

Instinct

Instinct Lösung aus dem englischen mit PC Übersetzungssoftware übersetzt und nachbearbeitet.

Instinct Lösung

Inhalt	deutsch
1. Tunnel Entrance	1. Tunnel-Eingang
2. Stairwells	2. Treppenhäuser
3. Basement (sublevels)	3. Keller (Sublevel)
4. Dwelling Unit (Dormitories)	4. Wohnende Einheit (Wohnheime))
5. Generators (Power station)	5. Generatoren (Kraftwerk)
6. Outdoor Approach	6. Außenannäherung
7. Northern Entrance	7. Nördlicher Eingang
8. Basement (Arrow's version)	8. Keller (Arrows Version)
9. Vivarium (Arrow's version)	9. Vivarium (Arrows Version)
10. Biological Hazard Labs	10. Biologische Gefahr-Laboratorien
11. Vivarium (White's Version)	11. Vivarium (Whites Version)
12. Depot	12. Depot
13. Generators (White's Version)	13. Generatoren (Whites Version)
14. Dwelling Unit (White's Version)	14. Wohnende Einheit (Whites Version)
15. The Last Leg of the Facility	15. Das Letzte Bein der Möglichkeit
16. Rocket Shaft (Final Zone)	16. Raketenschacht (Endzone)

EINFÜHRUNG -

Das folgende Dokument ist eine Lösung des PC-Spiels "Instinkt". Es ist wird empfohlen dass Sie das Spiel spielen ohne in die Lösung zu schauen, es sei denn, dass es absolut notwendig ist. Die Lösung beschreibt nicht alle Positionen und Beschaffenheit jedes Item und Waffe im Spiel, und ist nur beabsichtigt um Spieler zu führen wenn er stecken geblieben ist oder sie nicht mehr weiter wissen.

Und jetzt, ohne weiteres Aufheben...

Lösung

1. Tunnel Entrance:

Der Spieler nimmt die Rolle von Ihm an, indem er das Gebäude durch das Lüftungssystem betritt. Sie beginnen Stehend in einem Rohr das zur Oberfläche führt. Ducken Sie sich (halten Sie die C Taste) und gehen Sie in die angrenzende Lüftungs Rohrleitung. Benutzen Sie Ihr Brecheisen oder Ihrer Pistole um den Kanal-Deckel zu zerbrechen. Feindlicher Soldat wird sichtbar sein wenn Sie rauskriechen. Erledigen Sie ihn mit Ihrer Waffe, schiesen sie die explosiven Barrels oder die Benzincannister wenn Sie wollen. Herausgehen auf den Laufsteg und gehen sie links die Leiter runter für einen sicheren Abstieg. Gehen sie auf die andere Seite des Tunnels, und gehen ins umzäunte Gebiet rein. Drehen Sie den lästigen Alarm aus wenn Sie wollen (stehe dem gelben Knopf gegenüber und drücken die Taste (E) während nahe Stehen). Schritt ins Büro und Drück die benutzen Taste indem du dem Schalter gegenübersteht. Nehmen Sie die Gesundheitsbastelsätze, Rüstung, und Munition auf wenn erforderlich. White und der Lastwagen sollten inzwischen im Inneren sein. Gehen Sie zur Lastwagenladefläche hinauf.

Wenn du oben auf der Lastwagenladefläche bist hast du Zugriff auf den Vulkan, eine starkes Maschinengewehr mit Tonnen von Munition. Benutze es frei, um Abfall aus den Feinde zumachen wenn White fährt. Unglücklicherweise wird deine Autofahrt kaum angefangen bevor du in einen Ruck gerätst gestopt. Eine erhobene Brücke bremst den Lastwagen. Sprung vom Wagen und finde

heraus wie man sie senkt. Geh durch die Türöffnung auf der Seite des Tunnels, aber überspringe das Büro und geh rechts runter (es sei denn, dass du Umweg machst, nimm die Gesundheitsbastelsätze auf). Am Boden gehe auf die Schienen und gehe links. Folge den Laufbahnen bis du eine Öffnung rechts siehst, pass auf das brennende Barrel auf, wenn du nah bist. Erledige den Wächter und gehe die Treppe hoch. Das ist das Büro das du willst. Dreh den Schalter um und nimm die goodies auf bevor du die Tür öffnest und in den Tunnel zurückgehst. Sobald sich der Steg gesenkt hat kannst du den Lastwagen besteigen.

Du wirst eine andere Schießstandbude vor dem Lastwagen haben bevor er hält. Wenn du runter springst, auf die Rampe links vom Lastwagen erledige zwei Soldaten. Ein anderer kann die Stufen links herunterkommen. Erledige ihn dann gehe durch die Türöffnung in der Nähe vom Boden der Stufen. Ein kleiner Weg führt nach innen, du wirst einen andere Menge von Stufen finden. Steige hinunter dann folge durch das Netz von Sälen bis du die Treppe am Ende erreichst, töte die zwei Soldaten auf dem Weg. Besteige die Stufen und passe auf die zwei Soldaten auf draußen vor dem Betreten der blauen Lokomotive. Drücke den roten Knopf innerhalb der Lokomotive und warte. Nachdem der Zug anhält, wirst du raus springen und durch mehrere Soldaten beschossen. Du kannst sie von hier beschießen oder du kannst den Lastwagen besteigen und sie mit dem Vulkan erledigen. Du wirst zu einer anderen Schießbude kommen wenn White den Lastwagen die Straße hoch und in den folgenden Tunnel fährt. Wenn der Lastwagen hält hilf White die zwei Soldaten erledigen, dann drücke den Schalter im umzäunten Gebiet. Ergreife alle goodies vor dem Durchgehen der massiven Türen, um den Level zu beenden.

