedergli di aiutarvi a collegare Daedalus. I computer dovrebbero trovarsi presso la stanza di controllo, al secondo piano dell'edificio di comando, cioè dove vi state dirigendo.

Disattivate la telecamera davanti alla camera del generatore e proseguite oltre. (se volete trovate nella camera del generatore, che è completamente immersa, la chiave della manutenzione) Alla fine del corridoio per superare i raggi potete usare una granata, oppure bypassarli coi multistrumenti.

Aprirete la porta alla vostra sinistra (maintenance access) , usando la chiave della manutenzione se l'avete presa altrimenti scassinare la serratura. Salite di sopra, e procedete sui tubi appesi al soffitto, oltre la zona radioattiva sotto di voi. Dovreste arrivare ad un certo punto in una zona in cui sotto di voi c'è un altro ragnetto meccanico. Approfittatene per buttargli di sotto un'altra supposta EMP. Procedete poi sino alla fine della tubazione, e distruggete l'ultimo ragno bot. Calatevi giù e perquisite il cadavere dello scienziato. Accanto a lui troverete la chiave della stanza di controllo!! (il cadavere è l'uomo che avevano mandato gli scienziati) Ora risalite le scalette adiacenti, e vi ritroverete al livello 1 del centro di comando.

Un'altra minaccia di Icarus... evidentemente sente la vostra presenza ormai come un nemico temibile. Salite al livello due e andate verso le porte corazzate chiuse. Usate la chiave trovata prima per aprire la sala di comando e poi entrate. Scendete di sotto, e ritroverete una vostra vecchia conoscenza: Sam Carter!! Lo hanno buttato fuori dall'UNATCO, ed ora che sa contro cosa lotta Savage, Everett e Tong, ha deciso di unirsi

a loro, però prima non voleva ammetterlo. Scendete ancora, e troverete il dottor Savage. Everett lo ha contattato subito prima dell'attacco degli MJ12. Egli ha sviluppato un antidoto per la Morte Grigia, e si spera che il costruttore universale di Savage lo possa produrre su scala mondiale. Purtroppo, attualmente il computer non è operativo e non c'è ancora una unità di contenimento per il CU. Attualmente la figlia di Savage, Tiffany, è impegnata in una spedizione al laboratorio oceanico dell'MJ12 per trovare i piani dell'unità di contenimento. Però, per il computer, non si sa quando potrà tornare funzionante. L'attacco lo ha danneggiato. Oltre al CU, Everett ha bisogno della connessione Milnet (della rete militare) per fare in modo da contrastare Icarus da parte di Daedalus. Il terminale principale al quale dovete accedere è nella stanza in cima alle scale. Savage vi darà login e password:

LOGIN: GSavage, PASSWORD: Tiffany

Tuttavia come avete avuto modo di constatare lassù ci sono molti apparecchi e cavi danneggiati, e ci sono cavi in tensione ovunque. Purtroppo finché i computer non saranno attivi, il CU resterà solo un inutile ammasso di ferraglia...

Bene, ora fate così. Aprite le porte della sala con i cavi ad alta tensione, vicino a Carter. Su un cassonetto subito a destra dovrete trovare la chiave della sala computer al terzo piano. Dunque risalite le scale sino al terzo piano e aprite la porta della sala computer. Lanciate un razzo, o una granata LAM alla ventola ed entrate nella sala del computer. Esso si trova esattamente al piano sotto dove vi trovate. Cercate in qualche modo di calarvi al piano di sotto dai passaggi laterali e di arrivare al computer senza prender troppe scosse! Immettete i dati che vi ha dato Savage ed effettuate il collegamento a Milnet. Ritornate poi da Savage tranquillamente, perché le scosse saranno nel frattempo cessate.

Ma improvvisamente inizierete a ricevere una serie di messaggi uno più inquietante dell'altro... Che ovviamente dovete gustarvi! A quanto pare le due IA Icarus e Daedalus si stanno fondendo in una sola, Helios! Ancora non sapete se questo sia un bene o un male, ma sembra che Bob Page sia particolarmente felice... Ora la tensione arriverà alle stelle: Everett è disperato, qualcosa non è andato come avrebbe dovuto... e Bob Page vi esorterà a ritornare da Savage, perché ha una importante comunicazione per voi.

Azz...

Apparirà un ologramma di Page... A quanto pare, circa un'ora fa, ha catturato Tiffany, la figlia di Savage, e gli ha rivelato tutti i piani per rubare una unità di contenimento nel laboratorio oceanico... Sia a Page che a Savage mancano dei pezzi per riformare il costruttore universale e ognuno ha quello che manca all'altro. Savage ha dei moduli di reazione che ha rubato quando ha lasciato l'Area 51 per mettersi in proprio, e Page ha l'unità di contenimento. Page vuole quei moduli di reazione. Dovranno essere portati ad una vecchia stazione di rifornimento abbandonata a ovest della base Vandenberg entro un'ora, altrimenti ucciderà la figlia di Savage!!

Voi non potete assolutamente permetterlo, altrimenti se Page ricevesse quei pezzi, riprenderebbe a produrre il virus, e il flagello ricomincerebbe. Escogitate un piano:

Savage dirà a Page che manderà qualcuno con i componenti. Nel frattempo voi andrete alla stazione abbandonata per salvare Tiffany.

Ora riceverete un messaggio da Jock: non ci crederete, ma c'è Tong li con lui! Sembra molto malato, ha contratto il virus, e Savage ha promesso di offrirgli cure mediche, ecco perché si trova qui. Uscite dalla base dall'uscita a nord-est, dove Jock vi sta aspettando con l'elicottero.

CAPITOLO 13: Stazione di rifornimento abbandonata, California centrale

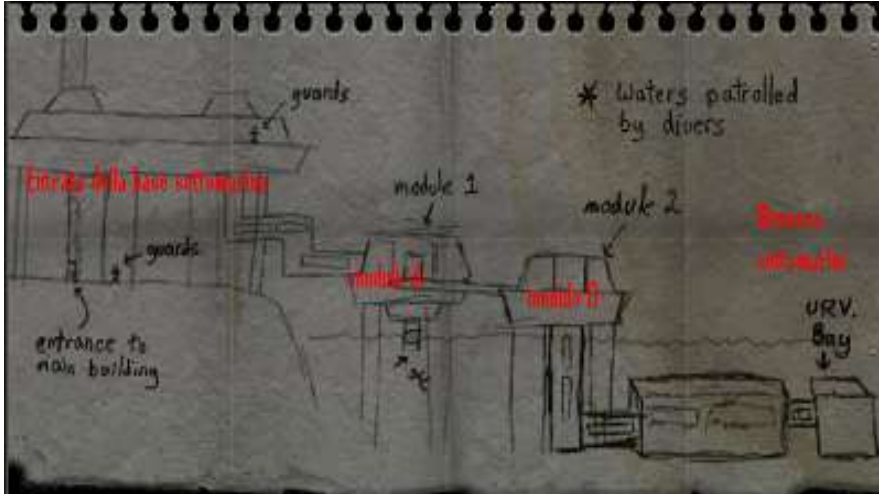


Jock vi lascerà nei pressi della stazione di rifornimento. Andate avanti e parlate col vagabondo. Sembra che i soldati sono arrivati circa un'ora prima e che li hanno buttati fuori. Infatti i vagabondi si erano insidiati nella vecchia struttura abbandonata. Prendete la chiave delle fogne da uno di essi, è la strada migliore per avvicinarsi senza destare sospetti. Comprate poi le due modifiche alle armi. Più in là trovate...indovina un po'? Sandra Renton!!! Ve la ricordate? Chiacchierate un po' con lei, e vi racconterà la sua storia. Bene, ora tornate indietro ed entrate nel condotto fognario. Da questo punto in poi dovrete essere estremamente discreti nei vostri movimenti, perché al minimo sospetto di intrusione, i soldati uccideranno Tiffany e sarà la fine. Salite piano piano le scalette che conducono all'uscita delle fogne. Dovreste sentire i passi di una guardia che gira. Sbucherete in una piccola costruzione di legno. Uscite fuori dal buco e seccate silenziosamente la guardia dalle spalle. Poi per sicurezza spostate il cadavere e portatelo dentro la struttura di legno, dove non può essere visto. Bene, ora cautamente avvicinate all'ingresso della stazione. Vicino alle pompe della benzina dovrebbe esserci una guardia corazzata che gira. Stando nascosti, fatela fuori col fucile di precisione silenziato e poi semmai nascondete il cadavere. Entrate all'interno della stazione diroccata nel più assoluto silenzio. Non rompete nemmeno le casse di rifornimento che trovate all'interno. Ora, prendete le casse e usatele come scalini per arrampicarvi su per la tubazione interna, dove in cima c'è una grata che potete aprire. Entrate, e continuate ad andare avanti sino ad arrivare sul tetto dell'edificio. Adesso, occhio ai soldati che si trovano di sotto. Tiffany è tenuta prigioniera nell'edificio accanto a quello nel quale vi trovate attualmente. Sul retro dell'edificio dovrebbero esserci un paio di guardie e un cane. Davanti un'altra guardia corazzata. Non provate a ucciderli, perché i soldati che si trovano nel secondo edificio si accorgerebbero che qualcosa non va e darebbero l'allarme. E a quel punto per Tiffany sarebbe la fine. Piuttosto, cercate di saltare sul tetto del secondo edificio, senza fare troppo rumore. Se avete il potenziamento che vi rende invisibili, questo è il momento buono per usarlo. Una volta che siete sul secondo edificio, calatevi giù dall'apertura, e accucciatevi nell'angolo, per non essere visti. Sotto, c'è una seconda botola che vi permette di raggiungere la stanzetta dove Tiffany è tenuta prigioniera. Calatevi giù facendo attenzione a non fare troppo rumore, e poi parlate con Tiffany. Le direte che vi ha mandato suo padre Gary. Tiffany è stata catturata nella base sottomarina di Page mentre cercava di rubare un loro mini-sub. Probabilmente li c'è

