

## F.E.A.R. Perseus Mandate Lösung

### FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Aus dem englischen mit PC Übersetzungsprogramm übersetzt und nachbearbeitet.

Hier ist die Liste meiner Tasteneinstellung für die PC version:

WASD - controls movement

Mouse - look and aim

Left mouse - shoot

Right mouse - melee

Shift - zoom

Ctrl - slow mo (this is where I keep my pinky)

E - med kits

Q - flashlight

F - use

G - toss grenade

R - reload

C - crouch

Space - jump

# keys - select guns and grenades

H - holster weapon, crucial in capture the flag in multiplayer

ESC - pause game

## FEAR Perseus Mandate Lösung

### Intervall 01 - Untersuchung

#### Ankunft

Beobachte die erste kleine Szene in dieser Ebene.

Nachdem du gelandet bist, vorwärtgehen bis zu einen Kerl der sich von der Brücke abseilen will.

Töte ihn und dann auf die andere Seite der Brücke, ein anderer wird von hinten kommen. Töte ihn

und dann krieche unter die Latten um in den Tunnel zu kommen. Vorbei an den Ratten wirst du

zurück in einem Kanal sein. Nimm die medikits, Gewehre und die Schutzweste unter den toten

Kerlen. In der Nähe der nächste Brücke wird ein Wrack auf der Spitze sein, aber das führt zu mehr

Soldaten. Krieche hinter ein Auto und gebrauch das neue Gewehr um einige zu erledigen bevor sie

runter springen können. Vergiss nicht dass du den Zeitlupenmodus benutzen kannst wenn du ihn

brauchst. Dann gehe zum nächsten Tunnel. Um die Ecke rum wird einiges Geröll und einige Kerle

darunter sein. Benutze den Zeitlupenmodus wenn du willst und vergisst nicht dass du springen und

treten kannst, oder renn einfach los und mach alles platt. Töte sie und gehe zum Ende weiter

(vergiss nicht dass du Medikits selbst benutzen musst und du hast Handgranaten).

**\*BEACHTEN:** Die Doppelpistolen sind eine gute Option, du wirst überrascht sein.\*

Am Ende, spring jetzt nicht hinunter wenn du es vorziehst unentdeckt zu bleiben. Dort sind vier

Feinde unter den Säulen, benutze den Sims als eine Sitzstange. Danach hinunterspringen und in den

Tunnel rechts. Zerschlage unbedingt die zwei Kisten und nimm die Ausrüstung. Auf der anderen

Seite ist ein Kampf in der offenen Fläche, benutze den Zeitlupenmodus wenn du willst es ist kein

harter Kampf. Wenn du auf der anderen Seite bist tausche deine Pistolen gegen eine Schrotflinte

und dann die Leiter hoch. Gehe durch die Tür und dann links zu einer Handgranatenkiste und einem

Reflexbooster. Gehe rechts die Leiter runter für ein einzelnes Medikit dann zurück und gehe weiter.

Zerstöre das Vorhängeschloss und dann gehe weiter. Tausche das SMG gegen das ASP-Gewehr

neben der nächsten Tür dann gehe in den folgenden Raum. Innen wird eine Menge von Feinden

sein rundherum. Verbirg dich hinter der Deckung und schau wo deine Freunde hin schießen. Gib

auf die Feinde acht die nahe sind oder unter dem Fußboden sind, nicht vergessen du hast Waffen für

kurze, mittlere und weite Entfernung für jede Begegnung. Nach dem Kampf gehe um die höchste

Ebene und nimm die Gesundheit und Rüstung dann gehe die Stufen hinunter auf der anderen Seite

findest du unten den Gang. Im folgenden ähnlich aussehenden Generatorraum wie der letzte solltest

du die Schrotflinte nehmen. Ungefähr drei Mörder (bemäntelte Kerle) werden angreifen, warte bis du ihre Umrisse siehst wenn sie in der Nähe sind vernichte sie. Dann suche den Raum für einige Items ab und gehen dann durch die Türen ganz Oben. Wenn du die Außenseite erreichst wird die Gruppe dir sagen einem Kerl nachzujagen. Aber bevor du unten in den Tunnel gehst gehe zum Ende der Straße und dann links du findest einen Gesundheitsbooster in der Ecke. Gehe jetzt in den Tunnel. Du wirst getrennt von deinen Freunden gehe weiter und versuche auf die Brücke zuzuspringen für eine nette kleine Überraschung.

#### Unterhalb

Schwimm zur Leiter und kletter rauf. Gehe durch die Tür und töte den Kerl rechts. Um die Ecke ist ein anderer Feind mit einer neuen Waffe. Gehe um die Ecke und lass ihn schießen dann zurück. Gehe zurück wenn die Handgranate kommt und schiess auf ihn im Zeitlubenmodus und du kannst vielleicht die Handgranate in der Luft schlagen. Tausche die Schrotflinte gegen den Granatwerfer aus. Dann gehe durch das Wasser zur der Tür. Gehe die Tür durch und ignoriere die Kerle an der Spitze weil du den Gang rechts heruntergehst. Auf der anderen Seite solltest du in Truppen geraten die rundum sind. Benutze den Granatwerfer oder normale Kugeln, deine Wahl. Wähle einen der drei Wege und gehe zur Spitze und erledige jeden wer auch immer dort ist. Ist alles klar kannst du nach Items suchen und dann ins Büro eintreten. Die Gesundheitskits aufnehmen und dann durch die Tür am Boden der Stufen. In der Abwasserleitung treffe was ich rufe, „krieche heraus im Augenblick“. Ich will nicht zuviel verraten für dich deshalb werde ich für dieses Unklar sein. Für dieses, gehe vorwärts und pass auf. Du wirst zurück in der Abwasserleitung sein geh vorwärts und dann gehe durch die Tür am Ende. Innen werden mehrere Soldaten sein die sich ringsum bewegen. Sie sehen dich nicht zuerst dieser Kampf ist eine ausgezeichneteste Zeit um den Granatwerfer zu benutzen für alle Granaten, bei Volltreffer auf die Körper werden die Granaten bei Kontakt explodieren. Der Platz ist sauber sobald die Musik zuende ist, dass ist dein Stichwort um nach Items zu suchen. Dann geh durch die Türöffnung auf dem Boden um in die Abwasserleitungen zurückzukommen. Einige Körper werden von der Decke fallen, warte bevor du durch die Tür gehst und die Rohre für eine Bodyarmor dann gehe durch die Tür. Innen wird eine andere Gruppe von Feinden sein also vorsichtig handeln. Es könnte eine gute Zeit sein um das ASP-Gewehr zu benutzen. Nach dem Kampf gehe zur Leiter, aber dann falle über die Seite zum Wasser. Tu ein bisschen kriechen um in einem Raum mit einem medikit und einen Reflexbooster zu kommen. Gehe jetzt zurück die Leiter hoch. Folge den Wegen, wechsel den Granatenwerfer gegen eine Schrotflinte und dann gehe wieder herein in die Abwasserleitungen. Wenn du vorwärts zu einer anderen Tür kommst werden Dinge eintreten, benutze den Zeitlubenmodus weil ein Kerl vor der Türöffnung vernichtet wird. Es kommt ein schwer gepanzerter

Soldat, sei bereit. Das beste wird sein im Zeitlubenmods langsamen zurückgehen und wenn du nahe bist die Schrotflinte benutzen. Renn, Spring und Umkreise ihn aber das ist auch der Weg ihn im normalen Tempo zu töten. Benutze den Granatwerfer (es sind einige Granaten links), oder normale Granaten, du könntest zu langsam sein. Beide Wege, vergiss nicht deine medikits wenn du kämpfst. Nimm den Granatwerfer wenn die anderen Waffen wenig Munition haben und dann gehe durch Tür. Folge dem Weg nach draussen nimm dann die Items in der Nähe von der Tür. Überquere die Brücke und dann die Leiter runter. Wenn du einen Kriechausgang siehst gehe zum Fussboden und um die Ecke um eine medikit zu bekommen, umdrehen und herauskriechen. Gehe auf den Weg eine Leiter hoch und durch zwei Türen du solltest in einem grossen Raum komen zu den Klängen der Feinde. Schiess eine Granate durch die Fenster rechts und du solltest die Kerle dort erledigen. Benutze dann den Granatwerfer um den Rest zu töten. Dann geh bis zur oberen Ebene gehe durch den Raum und durch die Tür. In der Abwasserleitung gehe vorwärts zur Schuttbarrikade und sei bereit für drei Feinde. Töte sie mit deinen letzten Granaten und gehe dann durch. Springe nach unten, vorwärts zum

Ende des Weges und dann eine Leiter hoch zum Ende des Levels.

