

F.E.A.R. Extraction Point Lösung

Aus dem englischen Übersetzt von Google.

Hinweis: die grössten Übersetzungs Fehler habe ich korrigiert.

Tipps.

- Lass deine Taschenlampe aus. Die Repliken sind diesmal aufmerksamer, sie haben ANGST. Indem Sie Ihre Taschenlampe ausgeschaltet lassen, dann werden sie nicht auf Sie aufmerksam. Verwenden Sie sie nur bei Bedarf.
- Über Ecken lehnen und spähen. Sie können es vermeiden, direkt in eine Falle zu laufen.
- Wie oben erwähnt, gibt es jede Menge Gewehrmunition. Behalte es bei dir wo möglich.
- Häufiges Schnellspeichern (Standard: F5).

Lösung

Intervall 1 – Kontamination.

Sie beginnen das Spiel, indem Sie sich das Ende von FEAR ansehen, einschließlich des Finales Video vor dem Ende des Spiels. Als nächstes sieht man Fettel, der über einen Krieg spricht und Vergeltung, bevor das Spiel endlich beginnt.

Nachwirkungen.

Situation:

Die Explosion der Origin Facility hat die Stadt verwüstet. Status von FEAR-Organisation und verbleibendes Special Forces Operational Detachment-Delta (SFOD-D) Einheiten ist unbekannt.

Mission:

Stellen Sie den Kontakt zu überlebenden FEAR- und SFOD-D-Einheiten wieder her.

Sie halten sich in den Ruinen Ihres Fluchthubschraubers auf, nur um hört Holiday sagen, dass ihr drei am Leben seid, während Jin die Party verdirbt indem sie sagt, dass sie niemanden im Radio erreichen kann.

Wie bei FEAR führt dich das Spiel durch diese Anfangsphasen, indem es dir sagt, welche Tasten zu drücken und so. Gehen Sie durch die Tür und springen Sie dann hinüber zum Bett, um die Pistole aufzuheben. Zerschlagen Sie die Bretter und gehen Sie durch nächsten beiden Türen. Holen Sie das Gesundheitspaket ab. Gehen Sie durch die Tür, um das zu beobachten Decke einstürzen. Gehen Sie in die andere Richtung, gehen Sie in die Hocke, wenn Sie dazu aufgefordert werden betritt den nächsten Raum. Geh durch die Tür, durch das Loch in der Wand, bevor Sie durch den Boden fallen, wo Sie aufgefordert werden, Ihr Gerät einzuschalten Stirnlampe für Licht (Du wirst es ziemlich oft brauchen). Gehe durch den Raum und aus dem Fenster. Rutsche die Leiter hinunter (Im Gegensatz zu FEAR rutschst du einfach Leitern hinabsteigen statt herunterzuklettern). Gehen Sie durch das Fenster, treten Sie in den Raum, wo das Gas explodieren wird. Entweder durchfahren oder wieder hinauslaufen je nach Belieben. Gehen Sie durch das Loch im Boden und kriechen Sie bis Du erreichst den Ausgang. Gehen Sie dann in den nächsten Raum und biegen Sie davor rechts ab. Erreicht schon wieder einer dieser nervigen Flashbacks, wo man das sieht Teenager und Kind Alma. Da Sie sich nicht bewegen können, können Sie nur als die bewundern Teenager Alma kriecht zu dir. Die Tür öffnet sich dann, also geh hinein und benutze den Schalter. Gehen Sie hinaus und durch den Korridor und schließlich aus dem Gebäude. Jin und Holiday werden sich eine ruhende Replik ansehen. Holiday wird es erschiessen, und Sie erhalten Ihr nächstes neues Missionsziel.

Mission:

Rendezvous mit FEAR- und SFOD-D-Agenten

Gehen Sie in Richtung der Kirche, nur um einen Flugzeugabsturz zu sehen und direkt auszubrennen der Himmel. Gehen Sie Ihren Weg mit den sechs ruhenden Soldaten und schlagen Sie die mit der Maschinenpistole um. Es gibt einen siebten, der auf einer Blutlache auf den Stufen der Kirche liegt. Gehen Sie zur Kirche für einen Kontrollpunkt, gehen Sie zu dem Nebel, der vor der mittleren Tür ist. Sie werden sechs Nachbildungen von Soldaten sehen und Fettel ist noch wach. Er reaktiviert die ruhenden Repliken. Bringen Sie schnell einen der Soldaten zum Platzen, bevor Sie weggehen von der Tür. Verwenden Sie beide Seiten der Tür, um die Kirche zu betreten, um dies sicherzustellen Sie erhalten eine bessere Deckung. Gehen Sie hinein (achten Sie auf eine Replik, die auf einen Hinterhalt wartet, Verwenden Sie also Zeitlupe, um einzutreten). Nehmen Sie alle Repliken heraus und achten Sie darauf, nicht zu bleiben zu lange an einem Ort, da die Repliken hier gerne Granaten werfen. Sobald sie alle tot sind, erhalten Sie die Statik „Unbekannter Ursprung“ und das Ganze Kirche wird auseinanderbrechen. Gehen Sie zu einer Ecke, laden Sie nach, gehen Sie durch das Loch sobald das Chaos vorbei ist.

Metastasierung.

Situation:

Kontakt mit der Außenwelt ist unmöglich. Replikatkkräfte haben durch unbekannte Methoden reaktiviert worden. Jin Sun-Kwon und Douglas Holiday sind dabei Weg zu Ihrer Position.

Mission:

Weiche den Streitkräften der Replica aus und triff dich mit Jin Sun-Kwon und Holiday.

Ihnen ausweichen? Ja, genau. Klettern Sie nach unten und gehen Sie nach links zu einem Gesundheitspaket im Inneren Kiste mit der Aufschrift „Gefährlich“. Drehen Sie sich um und gehen Sie auf die Kiste zu, auf der steht "Property of Armacham", um den Gesundheitsbooster abzuholen. Geh durch die Türen, und danach den anderen verprügeln (weil sie es dir gesagt haben). Durchgehen. Noch eine Tür und nimm das Gesundheitskit und die Rüstung. Ein unsichtbarer Attentäter wird vorbeirennen, einen Stuhl umwerfen und die Replik im Nebenraum töten. Der Schrei alarmiert jedoch die Wachen aus einem nahe gelegenen Raum und sie werden kommen und untersuchen. Gehen Sie in den Bereich zwischen der Tür und den Kisten, Spähen Sie hinein, um die Wachen zu töten, die Sie im Visier haben. Es werden noch mehr kommen, also Kümmere dich auch um sie, indem du Slowmo verwendest und durch die Tür spähest. Wählen ihre Maschinenpistolen sowie die Pistole und das Gesundheitskit. Gehen Sie in die Nächster Raum, zerschmettere die "Gefährliche" Kiste, um das Gesundheitspaket zu erhalten. Eine Wache würde in dich hineinspazieren, also langsam und ihn rausholen. Weitere drei Wachen sind alarmiert, also lass sie alle fallen und nimm die Schrotflinte, die einer von ihnen trägt. Gehen Sie durch die Tür und schlagen Sie die Kiste ein (es ist jedoch nichts drin). Gehen vorwärts und treffen Sie diese unsichtbaren Attentäter wieder. Sie werden Sie nicht stören Folgen Sie nun also dem Weg zum nächsten Kontrollpunkt und einer gepanzerten Maschinenpistole und Granaten.

Gehen Sie die Treppe hinunter und warten Sie, bis sich der unsichtbaren Attentäter um die Wachen kümmert. Sobald alles ruhig ist, gehen Sie weiter die Treppe hinunter, um auf einen Regenschauer vom Blut zutreffen und eine überlebende Wache. Schalte ihn mit einem gut platzierten Kopfschuss aus. Sammle noch mehr Granaten und eine Maschinenpistole ein. Eine Wache wird seine Ankunft ankündigen, indem er eine Kiste umwirft, aber als er versucht, sich dahinter zu verstecken Kiste, Zeitlupe und nimm ihn raus. Eine weitere Wache wird seinen Rücken bedecken, aber Wenn Sie rüberschauen, sollten Sie in der Lage sein, ihn auszuschalten, ohne das er Sie bemerkt. Wenn Sie weitergehen, wird ein Wächter direkt in Sie hineinlaufen und den Rest seiner Freunde alarmieren. Nachdem er ihn fallen gelassen hat, kommen seine beiden Kumpels von rechts, also wirf eine Granate und nimm sie heraus, wenn die Explosion sie nicht erwischt. Holen Sie sich das Gesundheitskit und welche Munition auch immer sie fallen ließen. Gehe geradeaus und die Treppe

hinauf zu einer Tür. Öffnen und gehen Sie zum nächsten Kontrollpunkt.

Fahren Sie fort und stützen Sie die beiden Türen, bis Sie den unsichtbaren Attentäter treffen, der wird hallo sagen und verschwinden. Folgen Sie ihnen und beobachten Sie, wie sie in einen Raum gehen und schließen Sie die Tür.

Wir können nicht viel tun, ja? Also geh zur Tür. Öffnen Sie sie, um eine Videosequenz zu enthüllen mit einem Leuchten und die unsichtbaren Attentäter, die herum tanzen. Wenn Sie sich der Kugel nähern, Sie werden zurückgezogen und bald in die Realität zurückgebracht.

Treten Sie ein, wenn Sie möchten, aber es hat nichts als Kisten. Gehen Sie zurück und biegen Sie rechts ab zu einer anderen Tür, die Sie das andere Mal nicht hätten betreten können (wenn Sie ist mir als erstes aufgefallen.) Sobald Sie eintreten, wird Holiday Ihnen sagen, dass Jin von den "Freaks" entführt wurde. Du kannst nichts für sie tun, außer weiterzumachen. Öffne die Tür, und dann die Tür dahinter zu einer Art Bibliothek. Holen Sie sich den Gesundheitsbooster auf Ihren rechts und die Granaten auf dem Tisch, bevor Sie zur nächsten Tür gehen. Gehen Sie die Treppe ganz nach oben, um eine Kiste mit Granaten und einer Schrotflinte. Jetzt weißt du, was hinter der Tür sein soll, wappne dich gut, bevor er nur so zum Spaß die Tür mit einer Granate aufbricht. Nicht, dass es viel bringt.

ÖFFNEN Sie nach dem Kontrollpunkt die Tür und töten Sie die patrouillierende Replik. Fortfahren langsam, um ein weiteres Replik zu treffen, das von links kommt. Werfen Sie eine Granate durch das Loch auf der linken Seite, um noch eine weitere Replik herauszunehmen, bevor Sie sich in Zeitlupe bewegen nach Überlebenden suchen. Heben Sie die beiden Gesundheitskits auf und gehen Sie langsam weiter. Schauen Sie zum Mitnehmen um die Ecke aus dem Replikat herausragen. Seine Kumpels werden alarmiert, werden es aber nicht Vorauszahlung. Wirf eine Granate in den rechten Raum und den Flur entlang. Die Replik auf der rechten Seite bleibt, wo er ist, während derjenige am Ende des Flurs sein wird Ausgespült. Kümmere dich um den Flur, bevor du nach rechts gehst Zimmer mit Zeitlupe. Ein weiteres Replik wird Sie im nächsten Flur überfallen wie er Versuche, hereinzustürmen, seien Sie also vorbereitet.

Gehen Sie in den Raum rechts für die wichtigen Gesundheitskits und zwei Pistolen.

Gehen Sie die Treppe hinauf zum nächsten Kontrollpunkt.

Auf der anderen Seite des Flurs befinden sich zwei Nachbildungen, aber wir möchten sie vermeiden, es sei denn, Sie haben zufällig viel Munition, da die Maschinenpistole auf große Entfernung nutzlos ist. Gehen Sie durch den Raum links, wechseln Sie zur Schrotflinte und sprengen Sie die beiden Repliken. Die beiden Nachbildungen am Ende des Gangs werden Sie entdecken, also langsam und nimm sie schnell heraus. Gehen Sie nun an der Wand entlang und wenden Sie sich sofort nach links. Sobald Sie das Ende der Mauer erreicht haben. Dies zeigt ein Loch, wo zwei sind Repliken, die bereit sind, dich auszuschalten. Slowmo und blase sie beide auseinander mit dem Schrotflinte. Zwei weitere Repliken werden zu Ihrer Position vorrücken, also treffen Sie sich Gehen Sie weiter oder springen Sie in den Raum, in dem die beiden Repliken Sie überfallen wollten aus, um sich viel besser abzusichern.