un'unità di contenimento che serve a Savage per ultimare il CU. Vi darà un disegno che ha fatto della zona. Per il momento ditele di aspettare, perché dovete occuparvi delle guardie... Bene. Salvate la partita. Ora uscite fuori dalla stanzetta dove è tenuta prigioniera Tiffany. Le guardie non si aspettano niente... e SCATENATE L'INFERNO!! Lanciate una bella supposta da 20mm Hg all'agente speciale che c'è all'interno. Nell'esplosione resterà coinvolta anche l'altra guardia. Prendete dallo scaffale la chiave della rimessa e ora occupatevi della guardia corazzata che c'è all'esterno vicino alla rimessa del camion (dove troverete dei razzi e altre munizioni) e prendetegli la chiave . Dopodiché vi mancherebbero qualche altra guardia che sta all'esterno e il cane. Nel frattempo, un altro inquietante messaggio di Helios arriverà al vostro Infolink. Sembra che in qualche modo Page controlli questa entità, ma Everett non sa bene come... Quando la situazione è sotto controllo, andate a chiamare Tiffany e fatela andare all'elicottero, che è atterrato nel deposito rottami. Qui potete controllare anche l'altra rimessa del camino per altri oggetti utili, dopodiché fate riportare Tiffany alla base Vandenberg dal padre, mentre voi andrete alla base oceanica, per completare il lavoro che Tiffany aveva fallito...

CAPITOLO 14: Laboratorio Oceanico MJ12

Verrete lasciati nei pressi dell'ingresso principale della base. Gary Savage vi ricorderà che dovete rubare un mini-sub per raggiungere il laboratorio oceanico. La base è una serie di moduli interconnessi e i minisub si trovano nel modulo sommerso, subito al largo, cioè l'ultimo che potete vedere nella mappa disegnata da Tiffany.



Ora siete nei pressi dell'entrata della base. In zona ci sono due grandi bot di sorveglianza e un paio di guardie, come disegnato nella mappa. Distruggete subito col fucile GEP il bot più vicino a voi, poi rimanete nascosti e ragionate sul da farsi. C'è una scorciatoia che vi permette di raggiungere direttamente il modulo A (vedi mappa) facendovi una nuotata e penetrando nel padiglione dalla scaletta, ma la via è piuttosto pericolosa per le guardie e i cecchini, nonché per il fatto che appena metterete la testa fuori dall'acqua ci sono un paio di torrette difensive che vi riempirebbero di piombo... Dunque seguite la strada maestra, entrando dall'ingresso principale, come ogni buon visitatore che si rispetti!! Ora, da dove siete, potreste far fuori col fucile di precisione la guardia che si trova sulla terrazza del padiglione principale. Poi con comodità fate secca la guardia all'esterno, vicino all'ingresso. Facendo attenzione al bot rimanente, avvicinatevi all'ingresso. Già che ci siete, da lontano dovrebbe vedersi anche una guardia che si aggira sul ponte esterno che collega il padiglione A al padiglione B. Fatela fuori tranquillamente col fucile di precisione, insieme al cecchino sul tetto del padiglione A ! La guardia all'esterno del padiglione principale porta con se la chiave per accedere alla base: perquisite pertanto il cadavere. Prima di entrare potete anche fare una capatina nel deposito vicino al percorso seguito dal secondo bot. All'interno trovate la chiave del modulo comandi, che forse vi servirà dopo, oltre ad altre munizioni. Bene, ora è venuto il momento di entrare nella base, dall'ingresso principale. Iniziate a salire SILENZIOSAMENTE su per la scala a chiocciola. Savage vi dirà che probabilmente incontrerete alcuni suoi ex scienziati rapiti da Page e costretti a lavorare per lui. Forse vi potranno aiutare in qualche modo. Continuate a salire sino in cima alle scale. Alla fine dovrete trovare una guardia che fa su e giù, e alla vostra destra una stanza con qualche scienziato in camice bianco. Pungolate silenziosamente la guardia, ma state attenti a non fare troppo rumore per non insospettire le altre guardie. Parlate poi con la dottoressa. Vi suggerirà di attraversare a nuoto il serbatoio davanti a lei per raggiungere un distributore

di cibo nel deposito, e vi darà il codice della botola: il mio consiglio è di lasciar perdere, anche perché in acqua c'è una bestiaccia poco raccomandabile, e le vostre armi da fuoco sott'acqua non funzionano... Proseguite invece cautamente all'interno della base. Nella sala successiva dovrebbe esserci una telecamera, quasi impossibile da evitare e un altro paio di guardie, sedute a un tavolo insieme a un altro ostaggio. Imbracciate il vostro fucile d'assalto e distruggete tutto (compresa la telecamera) con un bel proiettile da 20mm Hg. Un altro paio di guardie daranno l'allarme e vi si lanceranno addosso: ma voi state tranquilli e non fate un passo, aspettatevi semplicemente al varco col vostro fucile d'assalto impugnato. Nel magazzino interno protetto dalla tastiera numerica trovate molte munizioni e medkit. Proseguite oltre la passerella che dà sulla sala computer sotto di voi, dove si trovano altri scienziati. Uscite dalla porta in fondo. Trovate un'altra scala di servizio che vi permette di salire sul tetto, oppure di scendere in fondo dove prendere il ponte interno che vi permette di arrivare al modulo A sulla mappa. Fate fuori alla Commando tutte le altre guardie rimanenti, poi accingetevi a procedere nel padiglione A. Prima però fate una chiacchierata con gli altri scienziati che erano prigionieri. Uno di loro vi darà un'altra mappa del Laboratorio Oceanico vero e proprio dove arriverete una volta preso il mini sub. Dopo forse vi sarà utile.

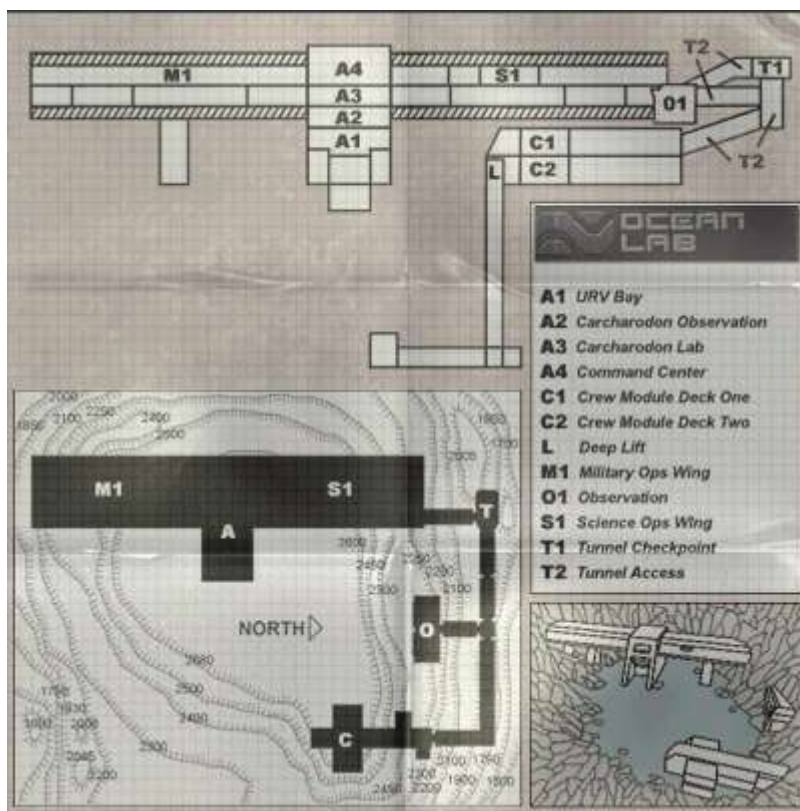
Sul ponte interno dovrete trovare un altro paio di guardie, di cui una vicino alle torrette sul padiglione A. Distruggete tutto senza pietà! Uscite sul ponte ESTERNO che collega il padiglione A al padiglione B.