2. Stairwell Level:

Nach der Film Szene, White geht in den Aufzug um den Kontrollraum zu besetzen. Verlasse ihn um auf der Spitze zu fahren. Steige aus der Plattform auf das Aufzugsdach. Es sollte anfangen, sich in einem Moment zu bewegen. Nach mehreren Sekunden des Abstiegs, du wirst Gefahr laufen vom Dach durch einen Abschnitt von Umzäunung geschlagen zu werden. Wenn es nah wird, steige aus der rechten Seite des Aufzugs aus, und du wirst auf einem Sims landen. Ducken und durch die Öffnung in ein Treppenhaus. Ein Barrel wird herunterkommen unten die Stufen von rechts zertrümmern. Nach links unten ist eine Tür die sich nicht öffnen lässt. Gehe nach rechts und auf die Stufen. Nimm die Rüstung und den Verbandskasten im Zimmer wenn sie erforderlich sind, dann gehe zum folgenden Treppenhaus auf der anderen Seite. Oben wirst du einen Energie-Kasten Schalter an der Mauer sehen. Nimm die Schrotflinte und Munition auf, dann drück den Schalter (stehen dem Schalter gegenüber, Stehe nahe, und drücke E standardmäßig). Geh zurück das Treppenhaus hinunter um dem ersten Schrecken gegenüberzustehen. Bei der ersten Landung wird eine Film-Szene beginnen, wenn du den Schalter oben gedrückt hast. Die Schrotflinte wird handlich sein um die Zombies zu töten. Wenn das Gebiet klar ist, nimm die Gesundheit und Rüstung an der Oberseite vom Treppenhaus auf, dann gehe zur ersten Treppe und den ganzen Weg unten zur Tür zurück die vorher geschlossen war. Du kannst es jetzt betreten. Wenn du durchgehst nach rechts abbiegst einen anderen Zombie zu sehen der bei einigen Benzintanks steht. Gib auf diese acht sie werden im rechten Gebiet schießen, sie werden von der entgegengesetzten Richtung schießen vor dem Explodieren. Das könnte bedeuten, dass sie in deiner Richtung kommen, sicher dein Leben. Folge dem Laufsteg in den folgenden Raum, dann nimm die Schrotflinte auf, Rüstung, und Gesundheit wie erforderlich. Klettere von der Leiter zum folgenden Gebiet herunter. Der Weg wird dich zurück in den Aufzugschacht bringen, runter eine Menge Stufen, zurück ins Innere, dann unten eine anderer Menge von Stufen. Kurz danach wirst du eine Brücke sehen um den Aufzugschacht zuüberqueren. Gib auf den Dampf acht der aus der Seite kommt. Ducken, um es zu vermeiden. Auf der anderen Seite des Schachts wirst du in ein anderes Treppenhaus reingehen. Komm zwei Treppen herunter und nimm die Erste Hilfe auf wenn erforderlich. Folge dem Durchgang nach rechts dann geh die Leiter herunter. An diesem Sicherheitskontrollpunkt zerbrich die Glasdecke auf dem Bedienungsfeld, dann drücke (E), indem er darauf zielt und Stehe nahe. Giftiges Gas strömt jetzt aus. Geh zurück die Leiter hoch ins Treppenhaus deinen Aufstieg abwärts fortsetzend. An der Unterseite vom Treppenhaus, nimm die Gesundheitsbastelsätze hinter den

großen Kästen dann runter den Durchgang nach rechts. Gehen geradeaus diesen Teil des Levels beenden.

Nach dem laden des Bilds gehe weiter die Stufen runter in den Aufzugschacht unten ein anderer Menge von Stufen, dann zurück ins Innere. Gehe hinunter zu der Halle wird dich in eine andere Brücke über den Schacht bringen. Ergreife die Gesundheitsbastelsätze vor dem überqueren. Auf der anderen Seite der Brücke wirst du durch zwei Türen gehen in ein dunkles Zimmer. Schiebe die große Kiste rechts beiseite, ein Loch zu öffnen. Springe unten in dass Loch und gehe zur Leiter an dem Aufzugschacht-Seite in dem Raum. Du wirst einen andere Menge von Stufen runter gehen, runter zu einem Laufsteg dann runter zu einer andere Leiter. Schieße die rostige Seite des Benzintanks, um es runter zu schicken zu den folgenden Stufen, den Zombie unten tötend. Nimm Gesundheit vor dem runter gehen. Am Boden gehst du zurück in den Schacht dann unten zurück mehr Stufen. Es gibt eine Brücke um den Schacht zu überqueren, aber das ist eine schlechte Position. Gehe ins Zimmer links der Brücke dann benutze den Schalter (E).