Gehen Sie durch den Flur statt durch die Tür (wo eine Replik wartet) dich überfallen). Nehmen Sie die Replik auf der linken Seite heraus, bevor Sie durch die Tür gehen um die Replik herauszunehmen, die darauf wartete, dass Sie durch die Tür gehen. Kopf die Treppe hinunter zum nächsten Kontrollpunkt. Gehen Sie durch die Tür und zu den großen Doppeltüren, um zu sehen, wie Fettel Sie anstarrt mit der gruseligen Musik, die durch Ihre Kopfhörer/Lautsprecher weht. Erschießen Sie ihn, wenn Sie haben zu viel Munition, aber wir alle wissen, dass er einfach verschwinden wird. Folge dem Flur zu den Flügeltüren mit der Statik. Im Inneren sieht es aus wie eine Kirche, aber ich empfehle hier schnelles Speichern. Geradeaus zur linken Ecke, als Sie Alma flehend und Fettel Müll reden hören für dich. Zücken Sie Ihre Pistole und machen Sie Zeitlupe, während Teenage Alma mit zwei Geistern erscheint. Nehmen Sie die beiden Geister heraus und

ducken Sie sich, während Alma Bänke nach Ihnen wirft. Bald öffnet sich die Tür. Gehen Sie hinaus, aber schauen Sie niemals vom Feuer weg kümmere dich um alle Geister, die noch auf dich zukommen. Gehe nach links, aus dem heraus Haus, hüpf über den Zaun und rein in die Freiheit.

Intervall 2 - Flug.

Hinterhalt.

Situation:

Der technische Offizier von FEAR, Jin Sun-Kwon, wurde von feindlichen Streitkräften festgenommen. Holiday bewegt sich auf Ihre Position zu. Machen Sie sich auf den Weg durch die Nähe Lagerbezirk und finden Sie ihn.

Mission:

Treffen Sie sich mit Holiday in der Speicherstadt und setzen Sie einen Plan um, um Jin Sun-Kwon zu retten.

Mission: Rendezvous mit Holiday

Gehen Sie die Gasse hinunter, um Holiday auf einem Felsvorsprung zu treffen. Er hilft Ihnen bei der Auswahl diese lästigen Replica-Soldaten aus. Lass ihn sein Ding machen, während du Kisten zerschmetterst hinter einem Lastwagen, um all diese schönen Gewehre zu erhalten. Gehe in das Gebäude, um die Rüstung aufzuheben. Folgen Sie im nächsten Bereich einfach den Weg (die Tür geht dort nicht auf) und betritt den Flur. Hier öffnet sich die Tür, Sie erhalten den Besitz von zwei Gesundheitspaketen und eine "Oh Scheiße" -Nachricht. "Oh Scheiße" ist eine Möglichkeit, die nukleare Explosion zu beschreiben, denke ich.

Im nächsten Raum beginnt der Kampf. Ein Replica-Wächter ist gleich an der Pritsche des Lastwagens, während ein anderer auf der oberen Kante sein wird. Anderer sucht Zuflucht hinter einigen Verkaufsautomaten. Schalten Sie die Wache aus Pritsche und die auf der Kante, während Sie die hinter dem Automaten ignorieren für jetzt. Wenn Sie in der Nähe Ihrer Positionen bleiben, wären Sie an einem großartigen Ort um die zusätzlichen Repliken auszuschalten, die die Störung untersuchen werden. Nachdem die beiden zusätzlichen Repliken sind erledigt, kleben an der Wand, lug in den LKW und nehmen Sie die verbleibende Replik heraus. Nimm das Gesundheitskit, die Rüstung und Munition, bevor Sie die Treppe hinaufgehen. Spähen Sie in den nächsten Bereich, um die Replik herauszunehmen, die auf diesen Kisten steht. Halten Sie jetzt Ihre Augen hoch, als zwei weitere die Treppe hinuntergehen Repliken werden erscheinen, während Sie sich auf das Gesundheitskit und die Rüstung zubewegen. Kopf durch das Loch zum Kontrollpunkt.

Nach dem Drehen und Wenden erscheint am Ende des Tunnels eine Replik, aber er wird zu geschockt sein, um zu reagieren. Nehmen Sie ihn heraus und gehen Sie aus dem Loch. Sie können hören, wie die Repliken Sie hinter den Kisten entdecken, aber es gibt keine Möglichkeit, zu ihnen zu gelangen, außer durch die Gasse weiterzugehen. Eine Replik wird eine Granate werfen, wenn Sie sich nähern, also kehren Sie so schnell wie möglich zurück. Verwenden Sie die Kisten als Deckung, wenn Sie ihn herausnehmen. Eine weitere Replik wird sichtbar, sobald Sie hinüberblicken die Eckwand. Sobald er unten ist, bewege dich schnell die Strecke hinunter zum Tor, wo zwei Repliken hineinkriechen werden. Slowmo und blasen sie, bevor sie es getan haben eine Chance, alles zu tun. Wenn Sie den Korridor hinuntergehen, werden Sachen herumfliegen, und Fettel wird es Ihnen sagen ihm aus dem Weg zu gehen und seinen Standpunkt zu bekräftigen, indem er drei Geister schickt. Eine Verschwendung von Kugeln, aber leider notwendig. Der Pfad ist jetzt nicht mehr zugänglich, also gehen Sie zurück und winken Sie Alma zu, die das Tor für dich öffnet. Sobald Sie eintreten, wird Jin sagen, dass sie entkommen ist, also feiern Sie indem Sie das Gesundheitskit und die Rüstung in der Nähe aufheben. Steigen Sie zum Abholen auf den Pritschenwagen der Reflexverstärker und die Schrotflinte. Ausgang durch die Tür am Ende des Labyrinths, gefolgt vom

Durchgang und zum nächsten Kontrollpunkt.

Du wirst Holiday wieder treffen und er wird dir sagen, dass du in das Gebäude gehen sollst. Ignorieren Sie ihn jedoch und bleiben Sie, wo Sie sind. Holiday wird das meiste ausmachen Repliken für Sie, während Sie dort sitzen. Sobald alles still ist, gehen Sie zu das gegenüberliegende Gebäude, um die Granaten und die beiden Gesundheitskits abzuholen. Ein Replica wird es beim Verlassen betreten, also nimm ihn heraus und verstecke dich wieder in deinem Loch, während Holiday noch mehr Replicas für Sie herausholt. Wenn Sie zufällig etwas Reservemunition haben oder einfach nur Spaß haben wollen, folgen Sie der Plattform, um sich zu treffen mit drei weiteren Repliken (nicht, dass Sie eine Wahl hätten). Sobald du unten bist, Dreh dich um und nimm die herumliegenden Munitions- oder Gesundheitspakete auf. Dort sind vier Gesundheitspakete in der Nähe: (Eines in der Nähe jedes Computerraums, ein weiteres in der Nähe diese riesigen Pumpendinger und noch eins in der Nähe der Tür am Ende). Ein Penetrator kann auch in der Nähe des Raums gefunden werden, in dem diese grünen Pumpendinger sind.

Wenn Sie fertig sind, gehen Sie zu einer anderen Plattform, von wo aus die Gesundheit sichtbar ist Kit and Armor Place ist, und betreten Sie das Gebäude bis zum nächsten Checkpoint. Spähen Sie durch die Ecke, um eine Replik zu sehen, die eine Granate direkt auf Sie schleudert. Lauf zurück, warte und geh wieder raus. Aber dieses Mal wird er nicht da sein, danke zur fortgeschrittenen KI, aber eine Replik kann nur von Ihrer linken Seite ausweichen. Ein anderes Replikat schnüffelt Sie direkt von der gegenüberliegenden Plattform aus. Konzentrieren Sie sich auf Ihn. Achten Sie zuerst auf den Scharfschützen, wenn Sie Ihre Prioritäten ändern sollten, sollte eine Replica tritt direkt in dich hinein. Es gibt zwei weitere Repliken, die es tun werden, in eine Richtung oder ein anderer, erscheint, also erledige sie auch beide. Geh zurück zur Rüstung und Gesundheitspaket. Auf dem Schlachtfeld ist eine Schrotflinte sofort zu finden links nach der Ecke, in der Nähe dieser Verkaufsautomaten. Gehen Sie weiter nach obenTreppe, sobald die gesamte Beute genommen wurde.

Öffnen Sie die Tür, gehen Sie nach rechts, um das Gesundheitskit und den Gesundheitsbooster zu holen, bevor Sie gehen zu der Schrotflinte, der Rüstung und dem Gesundheitskit auf dem Tisch. Im nächsten Raum wird ein blinder Überlebender sein. Wenn Sie sich außergewöhnlich gemein fühlen, können Sie das tun. Werfen Sie eine Granate, um ihm die Schrecken zu ersparen. Aktivieren Sie den Kran ein hüpfen Sie links auf den Container und dann auf die Plattform. Öffne die Tür, nimm die Rüstung und das Gesundheitskit. Zücken Sie Ihr Gewehr und Peer raus. Ein Replikat wird seine Anwesenheit unhöflich ankündigen, also nimm ihn mit raus mit Hilfe von slowmo. Lass dich fallen, bleib unten, aber als Replica ist das alles egal wird Sie von rechts überraschen, wenn Sie auf den Pritschenwagen steigen. Sobald er unten ist, Bewegen Sie sich, um die Granaten und das Gesundheitskit aufzuheben. Gehe nach links, um die zu besiegen Replik steht da. Wenn Sie weitergehen, wird ein Lastwagen ankommen. Umzug schnell, um die Replik direkt hinter der Kiste links aufzuheben. Zurückkehren dorthin, wo Sie waren (NICHT die Kiste, in der sich die letzte Replik befand), und verwenden Sie sie als eine Basis. Spähen Sie hinaus, um die beiden Repliken herauszunehmen. Wechseln Sie zum Penetrator um Nehmen Sie die schwere Rüstung heraus, die links auf Sie wartet. Wenn du Hören Sie niemanden jammern, nachdem Sie den Heavy ausgeschaltet haben, bedeutet dies, dass Sie es getan haben räumte das Gebiet von Feinden. Gehen Sie hinaus, sammeln Sie die Beute, einschließlich der Penetrator, Gesundheitskit und Rüstung in dem Bereich, in dem sich die erste Replik befand (Gehen Sie durch einen roten Behälter, um ihn zu erreichen.) Wenn das alles erledigt ist, gehen Sie hinein die Lagerhalle.

Gehe die Treppe hinauf in den blutigen Raum. Hebe das Gesundheitskit und die Rüstung auf. Sie sollten ein paar zufällige Schreie und so etwas hören, aber Sie können nichts tun, also gehe zur nächsten Tür. Oh, nimm auch deine Schrotflinte heraus. Gehen Sie in den Raum auf der linken Seite, um Ihren neuesten Feind, die Türme, zu treffen. Natürlich, Sie sind viel einfacher zu pflegen

als in FEAR, also langsam und pumpen Kugeln hinein. Heben Sie das Gesundheitskit und die Granaten auf und hüpfen Sie durch die Fenster. Hören Sie zu, wie Alma Ihnen diese Liebesworte am Telefon zuflüstert. Gehen Sie weiter und holen Sie sich Ihre eigenen einsetzbaren Türme, bevor Sie den nächsten Kontrollpunkt erreichen.

Einmal durch die Tür, würde man eine Replik sehen, die durch die Gegend patrouilliert. Er wird Sie erkennen sofort, wenn Sie Ihre Taschenlampe an hatten, aber Sie können den Sprung auf ihn bekommen wenn Sie dem Rat des Spiels gefolgt sind, es auszulassen, wenn es nicht nötig ist (was ist fast jedes andere Mal). Sein Tod wird 3 weitere Repliken alarmieren, zwei von der linken Seite, wo Sie beginnen, und eine von rechts. Nehmen Sie sie Wenn möglich, mit Ihrer Schrotflinte aufgrund des engen Raums, heben Sie alle auf Beute (insbesondere die Munition), und Holiday wird Ihnen etwas über die Richtung der Armee erzählen Ihren Weg. Ich würde empfehlen, zu speichern, weil es ziemlich schwierig sein kann. Gehen Sie in Richtung der Türen, aber wir wollen ihnen nicht zu nahe kommen, da sie sich jetzt sowieso nicht öffnen lassen. Was wir wollen, ist das Zeug in dem Lastwagen, der in der Nähe der Tür steht. Jetzt ist eine gute Zeit um mit dem Werfen dieser einsetzbaren Geschütztürme zu beginnen. Sammle drei weitere einsetzbare ein Geschütztürme, sowie die darin befindlichen Gesundheitsbooster und Granaten. Hinter LKW ist ein Zaun, der einer der beiden Punkte ist, an denen die Repliken erscheinen werden, und eine, um die wir uns kümmern wollen. Lassen Sie drei Türme an die Passage, die zum Lastwagen führt, und drei weitere am Zaun. Versteck dich jetzt an den Kisten, wo das Gesundheitskit und die Rüstung sind. Die Türme werden ihr Bestes geben, während Sie nur dasitzen und hoffen müssen, dass niemand bricht deine Abwehr.