Entrate nel padiglione B, uccidete la guardia, e poi prendete l'ascensore che vi porterà verso la zona sommersa della base... Gary Savage vi annuncerà che forse non avrete più sue comunicazioni, perché le trasmissioni via infolink probabilmente non sono in grado di raggiungere la profondità del laboratorio oceanico... Appena uscite dall'ascensore state estremamente attenti, perché una telecamera è puntata esattamente sopra di voi. Distruggetela con l'esplosivo se volete intraprendere un'azione a viso aperto, altrimenti correte velocissimamente dietro la cassa prima che la torretta abbia modo di individuarvi e, interagendo con il terminale sulla parete, disattivate tutte le telecamere in zona. Uccidete la guardia nel corridoio con un'arma silenziata e poi proseguite sino all'ingresso della sala successiva. C'è una guardia in fondo, arrivatagli alle spalle e pungolatela nel più assoluto silenzio. Parlate poi con la dottoressa che cammina nella sala. Era in contatto con Savage, e vi dirà che se volete prendere uno dei mini sub prima dovete aprire la porta della loro rimessa. Usate sul terminale di sicurezza il LOGIN: tech e la PASSWORD: sharkman

Aperte dunque le porte della rimessa, salite sopra, uccidete le due guardie e procedete verso la rimessa dei mini sub. Lasciate perdere il meccanico, e prendete uno dei mini sub!

Yeah! Il Laboratorio Oceanico vi aspetta...

Al caricamento della nuova area, interagite subito col terminale, disattivate le telecamere e aprite le porte della rimessa (fatelo ora così non dovete farlo al vostro ritorno quando riprenderete il mini sub).

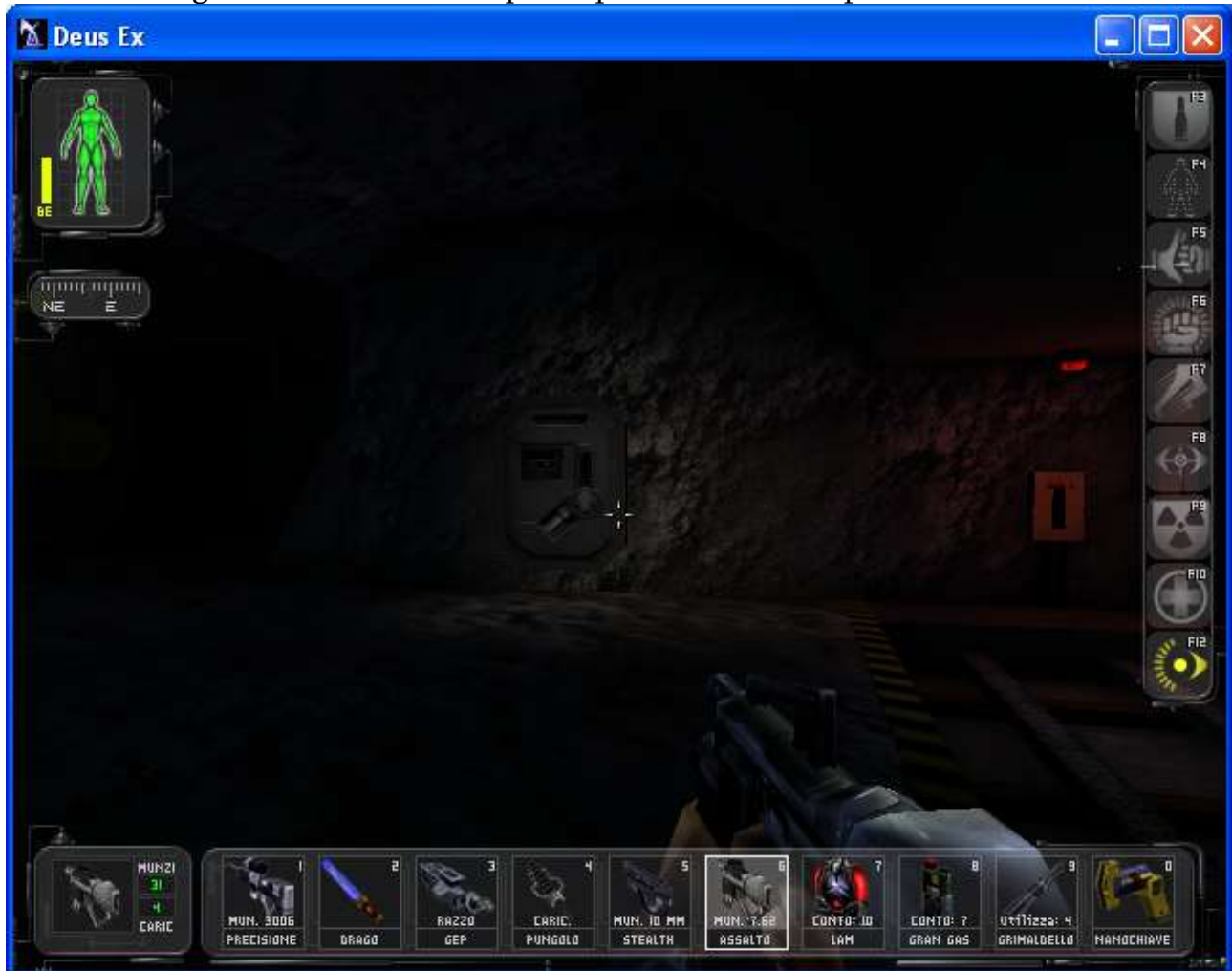


Vi trovate ora esattamente nella zona A1, nella rimessa dei minisub. Salite sino all'ultimo piano, dove dovrebbe esserci una torretta impazzita, che spara a qualsiasi cosa si muove. L'unica è distruggerla con l'esplosivo. Quando avete fatto, proseguite all'interno dei laboratori per la strada obbligata (la porta a sinistra). State sostanzialmente accedendo all'ala S1 nella mappa. Continuate sino al bivio, che da su un corridoio alla fine del quale vi è un'altra torretta impazzita, che ahimè! Dovrete distruggere con un razzo o una LAM. Vicino alla torretta c'è il cadavere di una guardia con accanto la chiave del laboratorio Greasel. Prendetela. Controllate le due stanze adiacenti per ricavarne qualche indirizzo utile. Good boys, ora tornate nel corridoio principale e proseguite. Utilizzate la chiave che avete appena preso per aprire la porta in fondo. Uccidete i due greasel nella sala successiva, stando bene attenti a non avvicinarvi troppo. Calatevi giù dalla scaletta in fondo, per accedere alla stanza piena d'acqua. Attenti all'altro greasel che troverete qui. Ora, la stanza ha due uscite, di cui una bloccata da una tastiera numerica. Procedete nell'altra porta, fino ad arrivare ad un laboratorio completamente sommerso dove ci sono un paio di greasel (attenzione perché sott'acqua le vostre armi, a parte la mini balestra, non funzionano, e se appunto non avete la mini balestra dovreste fare affidamento alla vostra spada laser) dove potete recuperare un datapad con il codice di accesso che serve per aprire l'altra porta: 5690.

Tornate indietro dunque e procedete oltre l'altra porta. Finalmente uscite dall'acqua e salite le scale. Fortunatamente vi arriverà una comunicazione di Savage: è piuttosto disturbata, ma vi aveva avvertito di questa eventualità. Dopo il punto di controllo si trova una zona di scavi, dove stavano cercando di far espandere la base. Oltre questa zona dovrebbe trovarsi il modulo del personale. Procedete dunque oltre l'ufficio: attenzione alle scariche elettrostatiche sulla porta di uscita. Dopo di essa, accederete a

questa zona di scavi. Procedete di qualche passo, ed entrate nell'ufficio alla vostra destra (direzione sud) alla fine del quale dovrebbe esserci una bestiaccia abbastanza tosta da uccidere (usate il fucile d'assalto). Sul tavolo, fra le altre cose, trovate la chiave di accesso al modulo del personale. Fate ancora attenzione perché fuori dovrebbero esserci altri due o tre greasel. Odio queste maledette bestiacce...