Die Brücke wird Zeit brauchen um zu sinken, ergreife die Gesundheitsbastelsätze während du wartest. Wenn die Brücke fast unten ist kannst du sie sicher überqueren. An der anderen Seite wirst du ins letzte Treppenhaus des Levels gehen. Du wirst hier auf deinen ersten Schrotflinten-Zombie treffen. Ziele auf den Kopf weil ihre Körperrüstung viel weniger wirksame Schüsse auf den Rumpf bringt. Setze deinen Weg unten fort die letzten Stufen runter und decke dich mit goodies ein. Gehe unten durch den Durchgang wenn du bereit bist hereingehen in den Kontrollraum am Ende. Du wirst hier einen scheußlichen Kampf haben, am besten erinner dich daran die Barrels explodieren wenn auf sie geschossen wird.

3. Basement Level:

Gehe den Gang zum Kellers hinunter. In der Nähe vom Ende drei infizierte Ratten werden dich angreifen. Sie können mit jeder Waffe leicht getötet werden, aber gib auf den Schrotflinte-Zombie acht der bald danach kommen wird. Mit deinen Feinden fertig gehe links zum Ende des Saals und benutze die Tastatur bei der Tür am Ende des folgenden Saals. Nimm die Gesundheit und Rüstung auf und gehe das Treppenhaus hoch. Öffne oben die Tür und erledige die Zombies. Gib auf die explosiven Barrels acht. Stehe in einer sichere Distanz vom abgeblockten Aufzug und Schuss auf die explosiven Barrels die es abblocken. Das kann sicher getan werden von der Außenseite des Raums, ein kleiner Weg unten zu den Stufen. Mit den frei gemachten Türen wird der Aufzug ein Stück heraufkommen, gehe auf das Dach. Gehe herein und er wird nach unten fahren zu einem Lüftungskanal.

Zerbrich die Lüftungsdecke mit dem Brecheisen oder der überflüssigen Munition um hereinzugehen. Krieche durch die Öffnung für eine Weile und du wirst die Auswahl bekommen eine linke Drehung zumachen die zu einem leichten fallen führt. Das ist vorbei am großen Röhren-Gebiet, wo du aufstehen kannst wird dieser Fall dich töten. Nimm den seichten Fall dann ein anderen und du wirst bald in einem anderen großen Röhren-Gebiet herauskommen mit deinem Ziel. Leider sind die Ventilator-Klingen ebenso scharf wie sie aussehen. Gehe nach rechts vorbei und in die folgenden Rohrleitung. Zerbrich die Decke auf der anderen Seite und Kriech in den Kontrollraum. Siehst du den glänzenden gelben Knopf auf dem Schreibtisch ? Benutze ihn, Voila! Mit dem abgedrehten Ventilator kannst du jetzt springen oder herunterklettern zu der Röhre zu deinem nächsten Ziel.

4. Dwelling Unit Level:

Siehst du die glänzenden Metall Türen ? Das ist was du passieren musst, aber sie sind fest geschlossen. Nimm die erste Tür links. Die Haupttüren können nicht von hier geöffnet werden, aber du kannst die Lüftungsdecke zerbrechen um zu einer Rohrleitung zu kommen. Du kommst zum Zimmer mit den drehendem Ventilator oben. Zerbrich die Öffnung des Luftlochs auf der anderen Seite dann gehe ins folgende winzige Zimmer rein. Benutze den Schalterkasten und und gehe durch die Tür. Die großen Metalltüren sind jetzt offen und du bist frei durchzugehen. Ein scheußlicher Kampf erwartet dich hier. Erledige deine Feinde und nimm die Munition im Zimmer. Gehe zum

Seitenlichen Gebiet links durch um Gesundheit zu bekommen und Rüstung. Wenn deine Geschäfte hier gemacht sind benutze den Schalter neben dem folgenden Satz von schweren Türen und gehe durch.

Gehe die Stufen hoch und in die Küche. Besuche das Hinterzimmer um Rüstung und Munition zunehmen dann gehe durch die Tür. Du kannst mehr Munition, Rüstung aufnehmen und Gesundheit vom Zimmer links aber wirst du um sie kämpfen müssen. Gehe nach rechts. Gehe durch die Tür und in den Speisesaal durch. Viele Feinde werden dich hier grüßen, kreativer Gebrauch von Waffen. Wenn beendet, gehe durch die Doppeltüren (ist egal welche). Gehe nach links und nimm die Gesundheit und Munition auf, dann gehe in das große Rohr das sich rechts befindet. Zerbrich die Öffnungsdecke links und Kriech durch, die Decke auf der anderen Seite zerbrechend. Verlass das große Rohr und nimm einen Umweg nach links wenn du Gesundheit, Munition, und Rüstung willst. Gehe sonst geradeaus die Stufen runter, unten zum Saal und unten noch mehr Stufen. Nimm die Gesundheitsätze wenn erforderlich, dann benutze den Schalterkasten rechts und gehe durch die schweren Türen.

In der Röhrenförmigen Halle gehe durch die zweite Tür links und nimm die Zugriffskarte auf dem Fußboden dieses Raums. Gehe dahin zurück woher du reinkamst, dann nimm die erste Tür links. In diesem Raum steige die Stufen hoch und benutze improvisierte Rampe um in die Rohrleitung zu kommen. Kriech darin, biege nach rechts ab, dann geradeaus bis du gezwungen wirst wieder rechts zugehen. Spring aus dem Rohr und nimm den Gesundheitsatz in diesem Zimmer wenn erforderlich. Benutze den Schalterkasten bei der Tür und benutze die Tastatur um das Zimmer zu verlassen. Gehe nach links und vorbei am Dampf so schnell wie möglich. Nimm die erste Tür rechts wenn du die Röhrenförmige Halle verlässt. Gehe geradeaus durch den Raum und vorbei an den Schließfächern. Nimm die Zugriffskarte auf dem Fußboden im Duschaum auf. Gehe dahin zurück wo du die Röhrenförmige Halle verlassen hast. Benutze die Tastatur bei den schweren Türen und gehe durch wenn sie sich öffnen.