Nun, normalerweise besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie es tun, aber wenn man in der Nähe sitzt Kisten, es gibt Ihnen die beste Deckung, die Sie bekommen könnten. Holiday wird kommen nach einer Weile mit ihnen, also gehen Sie in die Nähe der Tür und lassen Sie ihn die Feinde nehmen raus für dich. Sobald alle tot sind, wird er dir sagen, dass du ihn in der Nähe der Tür treffen sollst. Sammeln Sie also so viel Munition wie möglich ein und gehen Sie in die Nähe der Tür zum Kontrollpunkt.

Nachdem er Ihnen seinen Plan erzählt hat, gehen Sie mit ihm und treffen Sie Fettel. Holiday eröffnet Feuer, und wenn Sie zufällig vor ihm stehen, können Sie von den Kugeln getroffen werden. Soviel zum Thema „Elite Special Force“. Wie auch immer, genießen Sie dieses schöne Symbol ganz oben. Lerne es zu hassen oder zu lieben. Betreten Sie die nächste Tür, um Alma lachen und etwas Geistiges schweben zu hören. Gehen Sie weiter und sehen Sie staunend zu, wie sich der Raum auf magische Weise ausdehnt. Das wäre jetzt Sei cool für mein Zimmer. Das Telefon klingelt, aber es spielt keine Rolle, wählen es oder ignoriere es. Holiday wird sich ganz cool verhalten und "Yeah ..." sagen. Ignoriere ihn und gehen Sie durch die Tür und durch das Tor danach zum nächsten Bereich.

Holiday.

Situation:

Überreste von SFOD-D haben im Auburn Memorial Krankenhaus einen Extraktionspunkt eingerichtet. Machen Sie sich mit Holiday auf den Weg zum medizinischen Zentrum. Der technische Offizier von FEAR, Jin Sun-Kwon, ist separat unterwegs.

Mission:

Weiter mit Holiday durch die Speicherstadt in Richtung U-Bahn. Der U-Bahn-Gleise führen zu einem Terminal in der Nähe des Auburn Memorial Hospital in der Innenstadt.

Mission: Gehen Sie durch das Lagerhausviertel.

OK. Das wichtigste zuerst. Holiday ist unbesiegbar. Er kann mähen einen ganzen Replik-Armee, und hat später noch Zeit, ins Fitnessstudio zu gehen. Bewegen Sie sich durch die Gasse, bis Sie auf

die toten SFOD-D-Einheiten treffen. Wählen das ASP-Gewehr und weiter zum Checkpoint. Holiday wird etwas über einen guten Scharfschützenplatz sprechen, aber die Tür zum Gebäude auf der linken Seite kann vorerst nicht geöffnet werden. Also mach weiter und Holiday wird warnen vor den Soldaten, die sich aus dem Lagerhaus nähern. Die erste Replik wird keine Ahnung von Ihrer Anwesenheit haben, also verlangsamten Sie ihn und schalten Sie ihn mit dem ASP Gewehr aus. Gehen Sie jetzt zurück, verstecken Sie sich irgendwo und lassen Sie Holiday die Arbeit erledigen, während Sie mach mal... naja, Urlaub.

Sobald sie alle tot sind, wird Holiday Sie auffordern, sich zu bewegen, also überqueren Sie den Kanal und schließen Sie sich ihm an, beobachten Sie, wie er die Tür sprengt, und gehen Sie weiter zum Kontrollpunkt. Holen Sie das Gesundheitskit. Ein weiteres Gesundheitspaket erwartet Sie. Ihr Eigentum, da Holiday darauf wartet, dass Sie weitermachen. Holiday wird es dann zeigen. Überprüfen Sie die Störung rechts, wenn er das Tor öffnet. Der Bereich hinter dir bricht dann zusammen, sodass du ohne Holiday weitergehen musst. Zwei Repliken werden nach vorne gehen, um die Sache zu untersuchen, eine weitere folgt. Nehmen Sie sie herunter, spähen Sie über die Ecke, um den Turm herauszunehmen, und gehen Sie dann nach links um das E7-Gewehr und die Granaten aufzuheben. Holiday wird Ihnen sagen, dass er nimmt Feuer, also klettere die Leiter hoch (gehe noch nicht den Gehweg hinauf), um Fettel zu sehen und einige Repliken. Ducken Sie sich, um eine Art Deckung zu erhalten, und verwenden Sie die E7 dazu Nimm den heraus, der unseren Freund mobbt. Die Repliken werden nur von erscheinen die beiden Tore.

Nehmen Sie sich Zeit und lassen Sie diese Schüsse zählen. Mach dir keine Sorge über Holiday. Es wird ihm gut gehen. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie wieder nach unten und werfen Sie die E7 gegen das, was Sie ausgetauscht haben. Holiday wird den Zaun sprengen und bemerken, wie gut Sie beide sind eine Mannschaft bilden. Ich denke, es ist offensichtlich, da die eine Hälfte des Teams unbesiegbar ist. Gehen Sie zum Tor am anderen Ende, von dem die Repliken stammten. Holiday wird eine Tür eintreten (wenn Sie nur das Gleiche tun könnten ...) und einen Raum betreten voller Blut und Leichen. Holiday wird dann das Zeug beiseite schieben und einen Schritt machen zurück, damit Sie die Tür öffnen können.

Feigling.

Öffnen Sie die Tür, genießen Sie die Sehenswürdigkeiten, während Holiday zufällige Bemerkungen macht. Das wird er dann, Treten Sie eine andere Tür ein und rennen Sie hinein. Folgen Sie ihm und schauen Sie auf den Boden. Erinnerst du dich an das Zeichen? Nun, Holiday wird darauf treten (Nichts passiert, wenn Sie es tun obwohl Holiday tatsächlich direkt in dich hineingeht). Beobachten Sie die Effekte, lachen Sie oder weinen, ich überlasse es dir. Holen Sie sich Holidays Waffe als Tribut und das Gesundheitsausrüstung, von wo aus Holiday durchbrach, bevor er sich auf den Weg machte Ausgang. Holiday wird sich endgültig verabschieden und außer Reichweite gebracht werden, also naja, wenn Sie seine Leiche herumtreten wollen. Grüßen Sie ihn für alle seine Hilfe, schließlich brauchte es einige unnatürliche Kräfte, um ihn auszuschalten. Sobald Sie sind fertig mit deiner Trauer, hüpf über den Zaun.

Verwüstung.

Situation:

Holiday ist tot.

Sie müssen alleine in Richtung des U-Bahn-Systems und des medizinischen Zentrums, liegt dahinter weitergehen. Der technische Offizier von FEAR, Jin Sun-Kwon, ist auf dem Weg zum Auburn Memorial Krankenhaus und die Extraktionsstelle.

Mission:

Suchen Sie den nahe gelegenen U-Bahn-Eingang und nehmen Sie die Gleise, die in die Stadt führen

Ärztzentrum.

Mission: U-Bahn-Eingang finden.

Kein Holiday mehr. Boo hoo.

Gehen Sie die Gasse hinunter und an den Containern vorbei. Wenn Sie sich einer Tür nähern, Sie werden hören, wie das Funkgerät der Replik ihre Position preisgibt. Hebe die Gesundheit auf, schlage die Tür ein und nimm die beiden Repliken zu deiner Rechten heraus (Eine von Ihnen hat das Lasergewehr. Nehmen Sie es unbedingt mit.) Eine weitere Replik wird es sein ganz links stationiert, also erledige ihn mit deinem ASP-Gewehr. Gehen Sie nach links (weil rechts all diese explosiven Fässer sind) und finden Sie ein weiteres Replikat, das von ganz links auf Ihre Position zusteuert. Er wird, greifen Sie aus irgendeinem Grund an, bevor Sie zu diesen Fässern gehen. Angenommen, Sie haben ihn noch nicht in die Luft gesprengt, nutzen Sie die Gelegenheit dazu. Gehen Sie in die Korridor, wo ein weiteres Replikat direkt zwischen einigen Kisten herumwirbelt. Eine Granate wird ihm beibringen, dass Schildkröten nur etwas für RTS-Spiele sind und dafür sind Anfänger. Gehen Sie nach rechts, um zwei Gesundheitskits und eine Maschinenpistole aufzuheben. In einem Raum zu Ihrer Rechten befinden sich einige schöne M7-Fernbomben, eine Pistole und ein Gesundheitspaket. Nehmen Sie sie alle (werfen Sie das ASP-Gewehr weg) und gehen Sie die Treppe hinauf.

Am Ende erreichen Sie eine verschlossene Tür. Sie werden auch Almas Fußabdrücke sehen, und ihre Hilferufe. Du kannst da stehen und sie ansehen, sie erschießen, was auch immer, aber wenn du in ihre Nähe gehst, wirst du Sachen herumfliegen sehen. Geister werden auch aus allen Richtungen erscheinen. Erledige sie schnell mit der Pistole. Nach einem riesigen Sperrfeuer von ihnen (Sie werden keinen Schaden von ihnen nehmen, Gott sei Dank), gehen Sie in den Raum für den Checkpoint. Gehen Sie durch den Raum, die Treppe hinunter und treffen Sie die beiden Repliken. Nicht zu schwierig, da sie sich in der Nähe einiger explosiver Fässer befinden. Jedoch, Ihre neu erworbenen M7-Bomben zu testen, wäre aufgrund dessen eine schlechte Idee wahnsinniger Schaden. Der Raum direkt darunter enthält ein Gesundheitskit und eine Schrotflinte. Gehen Sie weiter, woher die Repliken kamen, und die Leiter hinunter, um zu treffen einen unsichtbaren Attentäter. Beachten Sie, dass er den Wagen auf das Dach werfen könnte, was zu einem Fehler führt, da Sie nicht durch die Tür gehen können. Sie können nur neu laden vom glücklicherweise nahe gelegenen Checkpoint.

Gehen Sie langsam weiter und ein unsichtbarer Attentäter wird Sie angreifen. Slowmo sofort, und blase ihn aus. Ein anderer wird dicht dahinter sein. Sobald diese beiden tot sind, ein dritter wird sich aus dem Büro nähern, und ein vierter wird herumschleichen. Laden Sie niemals gegen sie nach, treten Sie in den Nahkampf, wenn Ihnen beim Angreifen die Kugeln ausgegangen sind stattdessen. Das Büro wird ein dringend benötigtes Gesundheitskit enthalten. Gehe weiter und die Treppe hinauf. Ein unsichtbarer Attentäter wird erscheinen, Matrix-Stil, also zeig ihm, was Neo kann und schalte ihn aus, bevor er es konnte. Erholen Sie sich von dem Versuch, Trinity zu sein.

Der nächste Bereich enthält einen Raketenwerfer und ein Gesundheitskit im Büro. Nimm beides und fahre fort. Replikate werden ihre Anwesenheit ankündigen, also wechseln Sie zu dem Gewehr und erledige die beiden unmittelbar vor dir. Warten auf der dritte erscheint, bevor er weitergeht, um den wartenden auf der linken Seite zu erledigen um dich zu überfallen. Nimm ihre Beute und geh weiter. Gehe die Leiter und den Korridor hinauf. Ein Büro auf der linken Seite hält einen Penetrator, Rüstung und Gesundheitskit. Nimm was du willst (Penetrator für Lasergewehr), und weiter zum nächsten Kontrollpunkt.