Ora, fate estrema attenzione a ciò che vi dico. In fondo alla zona degli scavi c'è una porta che conduce al modulo del personale. Usate la chiave appena presa per aprirla. Quando farete ritorno qui, troverete ad attendervi in buon Walter Simons, in uno scontro all'ultimo sangue... Esattamente in questo punto, vicino alla porta, sulla sinistra:



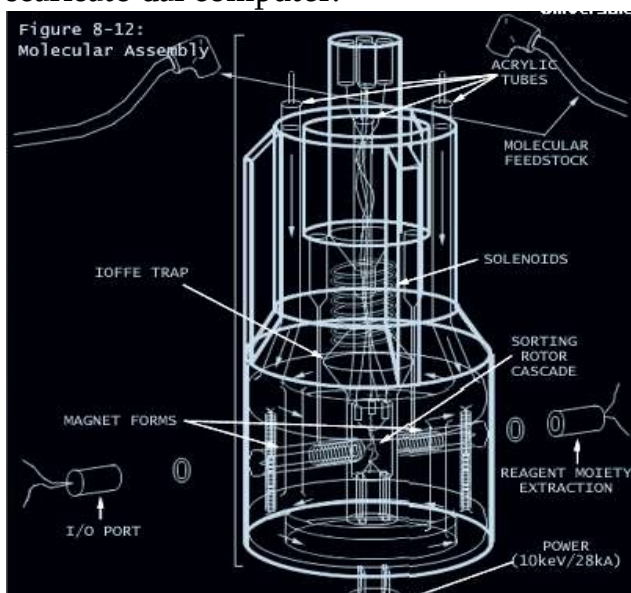
Per farlo fuori definitivamente, potete utilizzare un paio di astute tecniche, che vi permetteranno di rendere il combattimento estremamente semplice, quasi superfluo. Bene, sino a questo momento dovrete aver accumulato parecchie LAM: tempestate la zona di trappole esplosive, sicché il buon Walter quando vi affronterà potrebbe cadere facilmente in una delle vostre trappole. Walter sarà armato di fucile al plasma, che è abbastanza letale al primo impatto se vi colpisce alla testa o al torace, quindi senza prendere dei provvedimenti il combattimento rischierebbe di essere estremamente complesso. Se invece volete usare un'altra tecnica, non sprecate le LAM e vi dirò dopo come affrontare il combattimento. Ora procedete nella galleria buia (T1 e T2 nella mappa) fino ad arrivare nella zona degli alloggi del personale. Controllate le stanze C1 e

C2 del personale per altri oggetti utili, dopodiché scendete le scale e procedete sino alla fine del corridoio (dove fate attenzione, perché c'è un'altra torretta impazzita!) dove c'è un ascensore (punto L) che vi porterà ancor più giù, nelle profondità del laboratorio oceanico...

Il corridoio nel quale accederete è completamente buio. Fate attenzione, perché subito dietro l'angolo c'è posizionata una granata a gas. Cercate di evitarla, o comunque di disinnescarla e di prenderla. Procedete oltre, e si caricherà la zona successiva.

A questo punto arriverete nei pressi di una zona interdetta da una protezione a raggi laser. Contemporaneamente, vi arriverà un apocalittico messaggio di Page...Ora comprendete esattamente i suoi scopi! Dopo che le due IA si saranno fuse completamente in Helios, lui collegherà direttamente la propria mente ad Helios, per diventare una specie di uomo-macchina onnipotente!! E' un pazzoide scatenato! In questo modo diventerà una sorta di semi-Dio che potrà fare tutto...

Nella zona dovreste anche vedere una grata. Entrateci e seguite il condotto fino alle condotte di ventilazione del soffitto. Qui dovreste trovare un paio di greasel. Aprite una delle grate che danno sulla sala, distruggete le ventola di aerazione e calatevi di sotto. Procedete verso l'uscita della sala. Siete vicini al costruttore universale. Qui distruggete col fucile GEP il super ragno BOT gigante e poi se volete fate un salto nei due magazzini sopraelevati. Contate che uno è immerso in una zona altamente radioattiva, e l'altro è pieno di mini bot di sorveglianza... Quando vi ritenete soddisfatti, andate in fondo, premete l'interruttore per chiamare l'ascensore e poi procedete al piano superiore. Appena l'ascensore arriva, **NON VI MUOVETE!!** Ai due lati ci sono due torrette impazzite, le quali appena mettete in naso fuori mi prenderanno a mitragliare!! Accucciatevi, e silenziosamente cercate di raggiungere il terminale di sicurezza per attivare il ponte e disattivare la telecamera. Fatevi scudo con le casse di metallo. Oltrepassate il ponte e arriverete finalmente alla sala principale del costruttore universale. Gary vi informerà che gli schemi che gli servono sono memorizzati nel computer. Accedete a esso e scaricate gli schemi del CU. Ecco gli schemi che avete scaricato dal computer:



Era esattamente quello che stava cercando Savage. Una sua ulteriore comunicazione vi informerà che adesso vi aspetta con Jock sul tetto del modulo di comando della base sottomarina, presso la riva, cioè dove avete iniziato il livello. Armatevi perciò di pazienza, e prendete a rifare a ritroso esattamente la stessa strada. Una volta che sarete ritornati di sotto con l'ascensore, Page vi inviterà a venire al comunicatore, perché ha qualcosa da dirvi... Azz...! Ha rintracciato tramite Helios la comunicazione, e questo significa che tra poco il suo CU sarà operativo. Page è convinto di poter creare quando vuole un nuovo virus, anche se riuscirete insieme a Savage a creare un vaccino, ma cosa più preoccupante è che ha programmato una testata nucleare dalla sua base nell'Area 51 per andare a colpire la base Vandenberg dove si trova Savage, l'unico altro posto dove si trova un costruttore universale e con esso la speranza di creare un vaccino su scala mondiale! Dovete assolutamente avvertire Savage del pericolo imminente!! Ritornate indietro, e usate una granata EMP per oltrepassare i raggi. Riprendete l'ascensore del punto L e risalite su. Mentre state salendo, un'altra comunicazione molto disturbata di Savage vi avviserà che pochi minuti prima un altro minisub è arrivato nella rimessa. Potrebbe trattarsi di un'imboscata!! Dovete fare in fretta ad uscire!! Tornate sino al tunnel buio che si trova subito dopo la zona dove vi ho detto che incontrerete Simons. Salvate la partita subito prima di uscire da quella porta. Bene. Simons si trova esattamente a destra di quella porta. Prendete il fucile d'assalto e armatelo con le munizioni da 20mm Hg. Uscite cautamente dalla porta buttandovi subito a sinistra. Simons vi verrà incontro per parlarvi, ma prima che possa farlo buttategli un po' di pasticche da 20 mm Hg, e dovrebbe cadere (state attenti perché se l'esplosione è troppo ravvicinata potrebbe coinvolgere anche voi)

Ciao Simons!!! Ritornate indietro fino alla zona sommersa, dove trovate qualche sub armato di balestra a dardi tranquillanti a scocciarvi! Dopodiché, non dovrete aver più problemi a ritornare al minisub, a riprenderlo, e a ritornare sul tetto del centro di comando, dove vi aspetta Savage. Quando andrete da lui accertatevi di avere l'inventario pieno, e vi spiegherò poi perché!

Savage vi informerà che con i dati che gli avete fornito il CU sarà attivo al massimo entro la notte. Il problema però è un altro.. Page sta preparandosi per lanciare un missile contro la base Vanderberg, come aveva annunciato! Infatti i suoi soldati hanno occupato un silo a nord di qui: non ha fatto nessuna richiesta, vuole semplicemente spazzarvi via!! Savage vi ringrazierà poi per aver salvato la figlia e vi darà un modulo di aggiornamento. Ora, visto che avete l'inventario pieno gli direte di aspettare un attimo, e riceverete 500 punti esperienza. Se continuate a parlare con Savage senza liberare l'inventario, riceverete in continuazione 500 punti esperienza, perché lui vi darà il contenitore e voi gli direte di aspettare!!!!!!

CHE BUG!!

In questo modo potete (se volete giocare sporco...) racimolare un sacco di punti esperienza! Quando vi ritenete soddisfatti prendete il modulo (liberando il vostro inventario) e partite alla volta del silo occupato dai soldati MJ12, perché avete in mente un bello scherzetto per Bob Page...