5. Generator Level

Gehe runter in den Startgang und gehe nach links. Erinnere dich, dass die Ratten fast nie allein gefunden werden. Mache deinen Weg vorbei an den Kisten und gehe durch die Zaun-Tür links. Schau nach rechts und hüpf über die ordentlich aufgeschobenen Kästen um über das Hindernis hinwegzukommen. Gehe von dort zu der Öffnung rechts, ducken um vorbei an den Funken sprühenden Leitungen zu kommen. Folge dem Gang als er nach rechts abbiegt, dann gehe durch die Metalltüren rechts. Gehe durch die Doppeltüren zu der anderen Seite des Raums dann nimm die Zugriffskarte und die goodies auf die ringsherum liegen. Geh in die Halle zurück und geh durch die Einzelne Tür auf der anderen Seite. Löse auf keinenfall Handgranaten aus. Nimm die goodies auf und drücke den gelben Schalter vor dem Zurückgehen in die Halle. Die Metaldoppeltüren sind jetzt offen so gehe durch weiter nach links. Gehe in die Halle herunter und durch die Metaldoppeltüren links.

Gehe durch die blaue Tür links um goodies aufzunehmen, gehe zurück in die Halle. Gehe zum rot beleuchteten Gebiet und auf die Leiter. Sprung von Leiter Spitze um auf die Metallvergitterung zu kommen. Gehe zum Rand der Vergitterung und Sprung zur nächsten Reihe von Vergitterung rechts. Ducken um durch die Öffnung zukommen. Springe runter zum Fußboden. Gehe zur Halle runter und durch die Metalltür rechts. Gehe in die Rohrleitung in diesem Raum und Kriech durch. Ausgang ins Röhren-Gebiet und zurück in die Halle. Gehe durch die Metaldoppeltüren am Ende und nimm die zweite Tür rechts. Nimm die goodies auf und geh in die Halle zurück. Folge dem Rest des Weges, wenn er nach rechts abbiegt dann die Stufen hoch. An der Oberseite der Stufen gehe in den Raum links, nimm die goodies, dann benutze den Schalterkasten an der Ecke. Verlass den Raum dann gehe in den Raum jenseits der Halle. Schließlich sind wir zu seinem Ziel gekommen: das Generator-Zimmer. Du wirst deinen Weg machen, alle Wege überqueren ohne die Hindernisse zuberühren wenn du Schaden vermeiden willst. Steige die Stufen auf der anderen Seite hoch und sieh die drei Schalter auf derTafel. Sie müssen in einer bestimmte Reihenfolge gedrückt werden um dein Ziel zu vollenden. hmmm... Ich frage mich ob es irgendwelchen Hinweise in

diesem Zimmer gibt bezüglich dessen?

6. The Outdoor Approach Level:

Du hast die Rolle Arrows angenommen, eines funktionierenden Arbeitens mit Ihm und White um die Möglichkeiten zunehmen und den Professor zu sichern. Sie kommt ausgestattet mit einem Scharfschützen-Gewehr und einer schönen Versorgung von Handgranaten. Sie wird anderen Scharfschützen gegenüber liegen in diesem Schauplatz, sowie gut ausgestattete Boden-Truppen und andere Gefahren.

Geh los, die Munition aufnehmend die für dich dagelassen worden ist, dann gehe runter den einzige verfügbare Pfad durch die Felsen. Folge ihm bis du einen Holzwächter-Turm erreichst (der schöne Beute innerhalb hat) erledige die zwei Soldaten nimm den Pfad nach rechts. Du wirst eine gute Distanz gehen müssen, töte zwei Soldaten und nimm die goodies auf dem Weg auf bevor du die Chance hast zu einen Hang nach links zu klettern. Gehe den Weg vorsichtig herauf bis du den Feind sehen kannst auf dem Wächter-Turm und den Sandsack-Mauern. Der Ausgang zum folgenden Gebiet ist rechts. Erledige die Feinde und plünder das Gebiet vor dem Weitergehen wenn du willst. Wenn du bereit bist zu gehen, wird der Ausgang erreicht vorbei kommend an einem Anhänger der auf einer Seite liegt und festgehalten von den Felsen. Ein hölzernes Fachwerk dient als eine behelfsmäßige Rampe um auf den Anhänger zugehen. Wenn das folgende Gebiet geladen wird, sofort nach links und weiter gehen bis du das Hindernis erreichst. Gehe langsam oder bleib stehen den Mörsern erlauben sich aufreihen für dich. Auf der anderen Seite des Hindernisses ist ein ziemlich scheußliches Minenfeld. Das einfachste Weg durchzukommen ist nahe genug zu einer kleinen schwarzen Antenne zu gehen die Mine auszulösen, dann sich beiseite drehend und seitlich gehen. Man braucht einige Versuche, aber du bist sicher die Minen ohne Schaden zu passieren. Du könntest denken dass Handgranaten ein guter Weg sein würden mehrere Minen zur Explosion zubringen, und du hast Recht. Versuche wenigstens einige für später zu sparen.