#### Schusswechsel

Gehe vorwärts und dann zur Vorderseite des Lastwagens so kannst du Granaten auf die zwei Feinde unten in der Allee werfen. Gehe dort hin und nimm deine Schrotflinte heraus bevor du nach innen gehst. Noch zwei Soldaten sind in diesem Bereich. Gehe durch die Tür. Wieder draussen wird es ungefähr sechs Feinde geben in den Strassen. Gebrauch den Zeitlupenmodus und benutze den Granatenwerfer um ohne viel Schaden herauszukommen. Gehe durch die Allee und du wirst deinen Weg in einen Bürokomplex finden. Ergreife die ASP-Munition bei einer Tür und gehe durch (Hinweis, ich werde aufhören alle Items zu erwähnen, weil die meisten auf dem Weg sind oder leicht zu finden, ein bisschen selbst Erforschen wird dir nicht schaden). Du bist zurück in einer Allee, aber dieses Mal sind ATC auf den Straßen. Wenn du von diesem Laufsteg springst zu einen anderen Laufsteg wird dieser fallen, aber du kannst schnell springen zum stabilen Teil. Auf irgendeine Weise musst du den Kerl unten töten und die vier in der Straße, tue es wie du willst. Es gibt auch einen kleinen Weg auf der rechten Seite der Allee die du zum flankieren benutzen kannst. Ergreife die ASP-Munition auf der Mauer auf deinem Weg zum Parkplatz. Zwei ATC werden angreifen erledige sie. Bevor du die Rampe in die Werkstatt hochgehst gehe zur linken Ecke hinter dem Transporter für einige Granaten wenn du sie brauchst dann steige die Rampe hoch. Töte die drei Polizisten hier und dann finde einen Weg hinter ihnen das führt zu einigen Items. Dann komm zurück und gehe einen Weg einige Stufen runter. Unter der Treppe ist ein Gesundheitsbooster. Gehe weiter durch den Gang und nimm deine Schrotflinte bevor du herauskommst durch die Türen. Wenn du durchgehst benutze den Zeitlupenmodus, entweder wirfst du eine Granate oder bläst die ATC in der linken Türöffnung weg, dann geh nach draussen wenn du fertig bist die Strasse hinunter. Gehe hinter die Straßensperre um vielleicht einen Feind zu finden der einen Lastwagen schützt. Die Rückseite wird Tonnen an Ausrüstung haben decke dich ein. Sieh die Strasse herab um die Replikas zu sehen im Kampf mit einer anderen Splittergruppe. Du kannst sie schnell töten, oder kannst sie sich verheddern lassen mit den anderen Kerlen, egal welchen Weg du wählst wirst du beide Seiten töten müssen. Benutze den Zeitlupenmodus und gehe chirurgisch mit der Schrotflinte vor um die Blockade zu beseitigen. Gehe die Strasse hinauf und gehe nach rechts, du findest eine Gasse die zu deinen alten Freunden führt. Folge ihnen und links von der Tür ist etwas Ausrüstung. Dann gehe weiter zum Ende.

Intervall 02 - Offenbarung  
Rettung und Aufklärung

\*BEACHTET: Du bist vielleicht Anfänger, aber du kannst schnell auf dem PC speichern. Drücke F5 wenn du einen Teil vollendet hast. Gut zu wissen für die kommenden Kämpfe.\*

Raynes und Chen werden im folgenden Raum für eine Szene anhalten. Gehe den Weg entlang finde viele Items auf dem Weg und du wirst an einem Tor anhalten. Warte auf Chen um die Tür hinter dem Schreibtisch zu öffnen und dann durchzugehen. Sie bleiben hinter dir stehen. Gehe durch und du wirst in einem Raum kommen den du von der Eröffnungsszene gesehen hast. Krieche unter einem Tor durch und geht durch die Tür. Du wirst in einen anderen Creep rennen erledige ihn. Wenn du zurück bist gehe an den Zimmern entlang (in einigen sind Items) und schließlich wirst du in einen Energieraum kommen mit einem roten Licht auf einer Maschine. Schalte die Energie ein. Drehe dich jetzt um und gehe zurück. Im grossen Raum wirst du zum ersten Mal an den neuen Feind im Spiel geraten ‚Nightcrawler‘. Vernichtet ihn mit der Schrotflinte während des selbsttätigen Zeitlupenmodus, dann benutze deinen eigenen. Bewege dich seitlich schieße und folge ihm, aber du kannst nicht in ein Handgemenge mit ihm kommen aus irgendeinem Grund. Eine gute Menge Schrotflintenpatronen auf ihn und er ist erledigt. Nimm jetzt den offenen Weg links und einige Stufen hoch. Gehe um den oberen Laufgang von dem grossen Raum und geh durch eine Tür. Nimm eine Medikit und dann gehe durch diese Türen zu einem dreckigen Raum. Nimm die Sachen hier und dann durch die Tür in der Nähe. Gehe in den Zeitlupenmodus und fang an einige Granaten unten auf die Wege und die Spalten ringsherum zu werfen so kannst du die Kerle hinter ihnen

erledigen. Dann gehe hinauf und fang an mit deiner Schrotflinte zu schießen oder bleib stehen und benutze das Scharfschützengewehr. Dein Anruf, gib auf die Kerle acht die aus den Seitenzimmern kommen. Danach nimm den neuen Typ von Gewehr auf (tausche Totespistole oder SMG). Diese neue Waffe wird stärker sein und hat ein Zielfernrohr, aber sie ist auch schwerer. Nimm sie um es selbst zu prüfen. Suche nach Items und dann durch die Tür am anderen Ende. Keine Feinde unten im Gang durchsuche alle drei Zimmer für Items. Du solltest beide in der Nähe finden, Minen und Turrets (Typen von Handgranaten), wenn du in die Ecke von dem kleinen Zimmer links schaust. Öffne die Tür wenn du bereit bist. Einige Granaten links. Schau durch die Öffnung die mit Kisten gefüllt ist, schieße einen Feind ab. Wenn du durch die andere Öffnung gehst Zeitlupenmodus und wirf eine Granate zu den Spalten oder wo die Feinde sein könnten. Töte sie und gehe zur Ecke mit den Kisten. Erledige die zwei und du bekommst das Original Gewehr, tausche es mit deinem SMG wenn du willst oder was auch immer. Steige jetzt die Stufen hoch. Benutze den Weg und du solltest ein blinkendes rotes Licht in einem Raum sehen. Gehe rein und benutz das Telefon um die Kurznachrichte zu hören. Jetzt durch die Tür und durch eine andere zu einem anderen Telefon in einem Computerraum. Nimm die folgenden zwei Türen bis du zu einem Blutigen Gang kommst mit dem Geplapper von Feinden. Bleib bei der Tür stehen mit der Schrotflinte in der Hand. Der Plan ist durchzugehen, Zeitlupenmodus, und dann Granaten in allen Richtungen zu werfen. Es ist hart, nachdem du normal gehst lauf zur rechten Seite des Raums und schau zu den Kerlen die versuchen durch die Tür zugehen (erinnere dich, du kannst deinen Zeitlupenmodus unterbrechen um zu speichern). Bleibe gerade hinter der Tür zurück benutze deinen Zeitlupenmodus wenn irgendwer sich bewegt und erledige die letzten Soldaten. Du kannst dein Gewehr für den Laser tauschen aber es ist nicht so super. Finde die Munition und gehe durch die Tür. Wenn du im nächsten Raum bist gehe nach rechts zu zwei bösen Kerle die durch die Türöffnung kommen. Zeitlupenmodus, erledige sie mit der Schrotflinte. Dann umdrehen und mach das selbe auf die zwei Kerlen hinten im Raum. Gehe durch die Tür und du wirst bald zu einem anderen Telefon kommen. Weitergehen. Im dem Raum wo du hörst „dass wir die Delta Force gefunden haben“ gehe unten herum zu den Räumen an der Rückseite um einen Reflexbooster zu finden. Dann gehe durch die Tür auf der Seite um sich den Freunden wieder anzuschließen. Nimm alle Items die du hier findest, sieh wie sich die Filmszene entfaltet. Nach dem Video gehe in den vorherigen Raum zurück und steige ins Türmchen über einer Computerschaltfläche. Du wirst von allen Seiten angegriffen, tue dein Bestes und erledige so viele wie du kannst. Nachdem du das Türmchen verlassen hast geh zurück in den Raum um ihn zu reinigen. Zeitlupenmodus, wirf Granaten und Versuch zu überleben. Nimm die ganze Munition und geht dann durch das Tor aus dem sie hereingekommen sind. Durch die Tür zum Ende des Levels.

#### Störfall

\*BEACHTET: Von einem Ladebildschirm gegebenen Tipp habe ich erfahren dass das VES Gewehr verstärktes Licht durch die Zielvorrichtung hat. Das kann in diesem Abschnitt für die vielen dunklen Bereiche gut sein. Ich mag diese Waffe nicht ich habe sie nicht benutzt und die Zielvorrichtung kann für den Nahkampf nicht gut sein. Das ist meine Meinung.\*

Körperpanzerung auf der anderen Seite des Metalldetektors. Dann durch die gesprengte Tür in den grossen Raum. Gehe ringsherum in den nächsten Raum und weiter einige Treppen hoch in einen Bürogang. In diesem Gang gehe vorbei an dem blutigen Mittelweg zu einem Punkt für einen kleinen Schreck gehe dann in das Zimmer links mit einem Anrufbeantworter. Überprüfe diese Zimmer für die Körperpanzerung und eine Schrotflinte. Dann gehe weiter. Gehe durch die zwei Türen und in den Zeitlupenmodus weil du mit drei Feinden kämpfst in dem Grossrechnerraum. Töte sie, ergreife die Rüstung an der Ecke und gehe durch die Tür. In dem grossen Raum geh in die Zentrumsplattform für eine neue Waffe, ein Blitzlichtbogen (Lightning Arc), wechsele für die Laserpistole oder was auch immer die am niedrigsten Munition hat. Gehe noch durch zwei Türen um drei Feinden ins Gesicht zu sehen. Aber sobald du die Treppe hochgehst und den Laufsteg nimmst drei weitere Feinde erscheinen im Fenster im erleuchteten Raum. Benutze den Zeitlupenmodus um eine Granate zu werfen oder wie auch immer. Gehe in diesen Raum um eine

Rüstung und Gesundheit zu sammeln. Dann den Weg unten weiter und wenn du einige dunkle Stufen siehst ist unter ihnen eine Kiste mit einigen Gesundheitskit. Dann geh hoch und durch die Tür.