Schauen Sie nach unten, um einen Mech zu sehen, der sich seinen Weg nach draußen bahnt. Und ja, du musst ihn nehmen. Folgen Sie dem Gehweg, öffnen Sie die Tür und treten Sie zurück, sobald Sie die Fabrik tür erreichen in die Luft sprengen. Sobald Sie sich von Ihrem Schock erholt haben, sollte der Mech irgendwo rechts sein, nicht wo es war. Nimm dir Zeit, benutze Zeitlupe, um ihn

auszuschalten, zuerst mit dem Raketenwerfer und später mit dem Penetrator. Sobald es tot ist, folge der Lagerhausroute (woher er kommt, bringt nichts), Gehen Sie nach rechts, um das abgestürzte Flugzeug zu finden. Gehen Sie darauf zu und in den U-Bahn Eingang, den es gibt, und auf das nächste Intervall. Die Tore schließen aber hinter dir, also gibt es kein Ausgehen.
Verdammt.

Intervall 3 - Abstieg.

Endstation.

Situation:

Sie haben Ihren Weg durch die Speicherstadt und in die Stadt gemacht U-Bahn System. Das U-Bahn-System ist mit dem Ärzteviertel der Innenstadt verbunden. Jin Sun-Kwon ist voraus und wartet – allein.

Mission:

Gehen Sie durch das U-Bahn-Terminal und auf die U-Bahn-Gleise. Folgen Sie den Gleisen in Richtung des medizinischen Zentrums.

Mission: Geh runter zu den U-Bahn-Gleisen

Ich hasse es, eine Dame warten zu lassen. Besonders wenn sie alleine sind. Jemand könnte gerade stehle meine Verabredung zum Abendessen. Alma wird Spaß mit dir haben und deine Lichter und Sachen ausschalten. Ein Toter. Die Leiche befindet sich zu Ihrer Rechten, falls Sie es nicht bemerkt haben. Kick es herum und weitergehen. Die Replicas werden einiges darüber besprechen, wie man Vorräte in die Züge bringt. Wenn du sie erschießt, verschwendest du nur deine Munition, also mach dir keine Sorgen. Biegen Sie um eine Ecke und sehe, wie die Teenagerin Alma zu dir geht. Sie wird nichts tun, also winken und sagen Hi. Sie wird jedoch die Tore davor schließen. Aber Sie gehen in Richtung der Tore sowieso, und finden Sie eine Tür auf der rechten Seite. Darin befinden sich ein Gesundheitskit, Granaten, und Maschinenpistole und Schrotflinte. Nehmen Sie, was Sie wollen, aber denken Sie daran, fallen zu lassen den Raketenwerfer. Der nächste Raum bringt drei Repliken hervor, eine auf der linken Seite, die herausgenommen werden kann schnell durch Anlehnen. Ein weiterer wird von rechts erscheinen und eine endgültige Replik wird hinten sein. Sobald die drei herausgenommen sind, wird es eine andere Replik geben, erscheinen aus den Toren. Sobald er unten ist, gehe durch die Tore. Gesundheitskit an der Wand und finden Sie einen Vorrat an Mod-3-Raketenwerfern und eine Mine. Schmeiß weg, was du willst, und nimm vorher den Raketenwerfer. Gehen Sie durch die nächste Tür und zum nächsten Kontrollpunkt auf der rechten Seite.

Fahren Sie fort und bieten Sie Ihre Zeit. Die Repliken erscheinen in Ihrer Sichtlinie wenn du dich einfach rauslehnt und wartest. Ein Mech erscheint, nachdem sie unten sind. Wenn Sie in Ihrer kleinen Ecke bleiben, können Sie den Mech einfach sehen und ihn anblasen Stücke mit ein wenig sorgfältigem Zielen. Ein Käfer? Na ja, wenn du etwas Spaß willst, du kann auslaufen, aber mit begrenzter Deckung, und die Säulen sorgen immer noch für Spritzer, Es kann ziemlich schwierig sein, wenn Sie sich auf einem ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad befinden. Gehen Sie hinaus und holen Sie sich die beiden Gesundheitskits und die Beute. Zwei Repliken werden Kommen von links auf dich zu, sei also vorbereitet. Sobald Sie bereit sind, Kopf durch die Tür, aus der die beiden Repliken kamen.

Heben Sie das Gesundheitskit im nächsten Raum auf und gehen Sie durch die Türen. Eine Kiste voller Gewehre und ein Gesundheitskit werden hier sein. Hebe sie auf und geh durch die nächste Tür. Sie werden sehen, wie eine Replik rausläuft und etwas darüber sagt, dass das Ziel eingeschaltet ist sein Weg. Das heißt Sie folgen ihm und sehen Sie, welche Überraschungen sie haben für Sie installiert. Rechts ist eine Tür, die Sie aufschlagen und sich um die fünf kümmern können Repliken im Inneren. Bleib einfach in der Nähe der Tür und sei geduldig. Du solltest auch haben Sie viele

Granaten, die Sie voll ausnutzen sollten. Ein weiterer sauberer Weg besteht darin, die Tür zu durchbrechen, indem man eine Granate in die Nähe der Tür wirft und die wenigen benutzt Sekunden, in denen sie fassungslos sind, hineinzugehen und die Repliken herauszunehmen, die sich darin befinden Ihre Sehenswürdigkeiten über Slowmo. Wenn Sie mit ihnen fertig sind, nehmen Sie die Granate auf und Maschinenpistole am Tisch am Ende, Gitter zerbrechen, reinfallen zum nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie die Leiter hinauf und zu den Sicherheitsmonitoren. Fettel ist gehend zu sehen vorbei, aber ziehen Sie den Schalter, um das Tor zu öffnen. Gehen Sie aus der Tür. Während du gehst, Eine Begrüßungsparty zerstört am Ende die Mauer. Was sie jedoch nicht sahen war ein Stromkasten zu ihrer Linken, und Ihrer Rechten. Schnell schießen, und dann Kugeln/Raketen in den Bereich pumpen. Sie werden bald kein großes Problem mehr darstellen. Gehen Sie nach links, wenn Sie einen Schatten auf dem versiegelten Bereich sehen möchten, der die bricht Glühbirne, dann zurück und direkt die Treppe hinunter. In diesem Bereich wird sei ein toter SFOD-D-Typ, nimm sein Gewehr, seine Maschinenpistole und ein Gesundheitskit. Gehen Sie bis zum Ende, wenn Sie Atemgeräusche hören möchten, ansonsten gehen Sie durch die Tür links, wo der SFOD-D-Typ ist. Gehen Sie nach rechts und beobachten Sie, wie sich die Replik ankündigt. Nimm ihn raus, gefolgt von einem anderen Trio, das im Jackie-Chan-Stil durch die Fenster brechen wird. Nehmen sie alle heraus, dann heben Sie die zwei Gesundheitskits und ihre Beute auf. Kopf durch die Tür auf der linken Seite zum nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie nach links und wir werden diesen Ort als eine Art Basis verwenden. Heb die ... Auf ASP-Gewehr, wenn Sie wollen, aber es ist eine ziemlich beschissene Waffe. Bleiben Sie nun links Wand und gehe langsam nach unten. Die Replicas werden sich dadurch ankündigen ihr übliches Zeug: dich erschießen. Worüber Sie sich wirklich Sorgen machen sollten wird die schwere Rüstung mit einem Raketenwerfer sein. Hole den Penetrator raus und Versuchen Sie zuerst, ihn auszuschalten, und ziehen Sie sich zurück, sobald Sie aus Slowmo heraus sind. Einmal ist es wieder aufgeladen, wieder einziehen. Die Gesundheitskits ganz oben auf der Treppe sind die einzigen, die Sie für eine Weile bekommen werden, also lassen Sie sie zählen. Achten Sie auf Repliken, die sich hinter den Säulen verstecken, aber sie werden nicht viel posieren eines Problems, wenn Sie langsamer werden und sie herausnehmen. Sobald die unmittelbaren Bedrohungen sind erledigt, gehen Sie nach unten und heben Sie die Beute auf, einschließlich des Raketenwerfers. Vor allem dieser Raketenwerfer. In der Lobby befindet sich eine Kiste mit Gewehren darin. Heben Sie sie ebenso auf wie die Granaten in der Nähe.

Mission: Finde einen Weg, die Terminaltore zu öffnen.

Gehen Sie nach rechts und nähern Sie sich dem Gitter in der Nähe der Ventilatoren. Alma wird sehr hilfreich sein und sagen, dass es der richtige Weg ist. Also hör ihr zu. Zerstöre das Gitter und geh weiter durch den Lüftungsschacht, und wenn es so aussieht, als wären Sie in eine Sackgasse geraten, wird Alma auf magische Weise den Bereich erweitern. Es spielt keine Rolle, wohin Sie von hier aus gehen, wie alle Wege führen zum selben Ort. Schauen Sie einfach nach unten, bevor Sie fallen, damit Sie es nicht direkt ins Feuer fallen.

Sie wissen, dass Sie den Ausgang erreicht haben, wenn Sie den Film sehen, in den Alma gehen wird eine Replik für Sie erledigen. Yay, mehr Hilfe. Danke Mutti! Aus dem Rohr kriechen, zu dem nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie weiter, um den Maschinenraum zu erreichen. Gehe die Leiter hinunter, um den Gesundheit Booster aufzuheben. Gehen Sie die Leiter wieder hinauf, ins Büro und zum Gesundheitskit, wenn du es brauchst. Biegen Sie im nächsten Raum links ab und in die Tür rechts um die Rüstung aufzuheben und Teenage Alma zu sehen. Sie wird Sachen herumwerfen, aber sie wird dir nicht weh tun. Gehe zurück in den Raum, lege den Schalter um, um ihn zu öffnen Tore. Gehe nach rechts und auf die Tür mit diesem Symbol. Unbedingt abholen die Pistolen, weil wir

beide wissen, was uns als nächstes erwartet. Eigentlich sind es diese unsichtbaren Attentäter. Machen Sie sich nicht die Mühe, sie zu erschießen, nur mit "geduckt+Nahkampf" durch den Raum gleiten. Sie sollten den Boden entlang wischen mit ihnen leicht. Laufen Sie nach links und weiter zum heruntergefallenen Regal. Springe darüber, um aus dem verdammten Ort herauszukommen. Gehen Sie durch die nächsten beiden Türen, um eine lange, lange Gasse zu erreichen. Teenager Alma wird ihren Auftritt haben, wird aber wieder nichts tun. Gehe weiter zur nächsten Tür auf der rechten Seite, und die nächste hindurch, um endlich wieder zu einem richtigen U-Bahn zu gelangen. Gehen Sie nachlinks, die Treppe hinauf und durch die Tore, die Sie geöffnet haben. Geh in den Zug, rechts abbiegen und durch die geöffnete Tür am Ende des Zug.

Orange Linie.

Situation:

Die Replicas benutzen die U-Bahn der Stadt, um Ausrüstung und Vorräte zu transportieren. Zu welches Ende, du weißt es nicht.

Mission:

Folgen Sie den U-Bahngleisen bis zum Ausgang in der Nähe des Auburn Memorial Hospital. Sekundäres Ziel ist das Sammeln von Informationen über Replica-Aktivitäten in der U-Bahn System.

Was die Replicas machen, ist meiner Meinung nach nicht gerade unser Anliegen. Lass uns einfach Machen unser Ding und lass sie ihr Ding machen, und die Welt wird wieder sein friedlich.

Gehen Sie die Gleise hinunter, um die Repliken zu hören, die schreien, Sie abzuschneiden. Gehe nach links und schnappen Sie sich diese ASP-Gewehre, um sich auf einen langen harten Scharfschützenkampf vorzubereiten ...

... nur um zu entdecken, dass Alma direkt hinter dir auftaucht und sie alle umdreht in Asche.

Beachten Sie, dass Sie diese Alma berühren KÖNNEN, wenn Sie direkt hinter ihr gehen, aber sie scheint dich zu ignorieren. Andererseits ist sie irgendwie damit beschäftigt, Replicas in Brei zu verwandeln. Sobald alles erledigt ist, wird Alma Ihnen sagen, dass es sicher ist, also vertrauen Sie Ihrer Mutter und weitermachen. Gehen Sie weiter und heben Sie den Penetrator auf der linken Seite auf.

Mission: Folgen Sie den U-Bahngleisen.