Arbeite dich durch das Minenfeld bis du eine paar Sandsack Mauern siehst. Du wirst dich in einem Kampf mit den Soldaten hier beschäftigen, plünder das Gebiet dann gehe nach rechts und den Hang runter. Am Boden, gehe nach rechts und geht den Pfad hinunter. Schau nach mehrern Minen. Gehe weiter wen der Pfad nach rechts führt. Wenn er sich zu einem großen Gebiet öffnet, gehst du hoch um den Hang nach links zu steigen, dann folge dem Klippen-Gesicht weiter links zu den Möglichkeiten. Davor kannst du den Wächter-Turm rechts plündern. Mache dich für einen schweren Kampf bereit weil die Endrunde naht zu dem Möglichkeitseingang. Nach dem erledigen deiner Feinde gehe zum Klippen-Gesicht hinter es und folgen ihm nach links. Du wirst bald einen schönen Eingang in der Klippen-Seite finden. Geh den Tunnel herunter erledige die zwei Soldaten und drück den Schalter, um den Level zu beenden.

7. The Northern Entrance Level:

Sobald dieser Level geladen wird, gehe geradeaus zur gelb beleuchteten Halle. Gehe vorbei an den Kisten und das Treppenhaus hinunter. Nimm die goodies auf und gehe runter in die Halle nach rechts. Gehe in den Raum am Ende der Halle und steigt die Leiter hoch. Gib auf alle explosiven Barrels acht. Gehe runter zu dem kurvenreichen engen Gang zum Kontrollraum und der Hilfe für Ihn und White und dreh das Gas auf. Nach der Schnitt-Szene, plünder das Zimmer und gehe den ganzen Weg zurück zum Start des Levels. Dieses Mal nimm die Halle nach links (gehe zum blauen Licht). In der blauen Halle gehe nach links, dann sich nach rechts drehen durch die gestürzten Bretter kriechen. Gehe von dort das Treppenhaus runter. Gehe in den Raum am Boden und runter die folgenden Stufen. Folge dem Laufsteg der nach links biegt, steige dann das Gerüst hoch um in ein kleines Zimmer zugelingen (gerade wie das Klettern einer Leiter, blicke auf und Presse Taste vorwärts).

Plünder das kleine Zimmer, klettere dann von der Leiter herunter. Gehe zurück zum Aufzugschacht und die zerbrochenen Stufen runter. Sei nicht beunruhigt, du wirst nicht fallen, du kannst nicht zurückgehen. Nach den laden des nächsten Bereichs, gehe zurück hinein und runter ein anderer Satz von Stufen. Durchquere den Aufzugsschacht die Holzbretter benutzend (sie sind viel kräftiger, als

sie aussehen). Wenn du auf der anderen Seite bist gehe in das Treppenhaus den ganzen Weg zum Boden in den Durchgang rechts gehen. Du gehst noch zwei Sätze von Stufen hinunter, spring zurück in den Aufzugsschacht dann spring ein anderer Satz von Stufen hinunter. Gehe zurück hinein und nimm goodies auf bevor du auf den Laufstegs zurück über den Schacht gehst. Gehe zu zwei Türöffnungen in den Dunklen Raum und spring in das Loch. Diese Seite der Verbindung sieht sehr hübsch aus dieselbe Ausstattung wie die Seite wo Ihr eingetreten seid. Nimm die Rüstung, gehe die Leiter runter, die Stufen runter und unten den Laufsteg. Dann geh eine andere Leiter runter, drei Treppen herunter, dann überquer den Schacht auf den gebrechlichen Brettern. Sie werden fallen kurz nachdem du auf ihnen gehst beeile dich. Gehe zurück nach innen, das Treppenhaus den ganzen Weg zum Boden dann geh den Durchgang nach rechts herunter. Nimm den linken am Ende des Durchgangs dann steige die behelfsmäßige Rampe hoch um in das große Rohr reinzugehen.

8. Basement Level (Arrow's version):

Kriech durch die Rohrleitung zu der anderen Seite des Raums. Nimm alle goodies dann öffne die Tür. In der Halle gehe nach rechts, dann drück den Aufzugsknopf. Fahre nach unten, dann biege nach links, wenn du rausgehst. Folge der Halle bis es nach links biegt und links und links wieder, die Seitenzimmer plündern wenn du gehst. Du wirst eine Reihe von Metalldoppeltüren durchqueren die sich sofort hinter dir schließen um sich nie wieder zu öffnen. Gehe nach links dann benutze den Schalterkasten auf der Mauer. Spring raus in die Halle, gehe links, dann die nächste rechts und folge der Halle zum Ende dieses Levels.