\*Beachte: Im folgenden Raum suche nach einer Öffnung rechts vom Eingang für einen Gesundheitsbooster.\*

In diesem dunklen Raum werden drei böse Kerle sein. Töte sie und steige die Stufen hoch aber achte auf die Tür für noch drei die hereinkommen wirf eine Handgranate. Sammle das Zeug auf gehe durch die Tür und sei bereit für mehr Feinde in dem dunklen Bereich des nächsten Raums. Wirf einige Granaten auf die andere Seite des Raums um sie zu beseitigen und du solltest möglicherweise vorbeugend im Zeitlupenmodus reinstürmen mit deiner Schrotflinte. Dann durch die Tür. Biege nach links und gehe in die Ecke hinter einigen blauen Dingen für einen Reflexbooster. Sammle die Sachen, die Leiter hoch, ergreife das medikit und durch die Tür. Lehne dich zurück und beobachte, halt meine Hand wenn du willst und bald wird es zu Ende sein. Sobald du unter deinem Schreibtisch hervorkriechst gehe durch zwei Türen für einen Kampf in einem dunklen Raum (halte die Blitzlicht Taste bereit). Dann geh in das Hinterzimmer sammle das Zeug und steige die Stufen hoch und auf den Weg. Du wirst in einen Computerraum kommen der überblickt deine furchterregende Vision in diesem einen Raum. Wenn du bereit bist lade die Infos vom Computer herunter und dann sei bereit zu einem großen Kampf. Am anderen Ende des Raums wird ein Bündel von Soldaten sein die hineineilen werden und sie werden zwei Maschinengewehrtürmchen in der Nähe von den Toren aufstellen. Wirf Granaten, benutze deine Lightning Arc, wenn du sie noch hast und benutze dein Zeitlupenmodus. Vergiss nicht Deckung zu nehmen und deine medikits zu benutzen. Ein guter Tipp, wirf Granaten unten zum Zentrumsgang der direkt zur Tür schaut das sollte die Maschinengewehrtürmchen erledigen. Gehe durch die Türen in einen schmalen Gang mit einem kleinen Zimmer auf der Seite. Gehe hinein und nimm den Granatenwerfer. Speichere und benutze entweder deine Lightning Arc oder den Granatenwerfer. Es gibt viele Feinde im nächsten grossen Raum und einige Nightcrawlers. Du solltest vorwärts laufen wenn du den Raum betrittst, schiess eine Granate auf die normalen Soldaten die unter der Treppe gehen, dann zurück zum Tor. Bleibe auf dieser Seite des Raums stehen hinter den grossen Obstruktionen und schau dich um zum anderen Ende um die crawlers zu sehen. Wenn du den Zeitlupenmodus startest es können ziemlich sicher zwei aber auch drei sein. Sie sind schlüpfzig, du kannst entweder den Zeitlupenmodus benutzen der nicht garantiert das du Treffer landen wirst oder benutze Handgranaten für die Vernichtung. Diese Kerle benötigen einige Schläge um zu sterben, bleibe am Leben und wisse wo sie sind. Sie springen zu den oberen Bereichen und sie werden das Terrain umlaufen du solltest wissen wo sie auftauchen können. Wenn der Kampf zu Ende ist sammle die Rüstung und die Gesundheitsitems auf über dem Raum. Dann die Treppen hinunter unten zur Halle. Durch die Tür nach rechts für ein medikit an der Mauer. Zwei Räume in der Mitte dieses Bereiches mit wenig drin und dann durch die Tür auf der Seite und die Leiter hoch. Ducken und kriechen durch die Öffnung. Wenn du zum Ende kommst zerschlag die Deckung spring runter gehe um die Halle und öffne die Tür.

### Intervall 03 - Verhaftung

#### Beruhigung

Schau dir eine der längsten Filmscene in F.E.A.R. an Historie, eine gute dazu, obwohl dein Hubschrauber nicht vom Himmel geblasen wird, ist jenseits von mir. Sobald du die Kontrolle hast gehe durch die offene Tür links. Nimm die Items und stellen sicher dass du den besten Handel für die ASP machst. Sobald du diesen Vorhallenbereich verlässt kannst du nicht mehr zurückkommen, öffne unbedingt die Kiste mit den Handgranaten. Wenn du mit deinem Freund Ausserhalb bist schau nach unten nach Feinden. Beseitige sie und dann runter zu einem Gesundheitskit auf einer Bank. Gehe in die Ecke wo die Feinde hergekommen sind und weitergehen. Wenn du einen zweiten Freund siehst erwarte zwei Feinde die erscheinen. Nimm die Rüstung und Gesundheitskit und geh die die Stufen runter durch die Tür. Gehe im Zeitlupenmodus rein und erledige die drei Feinde im Imbissraum. Eine Menge Rüstung und Gesundheitskits und ein Feind hat einen Penetrator, aber du

solltest ihn nicht brauchen, nimm die Extra-ASP-Munition. Es gibt einen Tisch links der Ausgangsdoppeltüren der Penetrator und andere Sachen hat. Speichere und gehe durch die Tür. Rechts sind einige Feinde erledige sie. Nimm schnell die Sachen auf den Bänken an der Wand und die Munition von den Toten. Dann ziehe deine grösste Waffe heraus und schaue den Weg runter nach einen grossen Kerl der erscheint. Wirf Granaten und Granaten. Benutze die Anlage (die Sachen mit Ausrüstung in ihm) als Deckung. Töte dann die anderen Kerle. Sammle alle Items im dem Bereich auf und vorwärts, vergiss nicht die Rüstung in der Nähe von der Tür wo du hereingekommen bist. Auch solltest du deine ASP für ein normales Gewehr tauschen wenn du keine oder wenig Munition hast. Nimm die Sachen auf dem Schreibtisch und gehe zu einem Lager. Die ATC Kerle sind nicht deine Freunde, töte sie. Sammle die Items rundum auf und den Reflexbooster im Gehäusepunkt. Speichere unbedingt ab bevor du durch die Tür gehst. Wie du auf der anderen Seite sehen wirst, ein grosser Roboter der mit etwas kämpft. Ziehe eine grosse Waffe und nimm Granaten. Schiesse was immer die grosse Waffe hergibt und dann gehe in den Zeitlupenmodus. Wenn du im Zeitlupenmodus bist erwäge nahe aufzustehen, bewege dich seitlich und benutze die Schrotflinte. Vergiss nicht deine ganzen Granaten zu verwenden. Eine Taktik die wirkt ist sich zum Lager zurückzuziehen wo du hergekommen bist und benutze das Gehäuse als ein Schild. Es ist ein guter Weg für dich Zeit zu gewinnen um deinen Zeitlupenmodus wieder zu aufladen und dann befasse dich mit einigen brutalen Schrotflintenexplosionen FTW. Wenn du weitergehst beobachte den linken Aufzug für zwei Feinde die erscheinen. Gehe nach unten zum Gang, wahrscheinlich allein weil ich denke du hast nicht irgendwelche Verbündete links. Die Treppen hoch durch eine Tür und Sprung in eine Theateraufbau.

### Lebensforschung

Gehe weiter, nichts in diesem Gang sieht gut aus. Gehe voran und wenn du Schiebetüren hörst dreh dich um und beobachte die Wächter. Ja, das Ding kommt, würdest du freundlicherweise zurücktreten? Den ganzen Weg zurück und warte bis sich die Tore öffnen. Renn durch, zig zag, und durch die Tür. Du wirst in ein Loch fallen und auf eine Treppe. An der Unterseite der Treppe sind zwei Granaten in einer Kiste. Gehe durch die Tür und ins nächste Zimmer um zu sehen das der Roboter noch über dir ist. Gehe zum Ende des Zimmers und Sprung über den Schrank in einen Gang um zu sehen das dort ein Kampf ist. Du kannst denken dass du rennen musst, aber es gibt nirgends etwas um sich zu verbergen. Gehe durch die nahe gelegene Tür ergreife schnell zwei Minen in diesem Zimmer und durch die Tür um in den Gang zu kommen. Lege beide Minen an beide Enden dieses Gangs und geh in den nächsten Raum. Nimm die Rüstung und in den nächsten Gang und in den nächsten Raum. Jetzt bist du in einem Raum mit vier verbundenen Räumen und fühl dich frei für quicksave wenn du das ganze vorherige Zeug richtig gemacht hast. Was du tun musst ist nach links in den Raum, tausche schnell eine Waffe gegen eine Rakete und drehe dich um und schau durch die Tür. Du wirst auf den Roboter warten bis er erscheint und schiesst, dann geh raus auf den Weg. Gehe nach links und warte auf der anderen Seite bei der Öffnung und vielleicht liegen eine oder zwei Minen auf dem Weg von früherher im Spiel. Schiesse nach dem Roboter wenn er hereinkommt in den Raum den du gerade verlassen hast und dann umdrehen. Es gibt eine Mine auf dem Tisch nimm sie und dann in den letzten Raum wo du noch nicht gewesen bist. Es gibt zwei Raketen hier, nimm sie. Lege wieder einige Minen warte auf den Roboter bis er auftaucht, bewege dich in Zeitlupe und das sollte die Zeit sein wo du es vollendest. Wenn nicht umkreise ihn. Ist er Defekkt und steckengeblieben erledige ihn. Sobald er explodiert ist speichere und dann suche nach Items die du verpasst haben kannst in diesen vier Räumen. Gib auf die Tür im „zweiten“ Raum acht es werden zwei Kerle erscheinen, töte sie. Dann geh in ein Büro in der Nähe. Eine Nachricht auf einem Anrufbeantworter. Dann gehe das Treppenhaus runter durch ein Tor. Geh vorwärts und benutze den Computer für das öffnen. Dann gehe raus und durch die offene Tür. Gehe weiter und gib im Raum links eine Nachricht ein. Die Stufen hoch und durch die Tür. Auf der anderen Seite schau nach links für ein Geschütz und nimm es. Überprüfe das Laboratoriumszimmer für die Gesundheit und Rüstung und dann schau durch ein Fenster für ein Gespräch. Drehe dich um und ergreife eine Mine auf dem Tisch vor dem Durchgehen der Tür. Geh einen kurzen Gang