Bleiben Sie auf der linken Seite. Und spähen Sie am Ende über die Mauer, um ein paar Repliken warten auf Sie. Werf eine Granate und erledige sie alle mit Slowmo. Sobald sie unten sind, gehen Sie hinein und gehen Sie in den Raum auf der rechten Seite, um zwei Gesundheit zu erhalten Bausätze, Granaten und Rüstungen. Geh aus dem Raum und lass dich fallen. Bewegen Sie sich als ein Zug schnell über die Gleise ist ankommend. Öffnen Sie die Tür, nehmen Sie das Gesundheitskit an der Wand und heben Sie es auf Stufen. Das Spiel fordert Sie auf, auf das Vorhängeschloss zu schießen, um die Tür zu öffnen, also tun Sie es. Betreten Sie den Kriechraum und tauchen Sie auf, um die ferngesteuerten M7-Bomben und einen Typ-7 aufzuheben, Teilchenstrahlkanone. Verlasse den Raum durch die Tür, nimm das Gesundheitskit und dann durch eine andere Tür, um dort herauszukommen, wo du angefangen hast. Geh nach oben, und die Tür einschlagen. Baby Alma wird Sie durch einige Fenster auf der zweiten Ebene betrachten. Du können Sie mit Ihrem neu erworbenen Typ-7 hineinzoomen und Hallo sagen.

Bewegen Sie sich ein wenig hinein und dann wieder heraus, sobald Sie die Repliken hören. Bleiben Sie in der Nähe der Tür und Erledige die vier, die in der Gegend patrouillieren. Sobald die Luft frei ist, bewegen Sie sich hinein und nehmen Sie zwei weitere herunter, die sich zu Ihrer Linken befinden. Endlich sind noch zwei an der Treppe, gehen Sie also langsam vor. Sobald der gesamte Bereich geräumt ist, gehen Sie nach oben Leiter im Maschinenraum, wenn Sie Gesundheit über das

Gesundheitskit benötigen im Zimmer. Andernfalls gehen Sie einfach direkt zum Kontrollraum und navigieren Sie die Leitern. Schlagen Sie die Tür ein, lehnen Sie sich hinaus, um zwei Türme zu sehen, die auf Sie warten. Nimm sie raus lehnend und langsam. Sobald sie zerstört sind, gehen Sie zur Tür in der Nähe der Türme sind.

Betritt den Raum, um zu sehen, wie Fettel Sweet mit Jin spricht, sie berührt und all das. Jin wird seine Annäherungsversuche ablehnen, also wird Fettel seine Mutter um Hilfe bitten. Eigentlich, Jankowski wird berufen. Das Ganze endet mit einem Totenblitz Kerl, wahrscheinlich der von Jankowski. Gehen Sie durch die Tür und lehnen Sie sich über die Wand, um die Repliken zu sehen, die auf dem oberen Sims auf dich warten. Nimm die zwei von ihnen nach unten, dann gehen Sie ein Stück heraus, um die explosiven Fässer ganz links zu sehen, Fühlen Sie sich frei, sie jetzt zu sprengen, um die anderen beiden Repliken auszuspülen. Sobald sie alle tot sind, sammle die Granaten und die Gesundheitskits sowie die Beute ein und diese Schrotflinte auf dem Boden. Gehen Sie die Treppe hinauf und biegen Sie links ab, um Almas unschuldiges Lachen zu hören. Kehren Sie um und durch die andere Tür. Der Ort wird ein bisschen wackeln, aber ignorieren Sie es und weiter zum nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie nach vorne, um zu sehen, wie einige SFOD-D-Typen von diesen Miniguns getötet werden. Es macht Lust auf einen, oder? Gehen Sie also zur Tür rechts und gehen Sie weiter bis Sie die Repliken wieder plaudern hören. Zeigen Sie ihnen, warum Funkdisziplin ist wichtig. Es gibt drei von ihnen, einer mit einer fiesen Schrotflinte, die Wunder bewirkt in diesen Bereichen, also nimm dir Zeit damit. Hebe die zwei Gesundheitskits auf Sobald Sie fertig sind, gehen Sie durch die Tür. Ein Replikat wird Sie entdecken und rennen und sich hinter einer Kiste verstecken. Erledige ihn, dann bewegen sofort zurück, um sich gegen das Feuer zu verteidigen, das von dort regnet linken Sims, indem Sie die Wand als Schild verwenden. Sobald der Bereich geräumt ist, gehen Sie nach unten langsam, da von links mehr Repliken erscheinen. Nehmen Sie die drei von ihnen heraus, und dann noch zwei, die in dieser dunklen Gasse sein werden. Sie werden dich sehen zu Erst, da Sie diesen Fackelschein benötigen, um sie zu sehen.

Seien Sie also vorbereitet, und Sie sollte leben, um an einem anderen Tag zu kämpfen. Gehen Sie zum Ende, um ein dringend benötigtes Gesundheitskit zu holen und hinunter zum nächsten Kontrollpunkt, indem Sie das Gitter zerbrechen. Drehen Sie sich um, um den in einer Kiste gefundenen Gesundheitsbooster aufzuheben. Fahren Sie mit einigen fort Wasserbereich und klettern Sie die Leiter hinauf. Alma streckt die Hand aus und versucht zu ziehen Sie hinein, aber Ihre Ninja-Skillz werden ihr ausweichen, indem sie stattdessen von der Leiter fallen. Klettere die Leiter noch einmal nach oben.

Wieder einmal können Sie die Großartigkeit der Minigun hören, also beeilen Sie sich und klettern Sie hinauf die nächste Leiter, nachdem Sie ein weiteres Gesundheitskit aufgesammelt haben. Der Rüstungstyp wird es sein gleich um die nächste Ecke. Nehmen Sie Ihren Typ-7 heraus, verlangsamten Sie ihn und sprengen Sie ihn bevor er überhaupt wusste, was ihn traf. Jetzt gehört diese Minigun endlich dir. Jubeln Sie ein bisschen, dann machen Sie weiter und heben all diese Gewehre von den Toten auf SFOD-D-Einheiten. Gehen Sie weiter zu dem Ort, an dem Sie zum ersten Mal die Großartigkeit des gesehen haben Minigun zum ersten Mal.

Gehen Sie nach links, um zuerst all diese Gewehre aufzuheben, und gehen Sie dann durch die Tür in der Nähe wo sich das Gesundheitskit befindet, und gehen Sie zum nächsten Kontrollpunkt. Die Repliken werfen einen toten Körper herunter, also gehen Sie hinaus und schauen Sie nach oben. Sprengen das explosive Fass ist schön rechts von Ihnen platziert, um Munition zu sparen. Alles abholen die Leckereien (Tonnenweise Gewehre in Kisten, 2 Minen, eine Granate und ein Gesundheitsbooster) und gehe weiter durch die Tür. Lehnen Sie sich hinaus und spähen Sie in den nächsten Raum, um zu sehen, wie eine Replik herauskommt. Endlich, ein anständiges Testobjekt.

Lassen Sie ihn von Ihrer neu erworbenen Waffe kosten, zusammen mit den zwei Freunden, die er bei sich hat. Schauen Sie ein bisschen mehr hinaus, um einige zu sehen Repliken, die die Treppe hinuntergehen. Ignorieren Sie sie, um etwas Minigun-Munition zu sparen sie werden dich sowieso anklagen.

Sobald sie alle unten sind, wird ihr Anführer sein im Kontrollbereich oben mit einem Penetrator, also wechsele zum Gewehr oder was auch immer Sie haben, und nehmen Sie ihn heraus. Sammle die ganze Beute, nicht Vergessen Sie das Büro im Erdgeschoss, in dem sich einige Granaten befinden. Wenn Sie bereit sind, gehen Sie vom Kontrollraum aus durch die Tür. Gehen Sie durch den Flur und durch die Tür zu Ihrer Linken. Irgendein Typ wird Steh auf und schließ die Tür. Verfluche seinen Mangel an Manieren und öffne es selbst. Die Raumlichter werden auf unheimliche Weise schwingen, aber suchen Sie rechts nach einer Tür, die Sie vermissen werden, wenn Sie sich zu sehr auf den Blutfleck und die Bewegung konzentrieren Stuhl. Schlagen Sie die Tür ein und treten Sie ein. Geister werden erscheinen, also lass sie kosten Ihre Minigun, die ziemlich ineffektiv zu sein scheint, oder sie wurden aufpoliert. Heben Sie das Gesundheitskit auf, sobald sie alle weg sind, und gehen Sie durch die Tür zum Kontrollraum der U-Bahn. Hier ist nichts drin, also geh einfach die kleine Treppe runter und in das Rohr durch das Gitter auf der linken Seite. Folgen Sie dem Rohr, bis die Leiter, und raus. Gehen Sie nach rechts, entlang des Gehwegs und hinunter durch das zerbrochene Gitter.

Das L.

Situation:

Die Repliken haben dich im Untergrund verfolgt und dich auf Schritt und Tritt abgeschnitten versuchen, dich zu fangen. Jin Sun-Kwon hat sich seit mehreren Stunden nicht gemeldet. Nachbautruppen transportieren große Mengen an Vorräten zu einem unbekanntem Ort Ziel. Der genaue Inhalt der Sendungen ist unbekannt.

Mission:

Verlassen Sie das U-Bahn-System und gehen Sie in Richtung des medizinischen Zentrums.

Was ist passiert, um herauszufinden, was sie versenden? Nun ja.

Mission: Verlassen Sie das U-Bahn-System.

Die Repliken werden etwas Lärm machen, aber Sie können sie jetzt nicht sehen. Kopf nach rechts, Hebe die Schrotflinte und das Gesundheitskit auf. Gehen Sie die Treppe hinauf, lehnen Sie sich heraus die Wand, um eine Replik zu sehen, die diesen Vorsprung als Deckung verwendet. Eine Granate sollte nehmen sich um ihn kümmern. Eine weitere Replik wird ein wenig auf dem oberen Sims laufen zu nah an einem explosiven Fass. Bring ihm etwas Intelligenz bei. Ein Finale Das Replikat befindet sich auf der linken Seite und wartet auf Sie. Nimm ihn auch raus, heb den auf Schauen Sie nach und gehen Sie die Treppe hinauf. Es spielt keine Rolle, ob Sie Kopf links oder rechts. Wenn Sie nach links gehen, treffen Sie auf die beiden Shogun-Repliken in einem viel größeren Raum, da Sie einen Kampf auf mittlere Distanz haben werden mit ihnen. Wenn Sie nach rechts gehen, erhalten Sie mehr Deckung, aber die Schrotflinte ist es sehr effektiv im Nahbereich. Treffen Sie Ihre Wahl, gehen Sie ins Büro für zwei Geschütztürme, Rüstung, ein Gesundheitskit und einen Penetrator. Wenn Sie fertig sind, lassen Sie es fallen hinunter zu den Maschinen, das Gesundheitskit aufheben, durch das Rohr gehen und die Leitern hinunter und in das Rohr zum nächsten Kontrollpunkt.

Jin wird dir sagen, dass sie im Krankenhaus ist, also beeilen wir uns und treffen sie. Gehen Sie nach links und Jin wird Ihnen sagen, dass alle im Krankenhaus tot sind. Nicht genau zu überraschend, also weitermachen. Biegen Sie rechts ab, um ein Gesundheitskit zu erhalten, während Ihr Radio

nervt weiterhin mit diesen zischenden Dingen. Gehen Sie durch die unerforschte Öffnung zum Austritt aus dem Entwässerungssystem. Jin wird dir sagen, dass du sein sollst vorsichtig und dass sie dich jagen. Puh, das wusste ich nicht. Weiter, Kopf rechts und zu dem riesigen Wasserbecken. Wenn Sie sich bewegen, sehen Sie eine zerstörte Brücke, also versuchen Sie, darüber zu springen. Du wirst scheitern und ins Wasser fallen. Kopf links zur Öffnung und die Leiter hinauf. Drehe dich nach links und drehe den Griff. Heben Sie bei Bedarf das Gesundheitskit auf der Rückseite auf. Ansonsten einfach wieder nach unten fallen lassen. Schwimmen Sie zur anderen Plattform oder sprengen Sie das Tor (verschwenden Sie etwas Munition) und gelangen Sie dorthin die andere Plattform.