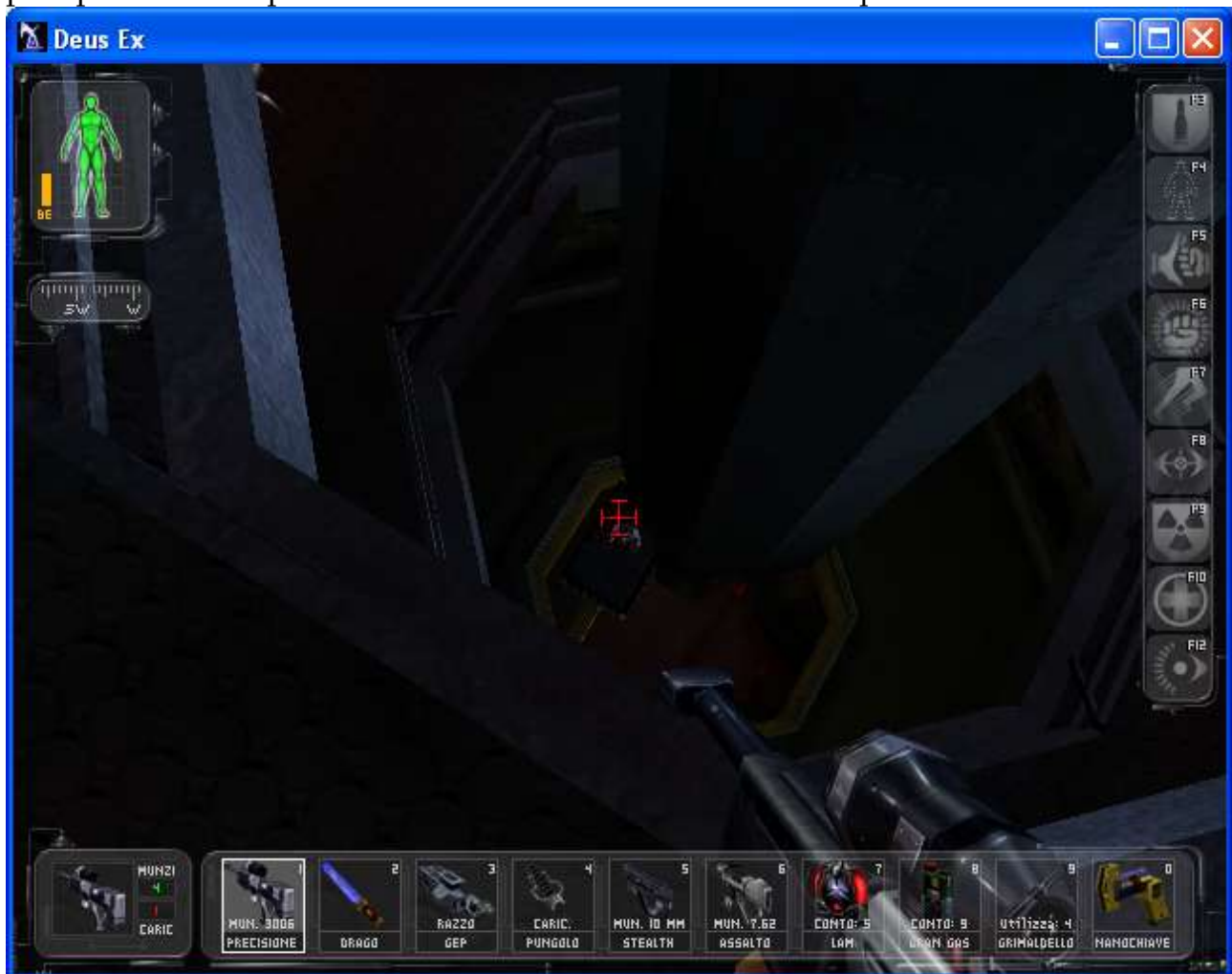
Non appena Jock vi lascerà a terra, fate secco al volo il cecchino davanti a voi sulla torretta e poi i due cani in lontananza alla vostra sinistra. Gary vi informerà poi che la stanza di controllo della testata è sotterranea. Il codice di sicurezza che hanno è 8456, ma è soltanto una vecchia informazione di quando lavoravano nell'Area 51. Non crede che possa aprire tutte le porte. Voltate l'angolo e uccidete anche l'ultimo cane. Poi entrate nell'edificio che si connette, attraverso la passerella, al recinto interno del silo. Massacrate le guardie all'interno (aprite in silenzio la porta e poi buttate dentro una bella LAM... BOOOM!!). Prendete la chiave del cancello principale che sta sul tavolo, e anche tutte le munizioni che trovate. Passate sulla passerella e uccidete al volo le due guardie sul tetto dell'edificio vicino alle antenne. Bene, preparatevi a un bello scontro frontale. Tutti vi verranno addosso. Fate un macello col fucile GEP e con quello d'assalto, distruggete i bot di sicurezza, insomma FATE A PEZZI TUTTO!! (consiglio: cercate di arrivare in cima alla torretta dove prima avete ucciso il cecchino, per avere un miglior controllo della situazione e una postazione di combattimento privilegiata). Quando siete sicuri di aver fatto a pezzi tutti, dalla torretta buttatevi sul tetto dell'edificio con l'antenna ed entrate all'interno, scendete di sotto e infilatevi nella grata al pianterreno. Passate così all'edificio adiacente, dove forse ci sono ancora un paio di guardie all'interno. Uccidetele senza pietà. Sullo scaffale dovrete trovare le chiavi della porta del camion. Prendetele. Dopodiché ritornate nel primo edificio (quello con l'antenna), riandate sul tetto e oltrepassate la passerella interna al silo per raggiungere l'altro edificio. Se avete bisogno ricaricatevi col bot, poi infilatevi nella grata sul pavimento e procedete sino alla fine del condotto, che vi porta proprio all'interno del complesso sotterraneo dove è contenuta la testata! Ora risalite su un attimo e aprite la porta (che altrimenti sarebbe stata chiusa se foste passati dall'esterno e non dal condotto) e date un'occhiata al camion per ricevere un po' di munizioni. Poi ritornate nel complesso sotterraneo e scendete le scale fino alla fine. Inserite il codice 8456 nelle successive due porte corazzate e procedete oltre. Inserite lo stesso codice anche nella porta del "Launch command". Ora fate attenzione. Oltre il passaggio ci sono diverse guardie corazzate e agenti speciali. Potete tendergli una trappola. Posizionate un paio di LAM nel corridoio. Stuzzicatene uno e poi attiratelo nel corridoio... BOOOOOOM!!!

Sul retro dovrebbero esserci delle casse di rifornimento con un bot ragno che le protegge. Lanciategli una granata EMP per disattivarlo e prendete le preziose munizioni per il fucile GEP. Salite poi su. Premete il pulsante di annullamento del lancio del missile, poi, attraverso il terminale di comando, riprogrammate il missile in modo che vada a colpire l'Area 51!!! Bob Page, eccoti la tua supposta!!!

Proprio quando pensate che tutta cominci a volgere a vostro favore, vi arriverà un'altra comunicazione da Page. I suoi soldati sono penetrati nel silo del missile e stanno tentando in tutti i modi di impedirne il lancio. Preoccupatissimo, Savage vi dirà di andare al silo (hmmm... infatti ora le porte del silo sono aperte) e di impedire a tutti i costi che qualcuno interrompa il lancio. Dovete ciò massacrare chiunque si avvicini al missile. Andate dunque al "missile silo".

All'inizio del corridoio dovrete vedere una grata. Tuffatevi dentro, e verrete scaraventati così alla base del silo. Richiamate l'ascensore col pulsante, e spingete per arrivare al sesto piano. Avrete notato che in tutti i piani inferiori ci sono agenti speciali e guardie corazzate... Al sesto piano (il cima al missile) ammazate in fretta l'agente speciale e poi, sfruttando la vostra posizione rialzata, eliminate tutti quelli che si trovano di sotto col vostro fido fucile di precisione. Good, il quinto piano è libero. Scendete al quarto, ove potete notare il bot riparatore.

Ora, salite sulla ringhiera e buttate due granate EMP ai due ragni di sotto, poi, stando sempre in questa posizione, dovrete essere esattamente sopra la testa del pazzoide psicopatico che ha preso il controllo del missile. Esattamente qui:



Sparategli un bel colpo in testa, e perirà all'istante!! AHHH! Sono un genio!!!

Riceverete un ultimo laconico messaggio di Page, che dice di avere in serbo per voi un "piano C"... Jock vi aspetta all'esterno, perché il missile sta per essere inviato. Andate con l'ascensore al piano 6 e salite le scalette sino in cima, poi uscite.

Savage vi dirà che ora Page è nettamente indebolito, bisogna sferrargli l'attacco finale direttamente nel suo bunker sotterraneo, nell'Area 51.

Parlate con Jock. Eh heh, lui vorrebbe tornare alla base Vandenberg per decidere insieme agli altri la prossima mossa, ma voi avete il veleno addosso, e volete ammazzare

con le vostre mani Bob Page. Vi farete portare direttamente nell'Area 51, dove avverrà l'ultimo atto di questa guerra...