herunter in den nächsten Bereich. Gehe links zu zwei Granaten auf einem Schreibtisch und dann gehe nach rechts. Höre eine Nachricht und ergreife ein Geschütz an der Ecke. Weitergehen und nach rechts wenn du das Gespräch mit deinen Kumpels im Radio hörst. Ergreife eine Schrotflinte im Pausenraum und dann zwei Minen rundherum in dem Bereich, aber ich brauche sie wahrscheinlich nicht. Gehe durch die Öffnung weiter und biege nach rechts ab zu einem Raum mit Handgranaten und Rüstung. Dann gehe den Weg zurück und durch eine Schiebetür. Mehr Rüstung und Gesundheit und dann drücke die Schaltfläche. Geh wieder raus und hol den Aufzug nach unten. Wenn du eine Stimme hörst weil du eine Tür in diesem kalten Bereich öffnest sieh nach links, gehe in Zeitlupe und fang an den ersten von vier Feinden im Raum zu vernichten. Von wo du her gekommen bist ist eine Ausrüstung und Granaten im linken Raum, Ausrüstung, Rüstung, Geschütz und eine Öffnung im rechten Raum. Benutze diese Öffnung über einigen Kisten für ein Gesundheitsbooster auf der rechten Seite. Dann folge der Öffnung links in ein Raum mit vielen Annehmlichkeiten (der durch das benutzen der Tür vom grossen Raum erreicht wird, wenn du dich fragst), aber du solltest viel Zeug finden. Benutze den Laptop. Geh den Weg zurück und herunter durch einen Glaslaufgang. Du wirst einen crawler unten sehen schaue nach rechts bis er auftaucht. Vernichte ihn, zerschlag ihn, töte ihn, aber sei dir bewusst dass es ein anderes gibt der folgen wird. Töte beide und gehe die die Stufen runter. Rüstung und Gesundheit hier unten, gehe dann durch die Öffnung. Auf der anderen Seite folge den Rohren rechts und in Zeitlupe vorwärts um einen einzelnen Nightcrawler zutöten. Sei geduldig, weil es einen anderen im Raum gibt. Dann steige die Stufen hoch und durch die Tür. Nimm die Rüstung und das Gesundheitskit dann kriech durch die Öffnung auf der rechten Seite des Raums. Sprung auf die Plattform als er durchgeht. Folge ihm und dann Zeitlupe um das Geschütz auf der Decke zu behandeln. Du kannst in Zeitlupe vorwärts gehen benutze zwei Rakete um das Geschütz zu erledigen oder was immer du benutzt. Dann in den nächsten Raum welcher der Raum ist wo du begonnen hast und vernichte das nächste Geschütz. Gehe zum Computerraum mit all dem Vorrat und fühl dich frei dich einzudecken. Dann geh zurück zur Gefrierkammer und vernichte drei Feinde mit einem Laser. Geh zurück zum Aufzug und nach oben. Folge ihm zu den Aufzügen und warte auf einen anderen der sich öffnet. Geh rein in das Ende des Levels.

#### Die Einkaufszentrum Verfolgungsjagd

Du wirst den sonderbaren Anblick eines zertrümmerten Heli sehen. Nimm die Ausrüstung und das Geschütz von ihm. Im Gang wirst du einige Soldaten stehen sehen. Gehe durch die Tür und in die Öffnung für einen Kampf mit einigen Wächtern. Gehe durch den Saal und du wirst in einem Treppenhaus enden. Rüstung unter den Stufen und ein Reflexbooster oben auf den Stufen. Gehe in das Parkhaus für einen grossen Kampf mit einigen Kerlen, benutze Zeitlupe und die Autos als Deckung und ein ASP-Gewehr oder irgendein anderes oder fühl dich frei die Geschütze zu benutzen. Sei bereit für ungefähr vier Feinde die schließlich in diesem Parkhaus auftauchen werden. Viele Items hinter dem SWAT-Lastwagen, geh dann den Weg vorwärts zu einigen Stufen. Du wirst Items auf den Seiten des Weges und unter den Stufen finden. Geh hoch und sei bereit für zwei Feinden die durch Türöffnung kommen, dort sind einige explosive Fässer oder Zeitlupe mit Schrotflinte wie du willst. Gehe durch die Tür und Sprung über einen Sims auf einige Automaten. Rüstung und Gesundheit auf dem Schreibtisch. Durch die Türöffnung wirst du zurück in einem vertrauten Bereich kommen. Töte die paar Kerle die dich angreifen und dann tritt ins offene Quadrat du siehst deine Freunde hoch oben. Hilf ihnen die Wächter auf dem Boden zu töten decke dich mit den Items an der Mauer ein. Sei vorbereitet auf ungefähr sechs oder mehr Polizisten die auftauchen. Vergiss nicht zu frischen Waffen wenn erforderlich zu tauschen und zurück in den alten Pausenraum. Als letztes, drei Kerle begrüßen dich und mehr unterwegs, bleibe frostig und versuche schnell aus diesem Bereich herauszukommen, aber mit den Items in diesem Bereich eindecken. Wenn du zurück draussen bist geh hoch und töte zwei Kerle auf dem Weg wo diese Mission angefangen hat. In der offenen Fläche wirst du mit drei Kerlen kämpfen müssen. Wenn du das geschlossene Tor erreichst wo du angefangen hast gehe um die Ecke und spring runter. Geh vorwärts und folge der Führung von Chen.

## Intervall 04 - Verwüstung

### Begraben

Folge ihm und wenn er durch ein Fenster springt schau nach rechts für eine Treppe und benutz sie. Sammle die Items im Zimmer unten und dann auf die Stufen zur anderen Seite wo dein Freund auftaucht. Folge ihm bis du nicht mehr kannst. Während des Verzerrungseffekts solltest du für ein kleines Zimmer nach rechts sehen mit einem Gesundheitsbooster hinter einer Kiste.

Ja, wenn du nicht erschienen warst, das ist ein schrecklicher Punkt im Spiel. Folge dem Weg vorbei an einem Bereich was wie die Vorderseite eines Hauses aussieht und es folgt Blut und bewegende Körper. Sobald du in einem Raum bist den du nicht verlassen kannst gerate nicht in Panik, lehne dich zurück und warte bis die Tür sich öffnet. Jetzt wo du weißt das es dein Freund war folge ihm und übernahm die Führung. Geh nach rechts um ein Gesundheitsbooster zu finden und dann die Kiste zuzerschlagen für

Gesundheitskits. Gehe vorwärts bist du hörst das was kommt. Das sind kleine Dämonen vom vorherigen Spiel, erledige sie. Chen wird dir helfen bleibe starr stehen. Bald wird er rausrennen und du folgst ihm. Tue das und erleide die zwei, drei Schrecken bis er scheint zu demselben Schicksal zu fallen wie der eine Kerl vom letzten Spiel - du weißt der eine. Aber er wird nicht oder mindestens nicht im Augenblick. Er wird im Kampf sein, bleibe zurück und stehe in der Linie mit der Öffnung wo er hineingekommen ist, so fällt das Rohr nicht auf dich. Sobald das Rohr fällt ist alles richtig gut? Beobachte und leih eine Hand - oh ja, fühle dich frei auch dorthin zu gehen. Pass auf die zwei Dämonen auf öffne das Tor und dann vernichte sie. Geh die Stufen runter und wenn du zwei, einen mehr nicht erledigen kannst sei bereit (Zeitlupenmodus und eine Schrotflinte arbeitet gut gegen sie). Gehe um den Brunnen und folge dem Weg. Auf die Stufen und wenn du die umlaufende Karosserie entdeckt hast, achten auf den Fußboden für zwei Gefahrenstellen auf dem Grund. Kannst du den einen nicht vermeiden, geh in Deckung auf dem Weg rechts sei bereit den Dämon zu vernichten wenn er dich angreift. Benutz diesen Weg und gehe durch eine Tür. Um die Ecke sind zwei nahe dem Licht, benutze Zeitlupenmodus. Wenn du um die Ecke nach rechts gehst noch zwei kommen durch die Türöffnung. Nimm den langen Gang und ergreife die Rüstung wenn du weitergehst. Gehe hoch und du wirst zwei feste Wege sehen. Gehe nach links wenn du eine Schrotflinte, Rüstung willst. Dann komm zurück und nimm den niedrigeren, dunkleren Weg. Benutzen das Leuchtfener, um dem dunklen Weg zu einem Höhlenaussehenden Bereich zu folgen. Geradeaus ist ein Gewehr, dann gehe rechts. Geister werden den Weg öffnen, sei bereit bereit zwei von ihnen wegzublasen. Folge dann dem Weg.