9. Vivarium Level:

Willkommen in den Vivarium-Laboratorien. Gehe die Treppen runter und in die nächste Halle. Erledige die lebhaft einladende Party und schau in die erste Tür rechts. Es gibt zwei Taschenflaschen in diesem Raum die aufgenommen werden können. Du kannst diese auf deine Feinde werfen und ein Volltreffer tötet sofort. Gehe raus in die Halle und gehe weiter bis du nach rechts gehst. Nimm die goodies an der Unterseite von den Stufen und öffne die Gefängnisartige Tür. Gehe durch und biege nach links schau wieder auf ein Haufen von Party Besucher. Nimm die Säureflaschen auf dem Brett auf wenn du hinuntergehst in die Halle und durch die Tür rechts. Du kannst beschließen zurück zu gehen und jeden töten der aus diesem Zimmer kommt, oder du kannst viel Munition sparen indem du rein rennst und sofort rechts, Säure auf den ersten Zombie werfen der herauskommt aus der Vorderseite, drehe dich links hinter die Säule aus der er erschien, Säure auf den folgenden Zombie vor dir werfen, dann durch die Tür rechts durchgehen. Das Siegel schließt sich wenn du durchgehst und schützt dich sicher vor dem Schrotflinten-Zombie und die anderen shamblers im Raum.

Das Metalltor auf der linken benötigt eine Zugriffskarte um sich zu öffnen gehe runter in die Halle und schau durch die Tür rechts. Du kannst zusehen wie ein Kampf zwischen den Zombies und schwarzgekleideten Kommandotruppen stattfindet, oder wenn du ungeduldig bist wirf eine Säureflasche oder Handgranate an dir Tür um sie zu öffnen und schließe dich dem Spaß an. Wenn du wartest bis der Kampf zu Ende ist werden die Kommandotruppen Handgranaten an die Tür rollen um sie zu öffnen. Erledige sie und nimm ihre Pistolen auf und die Access Karte auf dem Fußboden. Ergreife die Taschenflaschen auf den Tischen. Mit der Karte in der Hand geh zu den starken Türen zurück und öffne sie. Gehe unten ins Treppenhaus und geht den ganzen Weg zum Boden die Zombies erledigen und die Schrotflinte-Kerle entlang dem Weg. Am wirklichen Boden wirst du Rüstung und Munition finden. Gehe ein Paar Landungen zurück und gehe durch die starken Türen. Benutze deine restliche Säureflaschen um die Zombies zu erledigen oder den altmodischen Weg. Gehe rein, gehe links dann gehe durch die Tür. Du wirst einen Hauptgewinn von Munition und Gesundheitsätze finden. Durch die Türen auf der anderen Seite wirst du zwei Rüstungen finden. Schau nach links und starre ins Arboretum. Der große Raum wird die Bühne eines sehr scheußlichen Kampfs mit den Kommandotruppen sein. Sie werden aus der Halle auf linken Seite kommen, nimm eine strategische Position ein überall im Raum. Vor dem Weiterlesen schuldest du es dir selbst zu versuchen den letzten von ihnen wenigstens einmal.

Gewinnst du ? Nein ? OK, hier ist eine todsichere Strategie, sie zu nehmen. Wenn du deine Handgranaten gespart hast hast du Glück. Sie sind der Schlüssel zu einem schnellen Erfolg in diesem Kampf. Fang an sie in den Gang der Kommandotruppen zu werfen sobald du kannst, gehe vorwärts um ihr Erscheinen auszulösen. Werfe alle Handgranaten in diesen Saal bevor sie eine Chance haben herauszukommen. Das enge Viertel sorgt für ihren Untergang wenn du früh genug angefangen hast. Es kann einige wenige Versuche benötigen, aber kannst du diesen Kampf durchbringen ohne einen einzigen Schuss abzugeben oder das geringste bisschen Schaden nehmen. Wenn sie alle Tot sind gehe durch die Öffnung auf der Gegenseite wo du herkommst. Drücke die Taste auf der geisterhaften Bombenmakierung um die Bombe zu pflanzen. Beobachte Schnitt-Szene.

10. Biological Hazard Labs:

Hier beginnen die Kapitel mit White, welcher erfolgreich in die Laboratorien eingebrochen ist. Er fängt das Level an mit einer Schrotflinte, einigen Handgranaten, und mit einer Pistole. Wollen wir aufbrechen, den Zombie tötend bevor er von seinem Mittagessen aufstehen kann. Drücke den Schalter um diese gefährlich aussehende Tür zu öffnen. Wenn es sich öffnet in eine geschlossene Position wirst du es noch einmal versuchen müssen. Gehe durch nimm die Munition und krieche auf die behelfsmäßige Rampe rechts. Auf der anderen Seite der Blockade nimm die Halle nach rechts und nimm die Munition und Rüstung auf und komm zurück. Du wirst einen Zombie sehen der hinuntergeht vom Geschützfeuer. Leider ist der Feind deines Feinds noch dein Feind. Nimm die Halle unten rechts. Das erledigen der Kommandotruppen mit deiner gegenwärtigen Ausrüstung wird sehr knifflig. Es gibt ein Benzinkannister (behelfsmäßige Rakete) auf dem Brett links und ein explosives Barrel rechts. Verwende diese auf eine rechtzeitige Art das erhöht die Gewinnchancen. Der Benzinkannister kann nicht verfügbar sein wenn ihre Schüsse auf den Zombie früher hatte es abgehoben. Das benutzen einer Handgranate würde nicht so schlecht sein, das ist ein harter Kampf und du hast nur geringe Waffen.