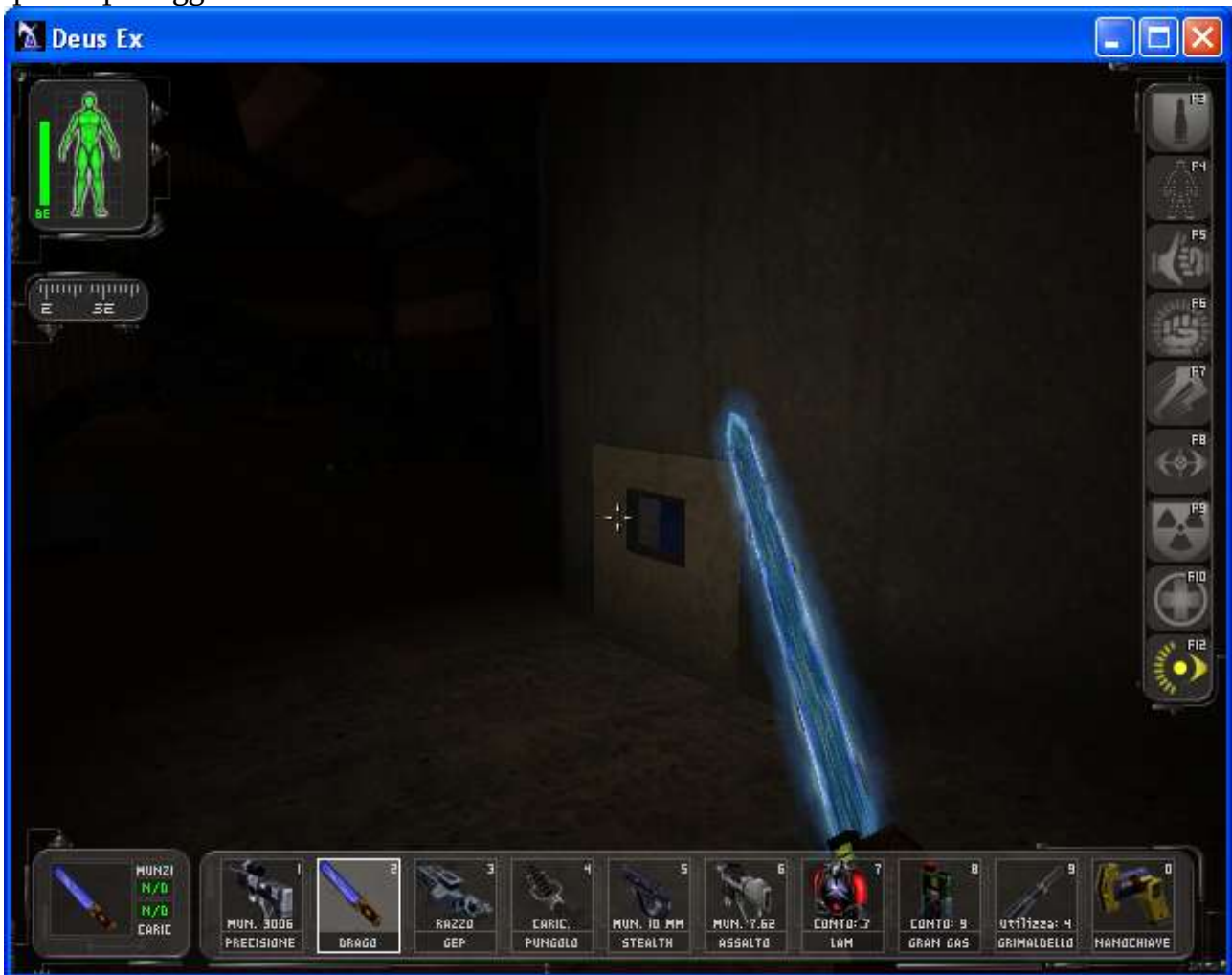
CAPITOLO 15: Area 51, Rachel (Nevada)

Per prima cosa, uccidete il cecchino sulla torre di controllo davanti a voi. Vi arriverà un messaggio da Tong. Vi invierà una immagine satellitare della zona, che mostra i danni inflitti dal missile. Ora Page è indebolito, ma dovrete comunque superare le grandi porte corazzate a nord dell'eliporto per entrare nella sua tana, il bunker sotterraneo. Tong è in convalescenza: sembra che il virus agisca sulla distanza, come se avesse una specie di bottone di accensione. Comunque vi assicurerà che continuerà a guardarvi le spalle. Ecco l'immagine satellitare che vi invia Tong:



Distruggete la porta della torre di controllo ed entrate (altrimenti trovate la chiave nell'edificio di comando, comm building, accanto al cadavere all'interno). Attenzione perché ci sono due LAM piazzate, cercate di disattivarle per prenderle. Una di esse sta su delle scalette che conducono a un magazzino nel seminterrato della torre dove trovate altre munizioni. Interagite con la tastiera di sicurezza e sbloccate le porte corazzate davanti a voi. Vi consiglio tuttavia di NON PASSARE da quella parte perché è pericolosissimo, ci sono diversi mega bot di sicurezza ed è praticamente impossibile evitarli. Eh eh... Il buon Mike vi farà passare per un ingresso secondario!! Intanto dalla vostra ottima posizione fate il tiro al bersaglio con i due bot che vedete di sotto, tanto per rimanere allenati con il vostro inseparabile fucile GEP. Dopo scendete e avvicinatevi all'hangar 18. State attenti perché come vi dirà Jock all'interno ci sono diverse guardie. Cercate di farne fuori un paio dalla distanza, e poi finite le altre in uno scontro a viso aperto. Bene, all'interno, al pian terreno entrando nel magazzino interno dalla finestra con davanti le scatole di cartone (distruggetele) trovate un altro po' di rifornimenti. Al piano di sopra invece c'è un bot riparatore e un soldato impaurito che vi dirà il login e la password del terminale di comando sulla torre, che però avete già usato. Se salite sul

tetto, attraverso la trave che arriva sin al terreno, troverete accanto al cadavere dell'operaio in tenuta arancione la chiave che apre un altro deposito munizioni che si trova sotto l'edificio di comando, nel quale si accede attraverso una botola interna ad esso. Dentro trovate molte altre munizioni e un contenitore di aggiornamento. Quando vi ritenete soddisfatti del vostro inventario, e vi siete aggiornati i potenziamenti, ritornate nell'hangar 18. Piuttosto, lì all'interno dell'hangar 18 dovrete aver visto anche questo passaggio:



Ora il problema è uno solo: se la vostra abilità di scassinatore è alta e avete i grimaldelli sufficienti sarete in grado di aprire il passaggio. Altrimenti dovrete, ahimè!, passare per le porte corazzate principali e affrontare i bot per poter entrare nel complesso. Comunque, vi riporto qui la soluzione che attiene al passaggio secondario (anche perché quella normale è piuttosto lineare, dovete semplicemente seguire il percorso obbligato oltre le porte corazzate e vi ritroverete all'ingresso del bunker esattamente nello stesso punto dove vi ritroverete passando per questo passaggio secondario che ora vi dico, però avrete evitato i bot...)

Dunque, distruggete la grossa ventola con dell'esplosivo. Dopodiché calatevi giù, e farete un bel salto fino ad arrivate nell'acqua. Salite le scale, uscendo dall'acqua e proseguite nel tunnel. Disattivate la telecamera di sicurezza, annessa alla torretta, poi prendete l'elevatore e scendete. Arrivati in fondo, usate (se ce l'avete) una granata EMP per

passare oltre i raggi, altrimenti provate a bypassare il sistema di sicurezza, oppure dovrete affrontare un ragnaccio meccanico. Continuate poi a scendere sino alla fine, quando troverete dinanzi a voi un'altra porta corazzata: è l'accesso al bunker segreto di Page. Tracer ve lo confermerà. Page inoltre ha potenti difese nei settori 2 e 3, dunque procedete con cautela. Secondo Tong, Page si è ritirato nel settore 4 del bunker.

Ma Page interverrà all'improvviso durante il discorso... Cacchio! Guardate la sua faccia, si sta lentamente trasformando in un uomo- macchina! E la cosa più preoccupante è che i suoi deliri di onnipotenza sono sempre più inquietanti... Ma voi non lasciatevi scoraggiare, e procedete oltre le porte corazzate.

Good work, boys.