### Die Tiefe

Forwärts bis zu zwei Dämonen, Zeitlupenmodus benutzen. Gehe um die Ecke weiter zu einem nassen Raum. Noch zwei hier, bereit für Zeitlupenmodus. Einer mehr rechts wenn du dich auf die andere Seite dieses Raums bewegst. Nimm die rote Tür und bemerke die fallende Öffnungsdecke. Wenn du über die Kisten springst sei bereit für ein anderes Fussboden Ding. Vernichte es und gehe durch die Tür, Schrecken und Items in diesem Raum. Gehe durch die nächste Tür in den Sicherheitsraum. Nimm die Granaten und gehe durch die Tür links raus. Ein anderer Erd Dämon wenn du über eine Kiste springst und wenn du runter springst zu etwas Wasser sei bereit für einen anderen Dämon. Gehe durch die Tür. Nimm Waffen von den Leichen und gehe in das Zimmer. Drehe dich um und schau aus dem Fenster für ein angenehmes kleines Bild. Gehe raus und knack das Schloss um weiterzukommen. Drehe das Ventil im Gang um die Stahltür zu öffnen, renn schnell durch. Schau nach oben und du wirst dein Ziel sehen das du jagst, sei bereit für diesen Dämon der nachher kommt. Wenn du heraufgekommen bist und nach rechts siehst wirst du an einen anderen geraten. Drehe das Ventil damit das Wasser steigt und sobald es ganz oben ist kannst du schwimmen und rausspringen. Steige die Leiter hoch.

\*Beachte : Ich bevorzuge die G2A2 die beste Waffe, nach meiner Meinung.\*

Wenn du in zwei Replicas rennst erledige sie und imm ihre Waffen. Weitergehen bis du einige Feinde siehst die Morrison angreifen. Biege nach rechts ab und weiter raus in diesen Bereich.

Nimm zwei Rüstungen erledige die Replica, speichere dann gehe raus in den grossen Bereich für einen grossen Kampf. Benutze die Deckung, Zeitlupenmodus und dein Gewehr um mit der Anzahl von mercs abzurechnen. Zwei Kisten und Items rundherum in diesem Bereich, aber im Gang mit dem Zeitungsstand wirst du wahrscheinlich in zwei verschiedene Trios von Feinden geraten. Sobald der Kampf zu Ende ist gehe den Weg unten weiter, zwei Kisten in der Nähe von einigen Replicas und dann steige die Stufen hoch. Schliesslich, frische Luft. Beobachte das abgeschossene Flugzeug und dann geh die Straße runter. Eine Rüstung in einem Müllcontainer rechts und kleineren Waffen, brauchst du wahrscheinlich nicht. Gehe durch das Tor und weiter zu einer interessanten Szene mit einigen Replicas und einigen Körpern. Schau nach einem Überlebenden. Dann Sprung auf dem Müllcontainer und über das Hindernis.

## Intervall 05 - Infiltration

### Relikt

Erledige die Replicas nimm ihre Waffen und dann durch die Tür. Viele Items auf deinem Weg zum offenen Zugplatz. Auf dem Platz TONNEN von Items. Beachte die zwei zerbrechlichen Kisten auf der linken Seite, eine mit G2A2s in einem Zug und eine mit ASPs auf dem Grund. Ich habe sogar mein Geschütz für die ASP getauscht aber es liegt an dir. Nimm die Tür auf der linken Seite des Hofes und gehe weiter. Gehe durch einen umzäunten Bereich und durch eine andere Tür, der gepanzerte Replica und ein anderer auf einer Seite des Zauns zur Kenntnis nehmen. Durch die Tür kommt ein Kerl den du erledigst, du kannst seine Lightning Arc nehmen. Die Stufen hoch und kipp den Schalter um das Tor zu öffnen was wir rufen an der rechten Seite des Zugplatz. Umdrehen, sieh einen frechen Gefährten der nach dir durch das Tor sieht. Geh den Weg zurück den du gekommen bist zum Zugplatz. Auf deinem Weg das offene Tor ist deine letzte Chance deine Geschütze aufzustellen. Du musst den mittleren Bereich finden und deine drei Geschütze verteilen. Am dem Zugang zum Tor wird es enden und du wirst zurück im vollen Schwung mit den Replicas sein, wie in den guten alten Zeiten. Wenn ungefähr vier hinter dir sind gehe den Weg zur Treppe die einen Steg schafft zum anderen Ende. Stehe hier benutze die ASP um Feinde zu erledigen. Aber dann wirst du sehen dass das Tor wieder offen ist. Mehr Feinde und drei gepanzerte Replicas kommen. Geh jetzt zurück auf jede Seite, nicht auf dem Grund und Versuch in der Nähe von deinen Geschützen zu bleiben. Benutze die Arc um die großen Kerle zu töten und die normalen Feinde wie gewöhnlich zu behandeln. Sobald die Musik endet ist der Kampf zu Ende. Ergreife unbedingt die Arc von einem Feind.

\*Beachte: Wenn du wirklich hast sicherstellen wollen, dass du deine Feinde austrickst, so platziere eine oder zwei Nahbereichsminen in der Nähe des Tors wenn es geschlossen ist, vorwärts zur Mitte.\*

Sammele alle Items die du brauchst bevor du durch das Tor gehst, weil es geschlossen wird. Gehe durch und durch die Tür. Items in einem Raum und die Stufen hoch in einen anderen Raum in den du zuerst reingegangen warst. Wenn du zurück draussen bist nimm die Items auf dem Grund, speichere und dann durch die Tür auf dem Laufgang. Gehe im Zeitlupenmodus, wirf eine Granate zum Grund und fang an zu schießen. Sobald das zu Ende ist kannst du dich zum Bereich zurückziehen wo du hergekommen bist, warte auf Feinde die aus der Tür auf dem Grund kommen und geh dann durch die obere Tür zurück. Füll deine Items auf und gehe weiter. Wenn du zu einer Strasse kommst die sich gabelt speichere zuerst. Die Lightning Arc hilft hier, alles was ich getan habe ist nach rechts rennen alle Feinde die du zuerst siehst wegblasen dann Zeitlupenmodus, finde den großer Kerl und vernichtet ihn mit vier Schüssen oder so, dann die anderen Kerle, mit deiner ASP aufräumend. Sammele die Items und gehe zur oberen Ebene und gehe durch den Raum. Besserer du nimmst die Schrotflinte statt der leeren Arc. Durch die Tür wirst du etwas Komisches, Schreckliches sehen halte die Schrotflinte bereit. Mit Schwung um den Weg und geh durch eine Tür in einen blutigen Raum - verblutet viel? Gehe zur Tür und dann tritt rückwärts wenn die Geister erscheinen. Vernichte sie und dann sei bereit für die kleinen Dämonen. Gehe rückwärts hoch in den Zeitlupenmodus um sie zu erledigen. Kämme die Seiten für Items durch dann folge dem Weg zu einem geschlossenen Hindernis. Brich das Schloss auf und spring runter. Geh

den Weg runter dann drehe dich um nachdem es alle gespenstisch gegangen ist. Renn zum Feuer und dann fällst du. Im Blut, schwimm runter und du wirst wieder fallen. Gehe durch die Tür sei bereit für zwei Geister an beiden Seiten an der nächsten Tür als du sie geschlossen hast. Töte sie und gehe durch. Nächste Tür geschlossen, öffnen und durch. Wenn der Körper sich erhebt schiess auf einen Geist dann durch die nächste Tür. Im Laboratorium geh entlang der linken Seite so dass du in eine Pfütze Blut gerätst (das Geräusch ist dem Namen einer death metal band ähnlich). Durch die nächste Tür wird es eine Serie zunehmend grausigerer Räume, mit einem Grundgeist in einer Pfütze von Blut. Dann erreichst du die Tür auf dem Boden und du bist zurück zur guten alten sicheren Wirklichkeit. Geh zur Leiter und steige hoch.