Gehen Sie die Leitern hinauf und springen Sie auf das Rohr, um in das Entwässerungssystem zu gelangen. Fahren Sie fort, bis Sie den nächsten Kontrollpunkt erreichen. Sie werden einen riesigen freien Bereich vor sich sehen. Wirf die zwei Türme, die du hast um eine Art Ablenkung zu schaffen, indem Sie sie weit wegwerfen, da Sie es getan haben zu wenige von ihnen, um eine Basis zu errichten. Gehen Sie nach rechts, denn dort befinden sich die meisten Replikat werden nach unten abgestoßen. Wenn Ihr Geschützturm jedoch an einem schönen Ort platziert ist, sie werden zu beschäftigt sein, um dich zu bemerken. Eine Replik mit einem Laserkarabiner wird Erscheine von vorne, also langsam und erledige ihn. Drei weitere werden abstoßen unten, aber sie sollten jetzt ziemlich pflegeleicht sein. Heb die ... Auf plündern, den Griff links neben der Treppe drehen, um das Feuer auszuschalten, und Fahren Sie fort und holen Sie sich gegebenenfalls das Gesundheitskit.

Gehen Sie nach links zu einer Rüstung und gehen Sie dann weiter. Die Replicas werden aber nichts hören von ihren gefallenen Kameraden und kommen zu dem Schluss, dass Sie getötet haben ihnen. Hebe die Repetierkanone rechts auf und gehe die Leiter hinunter. Lehnen Sie sich hinaus und versuchen Sie, die beiden Replikat zu erkennen, die sich auf dem gegenüberliegenden Laufsteg befinden. Sie müssen die Taschenlampe verwenden, um sie aufgrund der Dunkelheit zu sehen, aber da Sie können dich bereits sehen, es macht keinen Unterschied. Sobald sie fertig sind, Klettere die Leiter links hinunter, gehe zum gegenüberliegenden Laufsteg und gehe weiter zu einem Haufen Fässer und dem grünen Licht, das hinter dir ist. Ein Reflex Booster ist dort versteckt, sichtbar nur durch sein grünes Licht. Gehen Sie zurück nach oben Leiter und ins Zimmer. Ein Gesundheitskit erwartet Sie. Heben Sie es auf und gehen Sie weiter zu Den Laufsteg erreichen waren die beiden Replicas. Gehen Sie weiter und lassen Sie sich in das Loch fallen der nächste Kontrollpunkt.

Ein paar Geister werden kurz auftauchen, werden dir aber keine Probleme bereiten. Ignoriere sie und geh auf die Leiter hinten. So verlockend die kaputte Brücke auch aussieht, Sie sollten den Drang, darüber zu springen, ignorieren, da Sie einfach um ihn herumgehen können. Gehen Sie weiter und gehen Sie die Treppe hinauf. Der nächste Bereich wird einige Geister enthalten die an der Decke krabbeln, aber auch hier keine Gefahr darstellen. Gehen Sie weiter nach oben Treppe und zur Tür. Der Raum enthält ein Gesundheitskit, also heben Sie es auf und gehen Sie zur nächsten Tür. Öffnen Sie es, um eine Replik zu sehen, der durch das Fenster springt. Slowmo und erledige ihn bevor er sich erholt. Eine weitere Replik erwartet Sie auf der linken Seite. Bring ihn durch das erste Fenster, das Sie auf der linken Seite sehen. Gehen Sie durch die Tür, auch auf Ihrer links, und weiter. Ein Replikat steht mit dem Rücken zu dir, also schalte ihn aus, indem du schießt die Sprengstoffplatte, neben der er steht. Gehen Sie durch die Türen weiter links und nimm das Health Kit aus dem Regal. Sie hören die Repliken über Anklagen und so zu reden, und dass das Ziel (Sie) unterwegs sind. Treten Sie die Tür ein und beobachten Sie, wie eine Replik eine Ladung platziert. Auch wenn Du Blei in ihn gepumpt, wird er es immer noch pflanzen und dann sterben. Folgen Sie dem Tunnel bis zum nächsten Kontrollpunkt.

Halten Sie sich links und lehnen Sie sich hinaus, um die unvorsichtige Replik auszuschalten. Ein Sprengstoff wird sein detoniert, aber es wird dir nicht schaden. Eine Granate, meine und ein ASP-

Gewehr werden es tun links sein. Hebe das ASP-Gewehr auf, um die Replik am anderen Ende auszuschalten. Dann werfen Sie die Waffe gegen das, womit Sie sie getauscht haben. Mehr Repliken werden erscheinen auf der anderen Seite, sobald Sie sich nähern, aber es gibt zu viele und auch wenige Verstecke, um sie mit dem langsamen ASP-Gewehr effektiv auszuschalten. Verwenden Sie stattdessen den Laserkarabiner und das Gewehr, verwenden Sie Schilder und Säulen für die Abdeckung. Sobald sie alle unten sind, sammle die gesamte Beute ein, einschließlich der drei Gesundheitskits und Rüstungen, die in den beiden Zügen gefunden wurden, und gehen Sie die Treppe hinauf. Oben auf der Treppe warten zwei weitere Repliken, wobei eine dies normalerweise tun wird in dich hineingehen. Schalte beide schnell aus, während ihre Schrotflinte verrückt spielt Schäden in diesen Bereichen. Springen Sie über die Drehkreuze und gehen Sie nach links, um Fettsack zu treffen.

Er öffnet die Tür, wird dann vom Umzugsraum erschreckt und rennt zurück rein und verstecken. Und das ist hoffentlich das Letzte, was Sie von ihm sehen werden. Kopf hoch, drehen links für das Gesundheitskit und die Rüstung, bevor Sie in den nächsten Raum gehen, der ergibt wieder ein Gesundheitskit und eine Rüstung sowie einen Kontrollpunkt zum Booten. Es gibt vier Repliken in der Gegend, drei können Sie sofort erkennen, indem Sie sich anlehnen aus der Türe. Sobald sie alle tot sind, erscheint ein weiterer Stapel mit einer schweren Rüstung mit einer Minigun. Gehen Sie hinter dem Schild in Deckung, das ist da wo du herkommst. Die Replicas werden versuchen zu flankieren, aber gut Platzierte meine auf einer der Seiten sollte sich darum kümmern. Das schwere sollte mit der Repetierkanone erledigt werden, vorausgesetzt, Sie haben sie noch. Wenn nicht, dann könnte dieser Kampf ziemlich lang werden, wo viele Granaten sind erforderlich.

So oder so, nachdem sie alle tot sind, gehen Sie durch, woher sie kamen. Heben Sie die Granaten, das Gesundheitskit, die Rüstung und den Turm auf und gehen Sie die Treppe hinauf rechts und zum nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie die Treppe hinauf, lehnen Sie sich hinaus, um die Replik zu sehen, die oben patrouilliert Zug. Erledige ihn und benutze die Kanone, um die schwere Rüstung in der Ferne zu treffen, wenn Sie ihn sehen können. Werfen Sie andernfalls einen Turm zu Ihrer Linken und rennen Sie auf die andere Seite und steigen stattdessen in den anderen Zug. Es wird Seien Sie zwei Repliken auf dieser Plattform, also nehmen Sie sie mit dem Zug oder dem heraus Säulen für die Deckung. Gehen Sie in den Torbereich, um das Gesundheitskit Armor zu holen und Repetierkanone. Wenn Sie die schwere Rüstung nicht herausgenommen haben, ist sie bei der Ende des Zuges, zusammen mit einer Replik. Werfen Sie vorher eine oder zwei Granaten dorthin Verwenden Sie die Kanone, um beide mit Zeitlupe auszuschalten.

Der Heavy wird nicht viel von einem sein Problem, da die Kraft der Kanone ihn zu Fall bringen wird, was es Ihnen ermöglicht schieße weiter auf ihn. Wenn sie fertig sind, wirf ein paar Granaten durch die trainieren und auf ein paar leichte Kills hoffen. Ein oder zwei Replikate auf der anderen Plattform wird dich entdecken, also erledige sie auch mit der Kanone. Sobald Sie bereit sind, Nehmen Sie Ihre neu erworbene Minigun heraus und erledigen Sie die Repliken auf der andere Plattform, wo sie mit etwas Glück noch vom Turm abgelenkt werden. Wenn sie alle unten sind, sammle die gesamte Beute ein, einschließlich der Repeating Cannon der Zug und die Gesundheits- und Reflexbooster in dem Zug, auf den Sie gefallen sind. Sobald alle Beute, Gesundheit und Rüstung eingesammelt sind, gehen Sie durch die Gleise und Beobachten Sie, wie Sie durch die Explosion fliegen.
Puh.

Intervall 04 - Bosheit

Leviathan.

Situation:

Nachbautruppen haben in der U-Bahn große Mengen Sprengstoff gezündet, um Ihre Flucht zu verhindern. Die daraus resultierende Explosion hat Sie auf ein nahe gelegenes Parkhaus geschleudert. Finden Sie Ihren Weg aus diesem Parkhaus und zum angrenzenden Ärztehaus.

Mission: Verlassen Sie das Parkhaus und gehen Sie zum medizinischen Zentrum.

Du hast einiges an Kraft und jetzt kannst du auch fliegen. Wow.

Mission: Verlasse das Parkhaus.

Sie sind gerade aus der U-Bahn ausgestiegen, jetzt müssen Sie wieder etwas anderes verlassen. Heben Sie den Mod-3-Raketenwerfer vor sich auf, und ein Hubschrauber wird es tun zu demonstrieren, warum es keine gute Idee ist, sich hinter Autos zu verstecken. Jin wird dir sagen Repliken haben die Stadt übernommen. Gehen Sie zur Betonbox, die als Bunker dienen wird. Ein Mech wird auf dem Dach sein auf der andere Seite der Kiste, also langsam und nimm ihn raus. Es wird auch nicht sein schwierig, wenn Sie einfach weiter Slowmo verwenden. Zielen Sie nur sorgfältig, damit Sie es nicht stattdessen die Autos treffen. Gehen Sie zurück, um mehr Munition zu holen, wenn Ihnen irgendwie die Munition ausgegangen ist. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie zur Treppe und Jin wird Ihnen sagen sie weiß nicht wohin. Gehe die Treppe hinunter und nimm dort den Penetrator und das Gesundheitskit. Schau hinaus, um zu sehen, wie ein Haufen Replikate weglaufen und nur zwei zurücklassen, die verteidigen können die Stelle. Beenden Sie bei einer so großen Reichweite, was Sie in Ihrer Wiederholung haben aufgenommen und tausche sie mit dem Penetrator aus, wenn du es nicht aufgehoben hast. Wenn du bereit bist, bewegen Sie sich die Rampe hinunter.

Die Replicas werden hinter den Autos sein und nach ihrer "Powerrüstung" rufen. Ducken Sie sich hinter die Wand und lauschen Sie amüsiert, wie ihre "Powerrüstung" nimmt sie in seiner Eile nieder, um zu dir zu gelangen. Slowmo, und feuere so viele Raketen wie möglich ab. Dann gehen Sie die Rampe hinauf, um sich aufzuladen. Der Leviathan wird nicht folgen. Zum Glück nehmen Sie sich also Zeit und greifen erst ein, wenn Sie dazu bereit sind. Zwei Clips von Raketen werden nie genug sein, also beende es mit dem Penetrator. Weiter über das Parkhaus zum Lastwagen, wo sich Granaten befinden ein Gesundheitspaket. Weitere Raketen können gefunden werden, indem die Kiste in der Nähe zertrümmert wird. Nehme die Minen auf der Rampe und geh weiter. Die SFOD-D-Einheiten werden sich für Sie um einen den Leviathaner kümmern, aber sie werden opfern ihr Leben dafür mit der Explosion. Gehen Sie vorsichtig vor. Ein weiterer Leviathan wartet auf dich. Renn die Rampe hoch und nimm ihn langsam raus, da er an der Rampe stecken bleibt. Diesmal sollten genügend Raketen vorhanden sein für Sie, dank der drei Mod-3-Raketenwerfer aus der Kiste. Einmal ist er Tot, geh die Rampe hinunter zum Checkpoint.