Ora, dopo il caricamento, armatevi di santa pazienza perché vi aspetta L'INFERNO!!! E' la parte più complicata del gioco. Arriverete in una ampia sala. Morgan Everett vuole assolutamente che troviate Page e lo cancelliate dalla faccia della terra. Alla vostra sinistra c'è una telecamera, state attenti, perché entrerebbe in funzione la torretta difensiva. Cercate di arrivarle sotto e di disattivarla se potete, altrimenti distruggetela o comunque cercate di non girarle troppo attorno. Per proseguire dovete fare una specie di "intrico" infernale di salti per non incappare nei raggi di protezione, altrimenti si attiverrebbero i fastidiosi ragnetti meccanici... Grrr...

Non usate una granata EMP altrimenti i ragnetti uscirebbero comunque. Quando avete superato i raggi, proseguite oltre il generatore giallo, che vi esploderà vicino. State attenti. Poi tornate indietro, e attivate il comunicatore vicino al generatore esploso.

Si tratta di Morgan Everett, che vi chiederà di portare a termine il suo piano personale.

COSA VUOLE EVERETT: Everett vi dirà che Alex è entrato nel sistema di sicurezza del settore 2. Il codice per accedervi è 8946. Ma vi metterà in guardia anche contro Tracer Tong. Tong sta collaborando alla base Vandenberg: sembra che su di lui il vaccino abbia funzionato. Tuttavia Tong vuole **DISTRUGGERE** l'Area 51 per porre fine definitivamente a questo flagello, ma Everett non è assolutamente d'accordo. Everett vuole governare il mondo insieme a voi, segretamente, con mano invisibile, come gli Illuminati hanno sempre fatto per anni. Secondo lui, il loro governo sarebbe giusto e garantirebbe la pace in eterno. Tuttavia per far questo non dovete distruggere la base, ma **APPROPRIARVENE**.

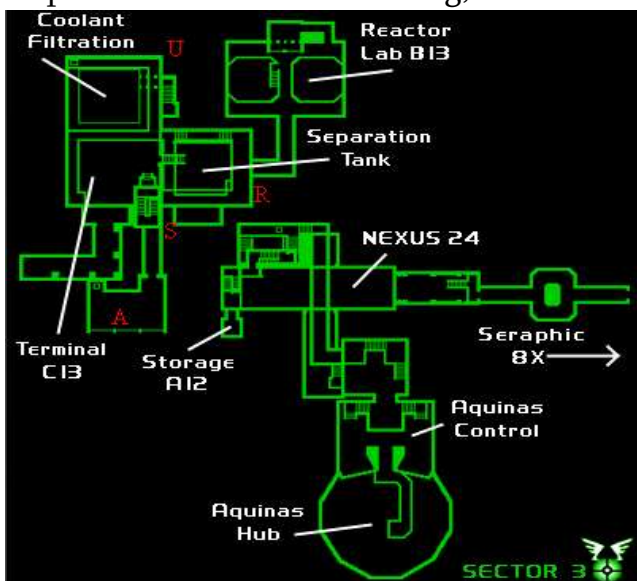
Procedete cautamente lungo il corridoio dove vedete le casse. Distruggete le casse e arrivate sino in fondo. Ingaggiate un combattimento con i soldati. Cercate di mantenervi alla distanza e di usare il più possibile il fucile di precisione. Infilatevi nel condotto vicino al bot riparatore ed esploratelo a fondo. Dovreste trovare delle munizioni per il fucile GEP accanto a un cadavere. Se riuscite ad aprire la serratura, fate pure un salto nelle barraks. Usate il codice 8946 per accedere alla recreation room. Massacrate tutti quelli che stanno all'interno e poi. Esplorate bene la sala, dentro trovate all'interno di un datapad un codice, 0169. Aprite le barraks con lo stesso codice di prima, 8946 e uccidete tutti. Nella prima cella sulla sinistra, quella dove è disteso il cadavere, inserite il codice

0169 per aprire e prendete finalmente la chiave che vi consente di accedere al livello 3 più altri oggetti utili. Andate all'uscita del livello e utilizzate la chiave appena presa. Avanzate poi lentamente sino all'ascensore alla vostra sinistra. Adesso fate come vi dico io: chiamate l'ascensore con il pulsante e buttateci dentro al volo una LAM: è una trappola, e l'ascensore arriverà pieno di nemici!! Nel frattempo, Page vi rivelerà dei vostri genitori... adottivi. Cercarono di protestare quando metterono JC in addestramento, e furono massacrati per questo. Page vi rivelerà che ora conoscerete chi si è occupato di questo lavoro...

Scendete giù al comunicatore e andate al comunicatore. Si tratta di Tong.

COSA VUOLE TONG: Tong dice che può farvi entrare nel settore 3, ma non oltre. Page si trova in una zona separata, con un proprio sistema di sicurezza. Gli direte delle intenzioni di Everett. Ma Tong rimane fermo nelle proprie decisioni. Vuole che facciate esplodere tutto in aria!! Decenni fa, le nazioni unite hanno fatto diventare l'Area 51 il nodo centrale di tutte le comunicazioni elettroniche. Il protocollo Aquinas, concepito in origine per la sorveglianza, ha dato a Page poteri illimitati di censura e controllo di ogni tipo di trasmissione. Distruggendo il centro di Aquinas, crollerebbe la rete mondiale delle comunicazioni!!! Secondo Tong, fin quando esiste qualcuno che ha a portata di mani la tecnologia, potrà avere il mondo nelle proprie mani. Se non è Page, sarà Everett, o Dowd, o qualcun altro... Dopo il crollo, il mondo tornerebbe allo stato primordiale, in un'epoca di medioevo, di città stato, di artigiani e di governi in una scala comprensibile ai cittadini. Sarebbe una vera e propria rinascita per l'uomo, contro lo spettro della tecnologia. Per fare questo dovete trovare la sala di controllo del refrigerante, nel complesso privato di Page al settore 4, che dovrebbe trovarsi nell'angolo nord-ovest del settore stesso, tagliare l'afflusso di refrigerante ai reattori, poi raggiungere il laboratorio che li ospita, qui al livello 3, per poi innescare l'esplosione. Quando avrete fatto tutto ciò Tong vi darà i dettagli per innescare l'esplosione.

Dopo la chiacchierata con Tong, vi darà una mappa del settore 3.



Ora voi siete in A. Cercate di procedere silenziosamente verso la passerella soprastante il coolant filtration. Da qui, nascosti dall'oscurità, avete una buona posizione per far fuori le due bestiacce che si trovano di sotto e quelle immerse nell'acqua sotto di voi. Fate fuori con un'arma silenziata la guardia sulla passerella che impugna il fucile GEP. Ora buttatevi in acqua, e cercate sul fondo. Dovreste trovare la chiave della tromba delle scale ed un datapad che contiene il codice necessario per aprire la stanza del reattore: 2001. Ritornate in superficie attraverso le scale in U. Dopodiché proseguite sulla passerella avvicinandovi alle scale in S e uccidete le tre guardie: sul terrazzino sopraelevato, sulla passerella ancora sopra di voi e l'agente speciale che transitava su per le scale. Entrate nella tromba delle scale. Salendo, noterete la porta di accesso centro Aquinas. Contemporaneamente riceverete un messaggio di Helios. Sembra che abbia qualcosa da dirvi e a quanto pare non sembra proprio che abbia intenzione di farvi accedere al livello 4 sin quando non avrete ricevuto le sue istruzioni. Dovete accedere al centro Aquinas assolutamente.

Nel frattempo salite più su e controllate la stanza Storage A12 dove trovate un contenitore di aggiornamento (potete accedere alla cassaforte dal terminale di sicurezza lì vicino, e aprire anche le porte della stanza del reattore se siete abbastanza bravi nell'abilità computer). Ad ogni modo dovreste trovare anche un operaio in tuta arancione. Parlateci e vi darà il codice di accesso al centro Aquinas (Aquinas Hub): 1038. Notate bene che io qui ho trovato un'altra sorta di bug. In molte partite succede che l'operaio non vorrà darvi il codice, semplicemente perché è ancora spaventato per gli spari che ha sentito in precedenza, e non vorrà parlarvi. Addirittura potrebbe capitare che vi attacchi.

Dunque aprite la porta del centro Aquinas e procedete. Rompete la vetrata e fate fuori la guardia sulle scale e il bot ragno di sotto, vicino alle porte corazzate del livello 4. Quindi procedete sui tubi gialli oltre la vetrata rotta, aprite la botola e fate fuori la guardia corazzata all'interno. Bene. Ora potete calarvi giù dalla botola. Dirigetevi verso ovest nel corridoio buio, sino alle scalette dove dovreste vedere per la prima volta i "grigi", gli alieni dalla testa triangolare... Fateli fuori facendo molta attenzione poiché se vi vengono troppo vicino possono essere letali istantaneamente. Procedete sino al deposito di armi dove otterrete altri esplosivi, poi ritornate nel corridoio di prima e continuate a procedere verso il centro Aquinas. Vicino al cadavere in tuta arancione trovate un datapad con la mappa del livello 4. Potrebbe tornarvi utile.