Der Gesundheitsbooster im Büro siehst du? Schau durch das Fenster nach rechts und Schuss auf die Kiste an der Mauer um ein Loch zu öffnen. Gehe weiter und du wirst einige Feinde unten auf dem Weg sehen. Töte sie und gehe in den grossen Raum für einen Kampf. Viele Feinde und ein grosser Kerl, ziele auf seinen Kopf mit dem G2A2 im Zeitlupenmodus, das scheint ganz gut zu arbeiten. Dann sammel die Items und die Leiter hoch. Folge dem Weg und überlege die Schrotflinte gegen den Penetrator zutauschen, aber das liegt an dir. Wenn du die nächsten Feinde siehst die von dir weglaufen nimm die Items und zur Tür die nach draussen führt. Speichere vor dem Hinausgehen. Habe deine Geschütze ausgewählt und gehe raus, mindestens ein Geschütz zu haben hilft. Gehe zum Tor von der linken Seite aus und finde ein Geschütz und einige medikits. Nimm sie und stell beide Geschütze irgendwo im Zentrum auf so können sie den grössten Teil des Platzes beschiessen. Du wirst jetzt mit zwei mechs kämpfen, es sind zwei kleinere. Benutze die vielen Bauten um ihre Linie des Feuers abzublocken, Focussiere das Feuer auf einen und benutze Zeitlupenmodus sparsam. Gebrauch den Zeitlupenmodus nur wenn du ihn unbedingt brauchst. Diese Dinge schiessen langsam, bleibe in Bewegung und benutze Deckung wo du kannst. Ich habe erfahren das sich meine ASP-Munition nicht erschöpft und beide leicht weggeblasen. Die Geschütze helfen viel, benutze sie. Danach geh durch die Tür bei den Toren und folge dem Geschützfeuer zu der Außenseite des Bereich mit einem zugebretterten Hindernis. Anscheinend konnten die mercs und die Replicas nicht da lang, gehe nach rechts und auf den Weg. Hüpfte von einigen Rohren runter um den Level zubeenden.

### Basislager

Folge dem Weg unten zu einem merc Raum mit einem Laptop. Benutze ihn und dann geh weiter. Wenn du in einigen Doppeltüren hineingest gehe nach links und spring runter zu einem Reflexbooster in der Niedrigen Lücke. Folge dem Weg zum Ende um ein Brett hochzusteigen. Gehe zwischen den Zügen, um einige Autos mit Gewehren in der Nähe zu finden, wenn du sie brauchst. Folge dem Weg zu einem Raum mit einem gebrochenen Gitter, du wirst Items finden in allen Ecken dieses Raums. Durch die Doppeltüren zu dem Bereich mit Zügen. Zur rechten Mauer und folge ihr in einen Kontrollraum. Benutze den Laptop und dann kipp den Schalter. Gehe dahin wohin du den Zug bewegt hast wo du eine Abweichung siehst. Folge den Schienen und sobald du eine Stimme hörst ist das ein ziemlich guter Hinweis im Spiel dass ein Kampf im Begriff ist zu geschehen. Du hast zwei Optionen: du kannst dahin zurückgehen wo du hergekommen bist oder gehe zur Deckung links. Hinter der Deckung wirst du eine Granate finden in einer Kiste. Dieser Kampf ist ziemlich scheusslich, weil ihre Waffen viel Schaden anrichten und es gibt ein ganzes Bündel von ihnen. Nach dem du die ersten sechs oder so auf dem Boden erledigt hast, noch ungefähr vier kommen von oben. Benutze deinen Zeitlupenmodus, geh nahran, Schrotflinte, und benutze deine Granaten. Alles auffüllen wenn du fertig bist und hochsteigen. Gehe zu einem Raum mit einem Laptop und einer Wiederladungs Kanone. Nimm sie und benutze den Computer. Gehe über den Sims und hole den schlechten Kerl in den Kopf, während er dich nicht sieht. Dann sei bereit zu vier oder fünf Feinde die auftauchen von unten und auf dem oberen Bereich. Einige Dinge austragen, gehe um die Ecke nach rechts, Zeitlupenmodus, und Sprung tritt die zwei Feinde, oder blas sie weg. Einige Items im Raum und dann die Stufen hoch. Gehe durch die Tür und dann links über dem vorherigen Raum um eine Rüstung zu finden. Geh zurück nimm diesen Weg und gehe durch die Tür. Zeitlupenmodus bevor du jemanden siehst, Wegblasen oder Handgemenge mit dem ersten Kerl und beobachte die

Tür für noch zwei. Gehe durch die Tür für die Munition und dann ein Geschütz unter den Kisten auf dem Boden. Durch die nächste Tür mit Handgranaten auf dem ersten Tisch dann gehe weiter. Im nächsten Videoraum wirst du einem Telefon auf dem Boden hören. Zwei Computer hier mit der Info die du lesen kannst indem du mit deinem Gewehr heranzoomst, oder benutze deine extreme Sehkraft, ergreife die Lightning Arc bei dem einen Laptop, im Falle dass du sie nicht siehst. Bewege dich zusammen mit der Arc in der Hand nimm zwei medikits hinter einem Hindernis dann speichere. Wenn du in die Öffnung gehst mach dich bereit zu einem Kampf mit drei Nightcrawlers. Benutze die Arc und versuche mit dauerhaften Schüssen den Kampf schnell zu beenden und hoffentlich bevor sie Geschütze werfen. Erledige die Geschütze zuerst wenn du sie siehst, oder wenn du Treffer machst von deinen Füßen.

Viel Rüstung und Gesundheit nach dem Kampf. Dann gehe um die Ecke um die Treppe zu finden. Folge dem Laufsteg zu einem Raum und dann steige die Leiter runter. Nimm den Weg zu einem grossen Raum mit Brettern und einem Käfig im Zentrum. Es gibt Gesundheitskits auf dem Laufsteg und einer Rüstung im Raum links von Morrison. Wenn du bereit bist, zu Morrison und gib ihm ein Radio. Lass ihn wenn er erzählt und dann folge ihm. Draussen, folge dem doof laufenden Gefährten zur Tür. Und dann beobachte eine Filmszene um den Level zu beenden.

## Intervall 06 - Erforschung

### Labyrinth

Folge ihm und dann übernimm die Führung zum geschlossenen Tor. Steige die Stufen hoch und leg den Hebel um. Geh zurück und gehe weiter um eine Filmzene mit zwei Teilen zu beobachten. Nachdem dein Freund im Zauberer von Oz Stil getötet wird gehe die Stufen weiter zu einem Kampf in einem Raum wo ich war als ich die Kanone genommen habe, es sind nur einige Feinde. Gehe weiter, fünf Feinde sind im Werkstättenbereich. Töte sie und Schwing dich herum auf den Weg an der Rückseite um noch an zwei zu geraten. Vorwärts und wenn du einen Block siehst blocke deinen Weg ab spring in die Grube hinunter und hüpf über Schotten unten zum Wasser an der Unterseite. Kriech durch und spring nach unten in ein Höhlenbereich. Folge dem Weg zu einem schmalen Zimmer wo du Stimmen von mercs hören wirst. Blicke nach oben rechts und Schuss auf einen Container und dann Zeitlupenmodus und fang an auf die Kerle zu schiessen auf dem Erdboden und oben. Sobald die Musik aufhört ist alles klar. Gehe zu einer Leiter und steige hoch. Ergreife die ASP sobald du hochsteigst wenn du sie willst. Gehe zu einem Raum wo du einen zu deiner Ankunft vergesslichen Kerl sehen wirst. Erledige ihn schnell und dann Zeitlupenmodus weil mehr aus der Öffnung kommen. Schnell den Kerl töten am Erdboden mit dem Laser und dann den anderen Kerl über der Aussparung. Weiter den Weg und erledige die vier anderen mercs im folgenden Raum.

\*BEACHTET: Wenn du die Leitern hochsteigst, auf erste Leiter nach rechts sehen und spring auf ein Metallgitter und folgen ihm zu einem Reflexbooster.\*

Liefere und steige die Leiter hoch. Gehe durch die nächste Tür und sei bereit für einige mercs in dem Gang. Auf die Leiter spring in einen Raum und dann komm in einen Raum mit noch zwei Feinden einer vorn und einer oben. Im folgenden Bereich findest du Panik, aber schwing dich herum auf den Weg nach rechts. Zur Tür, sieh nach links um eine Rampe zu finden die dich zu den Spitzen der Mauern bringen wird zu Granaten und Rüstung oben auf den Brettern wenn du willst. Gehe durch die Tür und dann hast du einen Kampf mit einigen mercs. Einige explodierende Container und du weisst das der Kampf zu Ende ist wenn die Musik aufhört. Sammle die Items einschliesslich einer Granatenabschussvorrichtung und schlag die Bretter ein um deinen Weg vortzusetzen. Folge dem Weg um in eine niedrige Höhle zu fallen. Bleibe auf dem Weg und geh links runter zu einm dunklen Tunnel für eine kurze Panik bevor du eine ASP findest. Dann geh zurück und nimm den anderen Weg für einen Erdbodendämon. Ein Kampf sobald du den Raum betrittst und einige explodierende Fässer. Einige Gesundheitskits wenn du weitergehst. Wenn du an die Gabelung kommst siehst du einige Bretter rechts, brich sie für eine Rüstung. Zurück auf den Weg, wenn du eine andere Gefahrenstelle auf dem Grund siehst du kannst von der linken Seite zu ihr. Vorbei am Raum mit dem Feuer wird ein Aufzug sein, benutze ihn und du wirst eine vertraute

Stimme hören. Im Lager wirst du eine zerbrechliche Kiste bei einer Tür mit einem Partikelgewehr sehen. Halte es in der Hand wenn du die Tür öffnest. Drei Mörder, Gebrauch den Zeitlupenmodus der hilft. Man braucht zwei Partikelschüsse auf jeden um ihn zu töten.