Eine überlebende Replik erwartet Sie am Ende, in der Nähe der Ausgangsrampe. Er wird kein allzu großes Problem sein, also nimm ihn raus. Räumen Sie dann die Minen auf der Rampe und weiter nach unten. Gehe zum Ende und durch die Tür. Gehen Sie weiter und zu den Drehkreuzen. Fettel wird erscheinen und Ihr Wissen über Ihre Existenz in Frage stellen eine Rückblende des Dokuments, das sagt: "Du wirst ein Gott unter den Menschen sein." Nun, das sind wir nicht. Genau hier Krankheiten heilen, also durch die geöffnete Tür gehen. Nach dem Gehen Durch eine andere Tür wird Fettel Ihnen sagen, dass Sie ihr nicht entkommen können. Also, er nimmt an, dass wir sowieso wissen, was es ist, aber leider wissen wir es nicht. Heben Sie das Gesundheitskit auf, das sich hinter der Tür befindet, und gehen Sie durch die nächste Tür. Es gibt zwei Granaten, aber sonst nichts. Heben Sie sie auf und gehen Sie durch die Tür um ein riesiges "WHY WALK?" Schild zusehen. Ich wünschte, wir könnten auch fliegen, aber wir können nicht also geh nach links und geh weiter. Jin wird in Ihrem langsamen Tempo jammern, wenn Sie das erreichen Tür zum Checkpoint.

Mission: Nehmt die Skybridge zum Auburn Memorial Hospital.

Betritt den Raum, nimm das ASP-Gewehr, die Gesundheitskits, die Rüstung und die Granaten. Offen die Tür. Zwei Repliken werden auf der anderen Seite sein, schnappen Sie sie beide. Ein Laser Carbine Trooper wird von rechts zu Ihrer Position vorrücken, seien Sie also vorbereitet. Nehmen Sie sie heraus, treten Sie hinaus, um zwei weitere Repliken zu sehen, die sich abstoßen. Eine Granate sollte sich leicht um sie kümmern. Sammle die gesamte Beute und die Gesundheitskits ein Rüstung im entfernten Raum, wo nötig. In der Nähe des entfernten Raums befindet sich eine Bauleiter. Klettern Sie nach oben und dann von einer Leiter zur zur anderen bis zum nächsten Kontrollpunkt.

Stecken Sie Ihre Waffe ein und springen Sie über die Lücke. Gehen Sie an der Tür vorbei, um zu sehen drei Repliken im Raum. Werfen Sie eine Granate hinein und gehen Sie dann in den zweiten Raum um sie besser im Blick zu haben. Nehmen Sie sie alle heraus, wenn Sie eine andere Granate verwenden notwendig. Sobald sie unten sind, heben Sie die Beute auf und gehen Sie durch die Tür zum Büro. Gehen Sie zu der Doppeltür auf der rechten Seite und biegen Sie rechts ab, um Alma zu sehen, wer wird dir sagen, dass du dich beeilen sollst, bevor du verschwindest. Fahren Sie fort, öffnen Sie die Tür an Ihrer linken, um zwei Repliken zu enthüllen. Nehmen Sie beide herunter und drücken Sie den Schalter zum Öffnen des Tors. Gehen Sie weiter durch die Tür, stecken Sie Ihre Waffe ins Holster, springen Sie über die Lücke, und durch die Tür.

Lehnen Sie sich durch, um eine ahnungslose Replik auszuschalten. Gehen Sie dann langsam weiter und lehnen Sie sich an um Ecken zu spähen. Sie werden schließlich zwei weitere Repliken mit einer Schwere Rüstung treffen mit Typ-7. Werfen Sie alle Granaten, die Sie übrig haben, durch das Bereich und nehmen Sie alle heraus, falls Ihr Laserkarabiner noch Munition übrig hat. Andernfalls verwenden Sie einfach den Penetrator. Heben Sie den Typ-7 auf, und welche Beute es auch immer gibt. Gehen Sie durch die Doppeltür und die Treppe hinauf zum nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie weiter und gehen Sie in den Besprechungsraum auf der linken Seite, um ein Gesundheitskit und eine Rüstung zu erhalten und Granaten. Irgendein Typ wird dir sagen, dass du dich beeilen sollst, aber ignoriere ihn und öffne den nächsten Satz von Doppeltüren langsam. Drei Repliken warten auf der gegenüberliegenden Kante für dich, also langsam und nimm sie heraus, wie du willst. Typ-7 kann ziemlich effektiv sein, aber wenn Sie etwas Gewehrmunition übrig haben, sollten Sie sie verwenden das Gewehr. Sobald sie alle unten sind, holster und spring über die Kante, um zu pflücken die Beute und das Typ-7-Gewehr. Gehen Sie in das Gebäude hinein. Das Gebiet wird Slowmo gehen. Es ist Zeitverschwendung, die Gegend so zu erkunden, wie Sie es tun. Gehen Sie einfach dorthin zurück, wo Sie angefangen haben. Gehen Sie also einfach nach links, um Jin vorbeilaufen zu sehen, und ein Haufen Geister erscheint. Nehmen Sie sie alle heraus und folgen Sie dann Jin, um zu erscheinen in einem Büro. Steigen Sie aus und Sie können Jin schreien hören. Folgen Sie dem Blutpfad um zusehen Sie, was Sie die ganze Zeit gefürchtet haben.

Jins Leiche.

Nach all der Zeit. Verdammt.

Sprich deine Gebete und fahre fort. Und nein, wie bei Holidays Leiche kannst du das nicht tritt Jin herum.

Verzeihung.

Biegen Sie rechts ab, um sich mit Gesundheitskits und Granaten einzudecken. Als du dich der Tür näherst, Du kannst Repliken hören, die auf dich warten, also lass sie nicht warten. Trete die Tür nach unten und nach oben schauen. Die drei Repliken sind auf dem oberen Sims, aber Sie werden kein allzu großes Problem sein. Sobald sie fertig sind, holster deine Waffe und springe über die Lücke. Beide Türen funktionieren, aber wenn Sie zu der linken Seite gehen, können Sie überraschen eine Replik. Nehmen Sie ihn heraus und beobachten Sie den Vorsprung oben. Zwei

weitere Repliken sind dort stationiert, also schnipsen Sie sie nieder. Schließlich wird eine letzte Replik in der Nähe der Doppeltüren sein mit einem Laserkarabiner. Nimm ihn raus, sammle die ganze Beute ein, einschließlich aller Gesundheitspakete. Gehen Sie durch die Türen und rennen Sie über die Skybridge, raus aus dem verdammten Intervall und rein in den Extraction Point.

Intervall 05 - Extraktionspunkt.

Bösartigkeit.

Situation:

Sie haben das Auburn Memorial Hospital allein erreicht. Jin Sun-Kwon ist tot. NEIN Mit SFOD-D-Einheiten besteht seit geraumer Zeit Kontakt. Stand der Entnahmestelle ist unbekannt. Untersuchen Sie das Krankenhaus mit Vorsicht und machen Sie den Landeplatzaufzug ausfindig der Zugang zum Krankenhausdach hat.

Mission:

Suchen Sie den Landeplatzaufzug und bringen Sie ihn zum Extraktionspunkt auf der Krankenhausdach.

Malignität. Bösartig. Ein klinischer Verlauf, der schnell zum Tod führt.
(Wikipedia)

Das klingt nicht gut.

Gehen Sie vorwärts und holen Sie sich das Gesundheitskit aus der Lobby. Geh weiter und ignoriere die beiden Türen, es gibt nichts. Wenn Sie weitergehen, öffnet sich eine Tür. Wenn man hineinspät, sieht man Dinge einfach herumfliegen. Weiter ins Wartezimmer. Noch mehr Zeug wird herumfliegen, aber ignoriere es und gehe weiter zum nächsten Raum. Die Repliken werden sich wieder Gehör verschaffen, seien Sie also vorbereitet. Wie sie jedoch direkt unter deiner Position sind, wirf einfach den Sprengstoff, den du noch hast und sie werden einfach magisch verschwinden. Sammle ihre Beute ein und gehe weiter zum nächsten Kontrollpunkt.

Betreten Sie den Apothekenbereich, um die Repliken noch einmal zu hören. Hebe die Gesundheit auf Kit an die Wand und trete die Tür ein. Lehnen Sie sich hinaus, um zwei Repliken zu sehen. Erlauben sie, Sie zu sehen und sich zurückzuziehen, und hoffen, dass sie zu Ihrer Position vordringen. Der schmale Raum bietet einen hervorragenden Platz, um beide leicht herunterzunehmen. Zwei mehr Repliken befinden sich in einem anderen Raum, getrennt durch ein Panzerglas (In einem Krankenhaus?), also verlangsamen Sie sie und nehmen Sie sie heraus, wenn sie den Raum betreten. Verlassen Sie den Raum, nachdem Sie das Gesundheitskit und die Beute aufgenommen haben.

Gehen Sie entweder Weg, aber sobald Sie die Repliken entdeckt haben, rennen Sie zurück in den Raum, um zu vermeiden, dass Sie sie flankiert werden. Sobald die drei Repliken abgebaut sind. Gehe nach rechts und durch die Tür links. Zwei Repliken sind drinnen und warten darauf, Sie mit einer Schrotflinte zu überfallen. Nehmen Sie beide heraus und legen Sie den Schalter im Raum um, nachdem Sie aufgehoben haben das Gesundheitskit und die Schrotflinten. Jemand, höchstwahrscheinlich Alma, ist dann zu sehen hinausgehen, wenn Sie den Raum verlassen. Gehen Sie am Raum vorbei und seien Sie auf einen vorbereitet letzte Replik, die darauf wartet, dich zu überfallen. Gehen Sie durch das geöffnete Tor, das dicht hinter dir ist.

Fahren Sie fort und beachten Sie die toten SFOD-D-Typen. Keine Beute von ihnen, also Kopf nach rechts und zur geöffneten Fahrstuhlür. Die Dinge werden kriechen gesehen runter, aber ignoriere

sie. Stecken Sie Ihre Waffe ein und hüpfen Sie hinüber zum Sims. Klettere nach oben, um den Gesundheitsbooster, die Rüstung und die Minigun aufzuheben. Dann klettern alle den Weg nach unten durch die Leitern und in die Entbindungsstation, nächster Kontrollpunkt.

Gehen Sie weiter und beachten Sie den Inkubationsraum. Sie können es nicht verfehlen, da Ihr Radio wird verrückt, und die Lichter gehen aus. Eine Krankenschwester ist drinnen, also gehen Sie näher und bereiten Sie sich darauf vor, ihr zu helfen.

Oder nicht.

Nun ja. Betreten Sie den nächsten Raum für ein Gesundheitskit und fahren Sie fort. Nach ein paar fallende Decken, wird es eine verschlossene Tür geben, die von einem unsichtbarer Attentäter gerammt wird. Biegen Sie rechts in Zimmer 56B ab. Schauen Sie nach oben auf die Lüftungsöffnung an Ihrer Rechten. Da ist das kleine Stück Metall ganz oben. Schieß es auf. Der Dicke wird tanzend erscheinen. Jetzt ENDLICH kannst du dich mit ihm durchsetzen. Er tut es trotzdem nicht verwandeln sich in einen Haufen Eingeweide. Verdammt.

Gehen Sie in den Hausmeisterraum auf der anderen Seite, um den SFOD-D-Typen zu sehen nach oben gezogen und gegessen. Brechen Sie das Gitter auf der linken Seite auf und betreten Sie das Rohr. Klettern Sie die Leiter hinauf und gehen Sie über die Planke, um die Lücke zu überqueren. Ausfahrt bei einer der Roste, was bedeutet, dass der erste Rost, den Sie treffen, ausreicht ganz gut, und zur Tür mit diesen seltsamen Schildern. Eine Frau ist am Kopierer zu sehen, gehen Sie sofort nach links und schauen Sie durch die Tür, um zu sehen, wie Teenage Alma den Aufzug benutzt. Drehen Sie sich dann um, um einen Geist zu sehen Herumwachsen, wahrscheinlich um sich selbst zu gefallen oder so. Zücke deine Schrotflinte, oder stecken Sie Ihre Waffe ins Holster und bereiten Sie sich auf den Hauptkampf vor. Es wird hier sechs unsichtbare Attentäter geben. Wenn Sie jedoch nur herumrutschten, es sollte dir gut gehen. Sobald der Bereich geräumt ist, nimm das Gesundheitskit und gehe durch die Tür. Gehen Sie weiter durch alle Türen zur nächsten Kontrollpunkt.