Sobald du die erste Gruppe erledigt hast, kannst du ihre Submachineguns aufnehmen die Wunder für zukünftige Begegnungen tun werden. Gerade voraus wirst du ein anderes Gebiet finden mit einer Reihe Brettern aufgestellt als ein Aussichts-Punkt. Erledige die zwei Kommandotruppen und gehe in den folgenden Raum. An der Gabelung nimm den linken Pfad und gehe die Stufen runter. Ein sehr scheußlicher Kampf erwartet dich hier. Zombies, Schrotflinte-Zombies und Ratten werden aus verschiedenen Öffnungen in diesen Raum strömen. Du wirst sorgfältigen Gebrauch machen müssen mit den verschiedenen explosiven Sachen, auf sie aufzupassen. Es wird eine Weile dauern bevor sie aufhören zu kommen, enttäusche deinen Wächter nicht bis du überzeugt bist das es bereinigt ist.

Drück den Schalter mit dem blinkenden roten Licht auf der rechten Seite des Raums, dann gehe zur linken Seite und die Stufen runter. Alle kleinen Öffnungslöcher am Fußbodenlevel werden Zombies ausspucken an einigen Punkten. Die Schrotflinte ist hier dein Freund, überprüfe regelmäßig deine Rückseite. Am Ende des Durchgangs wirst du in den Kontrollraum kommen und mehr Zombies sehen. Wenn du sicher bist dass alles klar ist drück den gelben Knopf. Du wirst eine schnelle Schnitt-Szene sehen, Vorführung vom ausschalten der Bomben rund um deinen Ausgang. Gehe zurück zur gabelförmigen Halle erledige die Kommandotruppen auf deinem Weg. Gehe dieses Mal unten zu dem rechten Pfad. Durchgehe die Tür mit den jetzt ausgeschalteten Bomben um diesen Teil der Laboratorien zu beenden.

Gehe die Halle runter und überprüfe den ersten Seitendurchgang nach links, du findest eine neue Ergänzung zu deinem Arsenal. Geh zurück in die Haupthalle und gehe weiter. Gehe durch die Doppeltüren links um AK Munition zu finden, geh in die Haupthalle zurück und gehe weiter. Folge dem Weg bis er dann nach links biegt dann nimm einen anderen links wenn du zur T Kreuzung kommst. Erledige die Zombies entlang dem Weg, es sei denn dass du meinst sie folgen dir nicht. Gehe zum Ende der Halle und steig das Treppenhaus hoch um deinem ersten Geschützturm gegenüberzustehen. Die automatisierte Kanone brauch ein paar Momente um herauszukommen und zu feuern. Ein wenig konzentriertes Feuer vom der HK wird darauf aufpassen und die AK wird ihn

mit einem Paar sehr kurzen Feuerstößen zerstören. Drück den Knopf um die schweren Türen zu öffnen und gehe in die folgende Halle. Nimm die goodies links auf dann geh durch die Tür rechts die dich durch eine irrgartenmäßige Abteilung mit engen Durchgänge schicken wird. Gehe durch die Türen am Ende und gehe nach rechts in die folgende Halle.

Nimm das Treppenhaus vorn und gehe runter zu dem Durchgang am Boden. Nimm die Tür am Ende und klettere innerhalb des Treppenhauses auf den Halt. Gehe durch die Tür und spring runter zu dem Aufzugschacht, hockend um auf den Fußboden unten zuzugreifen. Folge der Halle zur T Kreuzung und gehe rechts, durch die die Türen gehen um diesen Teil des Levels zu beenden. Klettere die Leiter vorn hinauf und nimm die goodies. Gehe unten durch den Durchgang und weiter bis er nach links biegt. Biege in der folgenden Halle nach rechts ab dann unmittelbar nach links. Folge um die Ecke und gehe die Stufen hoch. Ausgang in die Halle oben und gehe nach rechts. Gehe die Leiter herunter nimm die goodies und gehe auf die nächste Leiter. Erledige den Geschützturm und geh die Stufen herunter auf der linken Seite. Gehe deinen Weg durch die engen Passagen und gehe raus in die nächste Haupthalle, die Zombies auf dem Weg erledigen. Gehe nach rechts dann folge der Halle bis du zu dem Schrotflinte-Zombie kommst. Töte ihn dann lass dich unten in das Loch fallen im Zentrum des Gangs vorbei an ihm. Gehe direkt in den Raum bei den Boden der Leiter und geradeaus zu der anderen Leiter. Steige hoch und nimm Tür nach rechts. Biege wieder nach rechts ab um einige goodies aufzunehmen dann zurückkehrend folge dieser Halle. Erledige den Geschützturm und biege nach rechts ab. Töte die Zombies und gehe hinauf zur Blockade gehe durch das Loch in der Mauer links. Hereingehen in den Raum und durch die Tür auf der anderen Seite der Blockade um darum herumzukommen. Gehe nach links um den Level zu beenden.

11. Vivarium (White's Perspective):

Du wirst einen dramatischen Eingang ins Vivarium machen, als du oben auf einem kleinen Zugwagen fährst. Widerstehe der Versuchung vom Wagen zu springen und vorwärts zu gehen an den elektrischen Schienen. Nicht angenehm. Wenn der Zug zu einem ganzen Halt kommt, Sprung auf die Plattform und nimm die goodies. Du könntest die Zombies töten die auf dich warten, aber das ist dein Ruf. Gehe runter in die angrenzende Halle und erledige die Bande von Schurken auf dem Weg. Im folgenden Raum nimm die goodies auf und schleiche aus dem Fenster auf der linken Seite. Das kugelsichere Glas fehlt in diesem so kannst du durchgehen.