**\*BEACHTE:** Du kommst ins Gebäude im Zentrum durch das hochklettern der Leiter an der linken Seite des Gebäudes. Der Reflexbooster ist in der Ecke von Dach.\*

Es gibt zwei Rüstungen hinter einem Hindernis in der Nähe von der Tür wo du raus kamst dann geh durch die Tür auf der anderen Seite. Gehe den Weg in den folgende Bereich für einen Kampf mit zwei Gruppen von Feinden an beiden Enden dieses Bereiches, vielleicht ein letzter Feind um einer Ecke. Dann ist eine klare Linie zu einer Treppe zu einer Öffnung zum Ende dieses Levels.

## Intervall 07 - Ausrottung

### Kloneinrichtung

Benutze die Taschenlampe auf dem Weg zur Deckung die dich in ein dunkles Zimmer fallen lässt. Finde den Schalter an der Mauer und schalte um die Energie zustarten. Geh in den Saal und schau nicht nach rechts weil du in den folgenden Raum gehst - du bist nicht alt genug fürchte ich. In diesem Raum wirst du eine Pistole auf dem Schalter finden, die arbeitet für mich im folgenden Bereich weil ich meine Partikelwaffe oder Granatenabschussvorrichtung nicht benutzen will.

**\*BEACHTE:** Im folgenden Raum suche nach einem Gesundheitsbooster unter einem Laufgang.\*

Mit der Pistole oder der Waffe deiner Wahl renn in den folgenden Bereich und erledige zuerst zwei mercs. Noch zwei werden auftauchen wenn du in diesem Bereich bleibst. Durch die Türen gehen, es werden drei Gruppen von zwei Feinden geben. Bemerke einen winzigen Wandschrank in der Mitte dieses Bereiches mit Rüstung und Gesundheit. Wechsel für frische Waffen nach dem Kampf oder während und gehe durch die grosse Tür. Folge dem Weg zu einem Laboratorium, wo du dich mit einem vertrauten Gesicht triffst, ich glaube beschriebene Linien sind sehr ähnlich den vorherigen Spielen. Geh in den Gang und schau nach links für einen Spuk. Geh in den Barackenbereich am anderen Ende erscheint ein dunkler Punkt auf dem Fußboden dem du ausweichen kannst. Eine Tür im Zimmer mit einem roten Licht scheint sich nicht zu öffnen, aber sie wird nach dem feststehen aus dem Radio. Bleib auf dem Weg mit Serien von kleinen Zimmern. Im Zimmer mit den Kübeln wirst du einen Blutfleck auf der Erde bemerken spring entlang den Kübeln um ihn zu vermeiden. An dem Glas sieh nach unten für eine sehr interessante Szene mit dem mercs. Gehe nacher ringsherum durch die Tür. Folge dem Weg zu einem Raum mit mehreren mercs. Wirf eine Handgranate weil sie dich nicht sehen können. Zeitlupenmodus und vollende es. Öffne die Öffnung und kriech durch und benutze den Laptop am Ende. Tritt in den Saal ein und gehe durch die erste Tür die du siehst, du weisst du bist der Eine. Komm heraus und gehe weiter. Du wirst in ein Laboratorium kommen das vertraut aussieht, vielleicht nicht dasselbe das du vorher gesehen hast. Ein nicht Erden Ding rechts, dann vermeide den anderen den du in der Nähe von der Tür nicht sehen kannst. Ein Laptop jenseits der Tür, am Ende der Botschaft solltest du auf das Fenster auf deiner rechten achten für einen Spuk. Im folgenden Raum ist eine gute Panik am Fenster und Items im Wandschrank gehe dann durch die andere Tür. Schwing herum und geh durch eine Tür nachdem du einen Aufzug heruntfahren siehst. Im folgenden Raum solltest du nach links laufen an der Ecke hast du ungefähr fünf mercs und explodierende Fässer in der Ecke das hilft. Töte sie und Benutz die Schaltknöpfe im Raum. Gehe raus und benutze den offenen Weg um den Aufzug zunehmen zum Ende dieses Levels.

### Klonproduktion

Folge dem Weg zu einem Raum mit vielen Körpern und dann verschwinden die Körper. Gehe zu einem Kampf mit einigen mercs weiter die du vernichten kannst oder den ersten Zerstören und dann den Rest im Zeitlupenmodus. Gehe weiter und Wechsle zu einem Penetrator wenn du willst. Im folgenden grossen Raum ist ein Kampf aber nur vier Feinde zu Vernichten. Gehe weiter und du wirst in einen anderen Raum mit vier Feinden kommen, einer mit einer Kanone. Töte sie und gehe weiter. Ein interessanter Wechsel, die Leiter hochsteigend gibt dir eine Geisterähnliche Erscheinung der berüchtigten Panik von Alma vom ersten Spiel. Auf der Erde ist ein dunkler Punkt und dann

zwei im folgenden Raum. Alle können vermieden werden und du weichst dem zweiten Paar aus indem du dich links vom Loch und dann rechts hältst, folge dem oder du wirst gefangen. Gehe den Weg zu einem Punkt wo du unten zu einem Fußboden mit vielen Toten Körpern fallen wirst. Spring hinunter und schwing dich ringsherum und erreiche eine andere Leiter um aufzusteigen. Du wirst einen dunklen Punkt sehen du kannst ihn rechts umgehen und dann durch die Tür um einen Gesundheitsbooster zu sehen. Dann komm zurück und den Punkt umgehen. Im nächsten Raum sind sechs Feinde einer mit einer Kanone und einer links, alle erledigen. Weiter den Weg entlang und die Leiter runter. Geh zum offenen Schacht und hol die Plattform runter damit du sie überqueren kannst. Wenn du Stimmen hörst schau durch die Türöffnung schiess die Feinde, schiess auch das Geschütz auf der Mauer. Dann töte die zwei anderen Kerle. Sammle die Items und dann stelle sicher dass du eine grosse Waffe für den nächsten Raum hast. Es gibt einige normale Feinde hier, ein Kerl mit einer Kanone, ein Geschütz hoch im Zentrum und ein Nightcrawler mit einer Schrotflinte von der Tür, sobald du den Rest getötet hast. Benutze den Zeitlupenmodus für den Crawler. Gehe zu einer Grube mit Leisten weiter über die du runter hüpfen musst um den Boden sicher zu erreichen. Folge Paxton und schaue durch die linke und die Vordertüren für Geisterei. Benutze die rechte Tür in den Baracken um in einen Saal mit zwei dunklen Punkten zugelingen die du umgehen kannst. Benutze den Hebel um die Plattform runterzuholen. Gehe hinüber und zerstöre zwei Geschütze an der Tür im Zeitlupenmodus. Nimm die Items und gehe durch die Tür zu einem anderen Geschütz und einen Kerl, mache dasselbe wie vorher, es gibt einen anderen Kerl um die Ecke. Durch die nächste Tür ein anderes Geschütz. Geh durch mehr Türen sei bereit für mehr Geschütze im Raum wo du hin sollst, nimm auch eine Granatenabschussvorrichtung. Im grossen Raum bekommst du einen grossen Kampf mit vier Nightcrawlers, aber nicht mehr als zwei auf einmal. Du kannst die Granatenabschussvorrichtung benutzen, aber das ist aufs Geratewohl. Du kannst damit anfangen die Geschütze im Zentrum dieses Bereichs zuzerstören, es gibt noch zwei in diesem Raum. Ich habe eine volles Magazin der Partikelmunition übrig gelassen und das hat sich ausgezahlt in diesem grossen Kampf. Benutze den Zeitlupenmodus und die Deckung klug. Sammle die Ausrüstung und nimm den Laufsteg. Durch einige Türen, benutze den Aufzug wenn Paxton spricht.

### Endkampf

Geh vorwärts und wenn du im grossen Bereich bist sieh nach unten um die Stimmen zu hören die auf dem Weg nach unten reden.

Wenn du in einen grossen Raum kommst lauf vorwärts und geh in den Zeitlupenmodus um den Kampf mit den Feinden zu beginnen. Du kannst dich umdrehen um ein oder zwei mehr zu sehen. Es gibt einen kleinen Rechnerraum nahe wo du die Items genommen hast und kannst in eine Schrotflinte tauschen. Komm heraus und geh zu der Rückseite des Raums um auf eine Lüftungsabdeckung zu schlagen.