Procedete sino in fondo poi prendete l'ascensore, premete il pulsante 3 per arrivare sino in cima. Finalmente potete parlare con il misterioso Helios...

COSA VUOLE HELIOS: Helios vuole unire la vostra mente con la sua struttura... Non vuole aspettare Page per far questo. Insieme a lui, combinando il razicinio umano e l'accesso alla rete, potrete divenire un uomo-macchina capace di gestire il mondo. Helios regolerà con precisione le questioni degli uomini, proprio perché lui è privo di qualsiasi ambizione, mentre gli esseri umani ne sono preda. La loro storia è solo una successione di inutili dispute, ciascuna delle quali è stata sempre simile alla distruzione totale. I

controlli e gli equilibri dei governi democratici sono stati inventati perché gli esseri umani capissero la loro stessa inadeguatezza al governo. Avevano bisogno di un sistema, come Helios, una MACCHINA priva di emozioni che li governasse. Questo è ciò che vuole Helios. Per far questo, dovete andare al settore 4 e trovare i router di Aquinas presso l'estremità est del complesso di Page e disattivare i blocchi al collegamento satellitare.

Poi dovete tornare da Helios per completare la fusione.

Perfetto ragazzi, ora è importante che SALVIATE IMMEDIATAMENTE LA PARTITA!!! Scendete giù e i bot di Helios vi proteggeranno dai soldati corazzati. Raggiungete le porte corazzate del livello 4, che Helios aprirà non appena vi ci avvicinerete. Andate oltre e avvicinatevi al comunicatore. Si tratta di Savage. Secondo alcune voci, sembra che Helios già controlli tutta Hong Kong. Forse è vero che è in grado di poter assumere il controllo di tutto il mondo... E' stata concepita per sostituire il governo umano. Tong e lui sanno perché. A Hong Kong ha ordinato alla polizia di rimuovere tutte le barricate dalle strade, ha dichiarato illegali le triadi, etc... e la cosa ancor più strana è che sembra che la gente gli dia retta. Fa tutto quello che Helios gli ordina! Forse vuole fondersi col vostro cervello per scoprire i pensieri più intimi dell'uomo e agire di conseguenza. Forse Helios sembra una sorta di "dittatore benevolo"...

Terminata la discussione, proseguite. Entrerete in uno strano laboratorio che contiene esemplari umani in stato criogenico in appositi contenitori. Page vi informerà che questo è il laboratorio dove siete stati creati... Se date un'occhiata ai contenitori scoprirete che uno è vuoto (il vostro...) e quello accanto al vostro contiene un soggetto di nome Alex Denton. E' un altro vostro fratello!!!! Se giocherete a Deus Ex 2 scoprirete tutti i retroscena di ciò, visto che il protagonista sarà Alex Denton!!

Vi ho incuriosito??

Bene, attenti a non avvicinarvi troppo alla porta ad est, perché esploderà. Piuttosto, ora uscite dall'altra porta e apprestatevi a finire il gioco in tre modi differenti. Salvate qui la partita, poi riprendete questo salvataggio per finire il gioco in un modo differente.

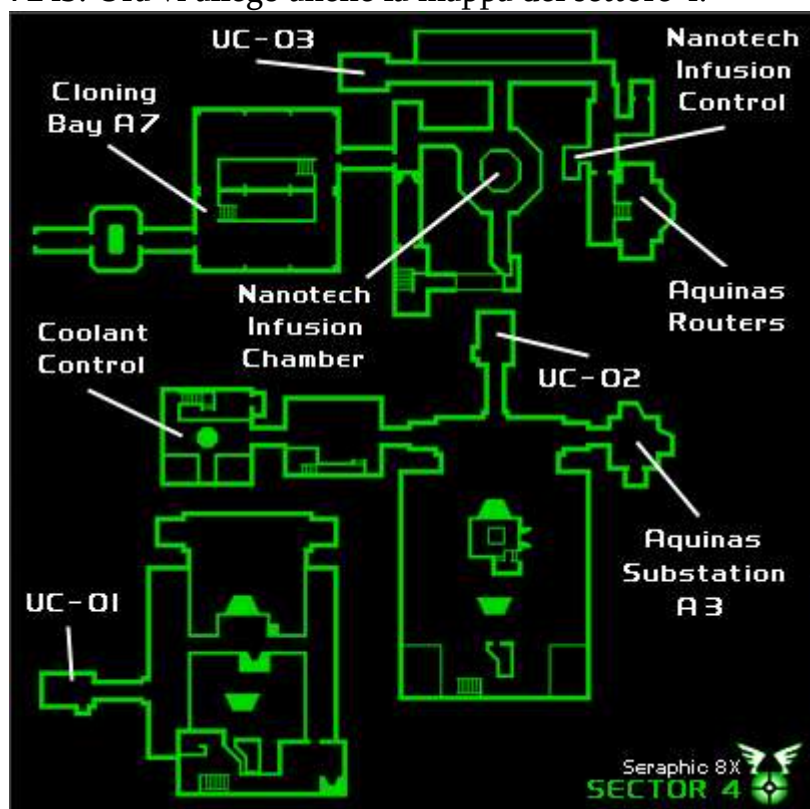
Cominciamo dal finale più difficile, quello di Everett.

FINALE 1: Illuminati

Dunque, proseguite sino alla zona radioattiva ove sono presenti i due grigi. Disattivate i generatori ambientali, che elimineranno le radiazioni, attraverso il terminale, poi spegnete la telecamera e aprite le porte. Andate verso l'uscita e preparatevi ad affrontare la sfida finale... Ecco che si fa sentire Everett. Page si sta proteggendo grazie ad un campo al plasma. Per eliminare completamente una per una tutte le fonti di energia, dovrete disattivare i 4 reattori a fusione blu che si trovano nel settore 4, per poi raggiungere la stanza di controllo al livello superiore. Per riconoscere i 4 reattori a fusione, essi hanno questa forma:



Per fare ciò che dice Everett, avrete bisogno del codice di attivazione che vi darà Alex: 7243. Ora vi allego anche la mappa del settore 4:



Ovviamente UC-1, 2 e 3 fa riferimento al primo, al secondo e al terzo piano del costruttore universale. Attenzione a quando incontrate Page: buttatevi subito in uno dei

due corridoi laterali altrimenti le torrette vi faranno secchi subito. Ora, sappiate che in questa zona è inutile sprecare troppe munizioni, visto che le creature e gli alieni continueranno a riprodursi in continuazione, a meno che non blocchiate la loro produzione nei tre UC sopra riportati. Il secondo consiglio che posso darvi è: cercate in giro i terminali di sicurezza che possono attivare dei bot difensivi che quanto meno vi aiuteranno a difendervi. Ora, i 4 reattori di cui parla Everett sono dislocati: uno al piano più basso, dove dovete inserirvi il codice di Alex, un altro al piano centrale (esattamente sotto a dove si trova Page) e altri due sempre al piano di sotto ma...Eh eh NON VOGLIO DIRVI DOVE, scopritelo da soli, sennò che gusto c'è!! Come sono cattivo...

Quando avete finito con i reattori, tornate al livello superiore e andate nella stanzetta di controllo vicino al centro di controllo Aquinas, al livello 3. Azionate i comandi e godetevi lo spettacolo finale...

FINALE 2: Tong



Andate nel livello centrale, dirigendovi verso i Coolant Controls nella mappa. (si trova verso l'angolo nord ovest del settore 4). Per entrare usate il codice 2242. Bloccate attraverso i comandi l'afflusso di refrigerante ai reattori, poi tornate indietro nel livello 3 e andate nella stanza del reattore (codice 2001, se ancora non l'avevate aperta). Ammazzate i due grigi che si trovano nella sottostante zona reattiva, poi salvate e scendete di sotto nella zona radioattiva. Cercate i due pulsanti di attivazione e premeteli. Cercate bene, perché la prima volta non li ho trovati tanto facilmente. Poi andate nella sala comando subito la sopra, uccidete il meccanico , e avviate la sequenza di autodistruzione dai comandi.

Godetevi lo stupendo filmato finale...

FINALE 3: Helios



Dovete entrare nell'aquinas router , nel livello più in alto. Sta proprio vicino alla stanzetta di comando. Per entrare, usate il codice 6765. Disattivate il blocco dei collegamenti satellitari sull'Aquinas Router. E' ad est del settore 4. In questo modo permetterete ad Helios di acquisire informazioni sui vostri potenziamenti. Ora tornate da Helios al livello 3, e fondetevi definitivamente con lui...

Siete pronti per governare il mondo con “mano invisibile”?



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza Creative Commons “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.