Sammele die Granaten in der Nähe des Kopierers und die Minen in der Nähe der roten Kiste ein. Einmal Sie gehören dir, gehe durch die Tür. Biegen Sie rechts ab, um zu sehen, wie sich eine Tür schließt, aber Sie können die Tür sowieso nicht betreten, also gehen Sie zurück und gehen Sie stattdessen in die andere Richtung. Gehen Sie weiter und biegen Sie rechts ab, um zu sehen, wie sich eine Aufzugstür schließt und ein Tor entsteht von einem Trolley eingeklemmt. Rutscht durch das Tor und geht weiter.

Letztlich, Ihr Radio, das Sie von einem der Silent Hill-Charaktere gestohlen haben, wird einigen Lärm machen. Gehen Sie auf die Doppeltür zu und genießen Sie die Macht der Kraft wie Sie nach hinten geschoben werden. Gehen Sie wieder darauf zu, und wenn Sie bemerken das es sich immer noch nicht öffnet, drehen Sie sich um, um einen Szenenwechsel zu sehen. Auf etwas zugehen der Geist auf der Rückseite, die rote Tür einschlagen und zurück teleportiert werden ins Krankenhaus.

Weiter zum nächsten Bereich. Es gibt hier zwei Attentäter, die vermieden werden können, wenn Sie gehen geradeaus zur Treppe gehen, biegen rechts ab und gehen durch die Tür. Jedoch, Wenn Sie sich langweilen, können Sie die Treppe ignorieren und weitergehen. Sie sind gefunden unter der Treppe. Gehen Sie in jedem Fall durch die Tür, wo ein weiterer Attentäter auf der Lauer liegen könnte. Erledigen Sie ihn, wenn er dort ist, und gehen Sie weiter zum nächsten Kontrollpunkt. Fahren Sie fort und betreten Sie die Waffenkammer mit zwei toten SFOD-D-Einheiten. Nimm was auch immer du willst und gehe in den nächsten Raum, wo zwei unsichtbare Attentäter warten. Nehmen Sie beide heraus, holen Sie sich das Gesundheitskit und gehen Sie aus dem Raum.

Verdammt, diese Schiebetüren.

Wie auch immer, gehen Sie durch die Tür und lehnen Sie sich hinaus, um eine schwere Replik und

ein Replik zu sehen, steht im zweiten Stock. Verwenden Sie den Typ-7, um ihn schnell auszuschalten. Die schwere Rüstung und eine weitere Replik werden auf Ihre Position vorrücken, also nehmen Sie sie ein sie auch aus. Hebe die Beute auf, die Treppe hinauf und durch die Tür. Drücken Sie den Schalter und heben Sie auf, was Sie können. Du kannst die Repliken wieder hören, Also öffne die Tür und wirf eine Granate dorthin, wo du hergekommen bist. Wechseln Sie zu Minigun und erledige sie alle. Geh die Treppe runter, pass auf die Granate auf, Dann machen Sie sich auf den Weg, um sich mit den letzten beiden zu befassen. Gehen Sie durch die nun geöffnete Tür zu der nächste Kontrollpunkt.

Gehen Sie in den Warteraum und treffen Sie die beiden schweren Rüstungen. Ohne jeden Ort Um sich zu verstecken, müssen Sie Ihre Slowmo und die Granaten voll ausnutzen. Werfen Sie ein Geschütz oder zwei, um Ihnen zu helfen. Ihr Penetrator wird nicht lange halten, also werden Sie brauchen die Minigun. Sobald sie beide unten sind, wenden Sie sich nach links, um die Rüstung und zwei aufzuheben mehr Türme. Vor Ihnen befindet sich eine schwere Rüstung die mit einer laufenden Minigun durch die Wand brechen wird. Wirf die Wächter und nimm ihn heraus, nimm seine Minigun, sobald er tot ist. Heben Sie den Gesundheitsbooster auf dem Tisch auf und gehe durch die Tür. Beobachten Sie, wie die Replik stirbt, und warten Sie, bis sich die anderen beiden davor gekümmert haben von ihnen selbst. Danken Sie dem stillen Attentäter, indem Sie ihn und den anderen treten eine, die direkt dahinter ist. Betritt den Raum, lege den Schalter um, verlasse ihn, betrete ihn und Aktivieren Sie den Aufzug, nur um zu sehen, wie Sie wie ein Stein zum nächsten fallen Bereich.

Dunkles Herz.

Situation:

Das Krankenhaus wurde verwüstet. SFOD-D-Körper liegen überall. Unbekannte Kräfte stören den Betrieb des Landeplatzaufzug.

Mission:

Stellen Sie die Funktionalität des Aufzugs wieder her und begeben Sie sich auf das Dach.

Gibt es keine Treppe oder so?

Rate mal, wo du bist? Gehen Sie einfach geradeaus, ignorieren Sie die Lichter und entdecken Sie es für sich.

Das Leichenschauhaus.

Einfach perfekt.

Drehen Sie sich um und gehen Sie ein Stück nach links (rechts, wenn Sie nicht geradeaus gegangen sind). Spaß. Biegen Sie links ab, durch die Tür, und gehen Sie weiter, bis Sie Alma sehen direkt vor dir. Winken Sie und treten Sie gegen die Tür, bevor Sie sich auf den Weg nach unten machen unerforschter Korridor. Hebe die Schrotflinte, das Gesundheitskit, die Rüstung und die Granaten auf. Spring auf die Kisten und den Rost sprengen. Wenn Ihr Funkgerät wieder verrückt spielt, schauen Sie nach unten, um Alma und zu sehen ihre beiden Leibwächter.

Wer hilft also wem?

Fahren Sie fort und sprengen Sie das Gitter für den nächsten Kontrollpunkt. Wenn Sie durch die Tür zu Ihrer Linken (die nähere) schauen, werden Sie sehen Almas blutige Fußspuren. Du kannst nicht viel tun, also geh zum anderen Tür. Zwei Silent Assassins werden erscheinen, also schieben Sie sie entweder beide oder lassen Sie sie Sie essen einige Kugeln. Gehen Sie weiter und betreten Sie die Tür auf der rechten Seite. Gehen Sie in den Dushraum und schauen Sie nach links, um zu sehen,

wie der Geist die Dusche genießt bevor er explodiert. Gehen Sie weiter durch die Tür auf der linken Seite. Ihr Radio wird wieder verrückt, aber ignoriere es und folge dem Korridor. Am Ende wird Alma aus der Leichenkiste gleiten und dich wieder an diesen dunklen Ort teleportieren. Nehmen Sorge um die beiden Geister, dann falle durch die 7 Höllen (Ja, es gibt 7 Feuerringe), spritzen in eine Blutlache, bevor sie in einigen wieder auftauchen Haus. Kümmere dich um die Geister und gehe weiter durch die geöffnete Tür zum nächsten Kontrollpunkt.

Gehen Sie geradeaus, die Treppe hinunter, an den verdammten Bädern vorbei und zur Tür. Alma wird sagen, dass sie auf dich wartet, also lass sie nicht warten, sonst könnte sie es tun sprengen Sie Ihre Eingeweide himmelhoch. Öffne die Tür und kümmere dich um den anderen Haufen von Geistern. Betreten Sie Station A und treffen Sie noch mehr Geister. Gehen Sie die Stufen hinauf und Sehen Sie sich die Gefangenen an, die Alma in ANGST erschaffen haben. Irgendein Kerl wird erscheinen, und Geben Sie die Zelle auf der linken Seite ein. Wenn Sie stattdessen nach rechts gehen, werden Sie teleportiert in eine Zelle, wo Alma draußen zusehen wird, wie du zerquetscht wirst. Da wirst du nicht sterben, also betrete es zum Spaß. Geh zurück aus der Zelle, betritt die Zelle gegenüber, und kümmere dich um die Geister. Gehen Sie weiter und betreten Sie Ward E. Sie werden sehen, wie die beiden Almas auf Sie zukommen, bevor sie verschwinden. Kugeln haben keine Wirkung auf sie. Sie werden dann sehen, wie sich die beiden Almas zu einem riesigen Explosion verbinden. Dann werden Sie zurück in die Leichenhalle teleportiert, wo Ihr Koordinator sein wird ein bisschen zu überrascht, um zu sehen, dass du lebst, und dir sagen, dass ein Chopper steht bereit. Gehen Sie voran, um einen Kontrollpunkt zu erreichen.

Mission: Kehre zum Aufzug für den Rettungsflug zurück.

Jäh. Endlich.

Gehen Sie durch die Gänge und heben Sie den Reflex-Booster auf, der gerade auf dem Boden liegt. Schließlich schaffen Sie es in die Lobby. Betreten Sie nicht den Life Flight Aufzug. Gehen Sie in den Raum, in dem Teenage Alma gerade vor Ihnen erschienen ist, nimm ein paar Raketen. Betreten Sie den Sicherheitsraum, der der einzige Raum ist, den Sie haben damals betreten und aufheben, was man tragen kann. Du wirst es brauchen. (Hinweis; wenn der Aufzug nicht Aktiviert werden kann, dann wurde das was weiter oben beschrieben wurde übersprungen. Bei mir war das der Fall. Dann weiter über die Kisten im Sicherheitsraum und Gitter einschlagen).

Hüpfen Sie auf die Kisten. Betreten Sie die Entlüftung, Biegen Sie links ab, um den riesigen Ventilator zu sehen, und folge dem Pfad. Sie werden einige Geistererscheinungen sehen. Immer weiter gehen bis Alma links und Fettel rechts stehen und aufeinander zugehen. In das Licht gehen und weiter bis man wieder in der Lobby ist. Zurück zum Life Flight Elevator und raus aus diesem Alptraum. (Hinweis: jetzt müsste man den Aufzug Aktiviert können).

Intervall 06 - Epilog.

Epilog.

Situation:

Der Landeplatzaufzug ist wieder betriebsbereit. SFOD-D-Koordinator hat Kontakt aufgenommen und Sie zur Abholpunktauf dem Krankenhausdach geleitet. Es wurden keine anderen überlebenden FEAR- oder SFOD-D-Agenten gefunden. Weiter gehen mit äußerster Vorsicht.

Mission:

Gehen Sie zum Extraktionspunkt auf dem Dach und entkommen Sie.

Juhu, endlich.

Oder so, denken Sie.

Ihr Koordinator wird Ihnen sagen, dass Sie scharf bleiben und die Augen offen halten sollen Schwarzer Falke. Sobald Sie jedoch die Tür öffnen, ist Fettel auf der anderen Seite und das heißt, es wird nicht glatt segeln.

Die Repliken erscheinen dort, wo Fettel ist. Ein Laser Carbine Trooper wird es sein der erste, der auftaucht, also gehen Sie hinter einer Maschine in Deckung. Fettel wird jetzt verschwinden, Also zücke deinen Typ-7 oder was auch immer du noch für einen Fernkampf hast nehmen Sie sie heraus. Dies sind stärker gepanzerte Truppen, daher sind zwei Partikel erforderlich Schüsse. Aber mit ihrer Anzahl werden Sie bald flankiert, also nehmen Sie Ihre Minigun heraus und schalten Sie die Überlebenden aus, indem Sie die Fülle an Säulen verwenden und Maschinen als Ihre Deckung. Sobald sie tot sind, gehen Sie zur Treppe, um Triff zwei weitere Repliken und eine weitere schwere Rüstung zu deiner Linken. Verwenden Sie was auch immer Munition, die Sie auf Ihrer Minigun gelassen haben, um sie auszuschalten. Endlich, sobald sie es sind unten, sammle die restliche Beute ein, obwohl der Black Hawk kommt.

Gehe die Treppe hinauf und töte die Replik hinter der Tür. Die Tür ist verschlossen, aber eine schwere Rüstung mit einer Minigun wird sie niederschlagen. Es ist der letzte Feind der Spiel, aber zu diesem Zeitpunkt würden Ihnen die Gesundheitskits, Granaten und Munition ausgehen. Werfen Sie alles, was Sie übrig haben, darauf (Denken Sie daran, Ihre Minen zu benutzen!) Und es wird auch untergehen. Gehen Sie durch die Tür und rennen Sie zum Black Hawk.

Sie können alles versuchen, was Sie wollen, aber er explodiert einfach. Sie stehen dann auf und höre Fettel Trash zu dir reden, etwas sagen von "Wir werden sie machen erinnere dich", und dass "sie sterben werden. Alle von ihnen." Die Szene wechselt zum Stadt, die niedergebrannt wird und raucht. Fettel beendet das Spiel, indem er sagt, dass ein Krieg bevorsteht. Die Credits rollen dann. Sie haben das Spiel beendet!