Sobald du fällst dreh dich herum um einen Reflexbooster zu finden. Einige Geister am Ende dieses Schachts und dann kannst du herabschauen um einige Kämpfe zu sehen, aber schau nicht zu lange weil die Kerle nach dir schiessen werden. Folge dem Weg, Sprung entlang den Laufgängen um zum Boden zu gelangen und dann spring über das Hindernis um diesen Bereich zu erreichen. Geh in den Gang runter und dann wird Paxton schliesslich für dich dadurch schädlich sein das er die Welt dreht und das Senden einiger Geister zu dir. Töte sie und bleib in Bewegung. Zwei Türen im folgenden Raum aber es ist egal welche du nimmst. Du wirst den Nightcrawler Führer sehen mit dem Zeug, verfolge ihn nach unten zu der Seite die du nicht betreten hast. Du wirst in dem Raum enden wo du hergekommen bist, aber gib Acht auf das Geschütz an der Tür. Es gibt noch eins entlang dem Gang und wenn du die Spitze erreichst wirst du ihn sehen wie er mit dem Aufzug verschwindet. Spring runter wo der Aufzug war und folge diesem neuen Weg. Kriech durch die Fenster rechts, geh weiter. Wenn du die Tür öffnest und du siehst Replicas, benutze deine beste Waffe um den grossen Kerl zuerst zu erledigen, aber vergiss nicht die normalen Feinde. Schiesse unbedingt auf die Benzintanks bei dem grossen Kerl. Warscheinlich musst du dich auf die normalen Feinde zuerst konzentrieren, gehe dann zu den langsameren gepanzerten Replica. Du kannst Nahbereichs Minen fallen lassen und benutze die Serie von Türen an dem kleinen Zimmer um hinauszuhelfen. Wenn du in den

nächsten Raum gehst wirst du den Kerl sehen den du verfolgt hast im Kampf mit Replicas, oder wer ist das? Oder wer war im Aufzug? Oh gut. Sieh nach links und nimm einen Gesundheitsbooster. Der Kampf der folgt ist ein echter Schmerz. Du solltest die Replicas die du zuerst siehst direkt erledigen, wer wird verrückt, weil der grosse Kerl ringsherum lauert wie die normalen an anderen Plätzen sind, bleib bewegungslos stehen. Sei vorsichtig wenn du in in den nächsten Bereich kommst weil mehr erscheinen, zwei normale und ein gepanzertes Kerl mit einem Geschütz. Zeitlupenmodus, Deckung und Handgranaten sind mein bester Rat. Vergiss nicht den Reflexbooster auf der rechten Seite auf der oberen Etage auf einem Laufgang, der von der Stelle sichtbar ist wo du den Gesundheitsbooster genommen hast.

**\*BEACHTET:** Was immer du tust, nimm die Minigun von dem grossem Kerl. Spare sie für den Bosskampf auf\*

Sobald du alles geklärt hast gehe weiter zu einer Gabelung und nach rechts zu einem Gesundheitskit, wie ich dich kenne brauchst du es. Dann gehe nach links in einen Bruchbereich mit ungefähr fünf Feinden. Gehe links und auf den Balkonbereich mit einem Feind und dann sieh nach unten und warte auf den Rest, dann spring hinunter und fang an zuvernichten. Noch zwei kommen von links geh in Deckung. Wenn der Platz sauber ist nimm die Gesundheitskits und geh einen kurvenreichen Weg um die Ecke du erreichst einige Treppen. Bevor du hochgehst dreh dich um um zwei Gesundheitskits in einem kleinen Zimmer zu finden. Speichere, bevor du die Stufen hochsteigst. Nimm unbedingt das ASP-Gewehr und dann nimm schnell so viele Items wie du kannst. Dann sei bereit für Feinde die von allen Seiten von den Laufgängen springen. Die ersten drei kommen von der rechten Ecke ganz oben. Dann wird der Führer selbst hereinkommen, erledige ihn im Zeitlupenmodus. Dann kommt die nächste Welle von normalen Schurken von denselben Stellen. Ich denke an der oberen rechten Ecke zu bleiben wo keiner runter springen wird ist das beste. Ein Nightcrawler wird mit einer Gruppe kommen, aber an irgendeinem Punkt, beide jetzt oder nach dieser Welle, du solltest deine Geschütze rundum das Zentrum dieses Bereichs aufstellen. Sobald du diese zweite Welle erledigt hast wird der Führer mit einer Kanone hereinkommen. Wenn du die Geschütze aufgestellt hast werden sie ihn ablenken. Jetzt ist es Zeit für die Minigun. Die Minigun wird tödlich sein im Zeitlupenmodus besonders nachdem du etwas Schaden angerichtet hast und um ihn herum tanzt, dann benutze die Minigun um ihm den Rest zugeben. Du kannst auch Minen ringsherum legen für einen zusätzlichen Schlag. Wie im ganze Spiel, benutze den Zeitlupenmodus und Deckung klug und du wirst gewinnen. Sammle einige Items und dann nimm das grüne Ding im Aufzug. An der Spitze, tausche deine Waffe gegen ASP und die Granatenabschussvorrichtung. Benutze die ASP, in Hockstellung weiter wenn du in den Bereich für den Kampf gehst. Benutze die Rohre als Deckung und schiesse auf die Feinde, auch den grossen Kerl im Zeitlupenmodus. Speichere ab wenn du das getan hast und dann zu einem anderen gepanzerten Feind mit einem Geschütz mitten unter den Tanks. Wahrscheinlich musst du Handgranaten auf den Geschützkerl werfen, dann erledige die Feinde die von der anderen Ecke hereinkommen. Nimm unbedingt das Geschütz von einem Feind. Dann folge Raynes zum Endkampf. Nimm die Rüstung im Raum wegen der Feinde im Hof. Die Minigun will in deine Hand, auch die Granatenabschussvorrichtung und alle Kugeln die du hast. Es wird eine Menge Feinde geben und viel Staub und eine Menge Kugeln von allen Seiten. Das beste wird sein du stehst tief und hinter der Deckung wenn du Handgranaten wirfst und dich auf die normale Soldaten konzentrierst. Benutze Granaten auf die grossen Kerlen und benutze weiter den Zeitlupenmodus. Aber der letzte Punkt wird kommen dass der Heli landen kann. Sobald du ihn landen siehst ist es Zeit alle Feinde zu erledigen. Du kannst nichts mehr haben nach diesem Kampf, aber tun alles Mögliche um zu überleben. Dann folge deinem Freund zu dem Heli für eine nette kleine Wiedervereinigung.

Ende der Lösung.

Booster Fundstellen

## Intervall 01

### Ankunft

Reflexbooster: Kurz nach dem erhalten der Schrotflinte wirst du in einen Bereich kommen mit einer Grube und auf der linken Mauer durch eine Granatenkiste ist der Booster.

Gesundheitsbooster: Am Ende des Levels wenn du auf einer Strasse bist sagt dir Raynes einem Feind zu folgen, gehe zum Ende der Strasse und blick hinter eine Öffnung für den Booster.

### Unten

Reflexbooster: In einem Raum mit Laufgängen und Rohren über dem Wasser unter dem Laufgang wird ein Kriechgang sein der nach rechts führt zu ihm.

### Schusswechsel

Gesundheitsbooster: Nach dem Erreichen eines kleinen Parkhauses wirst du einige Stufen hochgehen und unter diesen Stufen sind die Booster.

## Intervall 02

### Rettung und Aufklärung

Reflexbooster: Wenn du den Raum mit der Delta Force erreichst, bevor du dich ihnen anschliesst, oder danach, schaue in einer der Büroräume für den Booster.

### Störfall

Gesundheitsbooster: Im Raum wo du mit drei Feinden kämpfst und dich dann umdrehst um noch drei zu bekämpfen, gehe rechts von der Eingangstür und öffne eine Öffnung bei der Maschinerie um den Booster zu finden.

Reflexbooster: Kurz nach dem letzten Booster, nach einem Kampf und nach dir gehe durch eine Tür biege nach links um ihn hinter einigen blauen Kanistern zu sehen.

## Intervall 03

### Beruhigung

Reflexbooster: In einem Lagerplatz, wo du zu den ATC und Replicas gerätst, suche danach im Käfig im Zentrum.

### Lebensforschung

Gesundheitsbooster: Im Gefrierraum, geh in den rechten Bereich und springe auf einige Kisten zu einer Öffnung die unten zum Booster führt, das ist der richtige Weg.

### Die Einkaufszentrum Verfolgungsjagd

Reflexbooster: Vor dem Parkplatzkampf mit den Polizisten, steige ein kurze Treppe hoch für den Booster.

## Intervall 04

### Begraben

Gesundheitsbooster: Nachdem du Chen befreit hast, schaue in einem winzigen Zimmer rechts für den Booster, dieser ist hinter einigen Kisten.

Gesundheitsbooster: Nachdem du Alma gesehen hast gehe nach rechts, du siehst ihn im Freien.

## Intervall 05

### Relikt

Gesundheitsbooster: Nach der Kriechsequenz wirst du ein geschlossenen Raum sehen, rechts mit ihm auf einem Regal. Scheint nicht, dass du hineingelangen kannst. Aber schau nach rechts eine Kiste auf der Mauer innerhalb des Büros ist zu sehen. Schiess auf sie um die Mauer zu öffnen und du kannst rein.

### Basislager

Reflexbooster: Im ersten Raum mit einigen Waggons und einigen Autos, suchen ihn in einem Kriechgang.

## Intervall 06

## Labyrinth

Reflexbooster: In der Höhle wo du zwei Leitern hochsteigst sieh nach rechts wenn du die erste Leiter hochsteigst, Spring auf den Metallträger und folge ihm.

Reflexbooster: In der Ecke vom Dach, wo du mit Mördern kämpfst, steige die Leiter links hoch.

## Intervall 07

### Kloneinrichtung

Gesundheitsbooster: Im Raum mit dem ersten Kampf, schaue unter einem Laufgang für den Booster.

### Klonproduktion

Gesundheitsbooster: Über dem Raum mit den Leichen, nach dem Dunklen Punkt auf dem Boden nach dem du Fettel gesehen hast, gehe durch eine Tür rechts von dem Punkt für den Booster.

### Endkampf

Reflexbooster: Nachdem du in eine Öffnung gesprungen bist, dreh dich um um den Booster zu sehen.

Gesundheitsbooster: Im Bereich wo du die Replicas mit dem Führer kämpfen siehst, schaue nach links und auf dem Fußboden ist er.

Reflexbooster: Gehe nach rechts für den letzten Booster da wo der Führer erschien und du wirst ihn auf dem Balkon finden.

ENDE