In diesem sehr großen Raum kannst du etwas Schmerz retten, indem du die strategisch aufgestellten Schrotflinte-Kerle von weitem vor dem Weitergehen hinderst. Folge dem Brettweg nach links und spring sorgfältig auf das erste Gerüst. Es wird empfohlen dass du nach unten fällst indem du hockst. Du wirst auf mehrere Plattformen fallen bevor du ein Brett erreichst das du benutzen kannst um zum folgenden Gerüst zugehen. Wiederhole das Spiel dort und überquere eine anderes Brett zum folgenden dann spring auf die Brett-Rampe unten um den Boden zu erreichen. Nimm die goodies und töte die Schurken, dann gehe in den konkreten Bunker in der Nähe vom Zentrum des Raums. Gehe durch die enge Passage dann nimm die Leiter bis du Spitze des Bunkers erreichst. Gehe zu der andere Seite des gelben Metallturms und steige die kleine Leiter hoch, dann steige innerhalb die hohe Leiter hoch um die Spitze zu erreichen.

Gehe von hier herum zur Rückseite des Turms und nimm die kurze Brücke zum nächsten Brett-Laufgang. Aufstieg auf den Kasten auf der rechten Seite und durch das Fenster. Erledige die Zombies in diesem Zimmer und gehe durch die Türen. Du wirst einer anderen Bande von Schurken in dieser Halle gegenüber stehen. Erledige sie und gehe in den Raum auf der anderen Seite. Von hier wird alles sein was du tun musst renn zu dem Fenster das bezeugt die arme Arrows Ableben.

12. Depot Level:

Der Protovirus hat begonnen unseren unglücklichen Helden anzugreifen und er bekam einige neue Attribute. Zusätzlich mit weissen Pupillen und geschwollenen Adern hast du jetzt die Macht Wunden schneller zu regenerieren. Du kannst von der Nähe des Todes zur vollen Gesundheit in der Zeit einer schnelle Badezimmer-Pause kommen. Eine Hinzufügung, du kannst ein bisschen höher

springen als vorher.

Ergreife die Rüstung und statte dich mit einer anständige Waffe aus. Warte auf den Soldaten um die Tür zu öffnen erledige ihn dann. Gehe und nach rechts die zwei Kommandotruppen im folgenden Gebiet erledigen. Im überschwemmten Raum steige die Leiter hoch und Sprung in den kleinen Teil der Spitze des Frachtraums. Ergreife die goodies und drück den linken Schalter innerhalb des Kontrollpunkts bevor du zurückgehst die Leiter runter. Am Boden gehe den ganzen Weg zurück unten in die Halle. Die großen Türen am Ende der Halle sind jetzt offen. Gehe weiter. Du musst deinen Weg vorwärts machen bis die Zugwagen den Weg blockieren. Steige die Leiter hoch den Scharfschützen auf der anderen Seite der Ladungsbucht abschießend und kannst wenn du willst die zwei anderen Kommandotruppen ebenso erledigen. Steige die zweite Leiter hoch, drücke den Schalter an der Spitze dann geh zum Fußboden zurück. Eine Maschine wird einen Zugwagen heben in einem Moment. Mache deinen Weg durch die Wagen. Es kann knifflig sein in den dunklen Gebieten. Schließlich wirst du einen Durchgang auf der linken Seite erreichen. Gehe runter nimm den Durchgang und die Biegung nach links. Besteige die Stufen und folge dem Durchgang zur Spitze die zwei Kommandotruppen tötend. Drück den mittleren Schalter in dem Raum dann geh zurück zum Zugraum. Dem Raum gegenüberstehend wirst du links gehen dann wieder links. Du wirst um einige Zugwagen gehen und springen müssen aber du wirst bald sehen dass einer der Zugtunnels jetzt klar ist. Gehe runter zu ihm die erste links nehmen. Lass dich unten in das Loch in den Zuggleisen fallen und erledige die Kommandotruppen unten. Folge dem Durchgang der nach rechts biegt ignoriere den Seitendurchgang fürs erste. Am Ende deines Durchgangs gehe in den Kontrollraum und drücke den Schalter. Der Wasserspiegel ist gesenkt worden und du kannst jetzt zum überschwemmten Raum im Startgebiet gehen. Gehe dort zurück ein Umweg machend unten durch den Seitendurchgang für einige goodies.

Zurück im großen Startraum wo du mit den ersten Kommandotruppen gekämpft hast in diesem Level gehe den ganzen Weg zurück auf die andere Seite. Das Gebiet, das einst überschwemmt war ist jetzt trocken und die großen Türen dort werden sich öffnen. Gehe deinen Weg durch die Zugwagen. Du wirst zu einem Punkt kommen wo du bei einem Leichnam mit einer Schrotflinte stehen wirst. Wenn du volle Gesundheit hast kannst du dich ducken und in das Loch fallen lassen den Schaden durch den Sprung regenerierend wenn du unten ankommst. Du wirst den ganzen Weg unten zum Wasser fallen. Wenn du dich bald fallen lässt wirst du deine erste Chance verpassen die stärkste Waffe im Spiel zu erwerben: Der Arbalest.

Wenn du diese Armbrust des Schicksals willst gehe den Weg durch die Zugwagen vorbei am Leichnam. Besteige die Leiter entlang der Rückwand biege nach links zur Spitze und berühre die Mauer wenn du das Zimmer durchquerst. Du wirst die Waffe sehen und ein Satz von Schaltern. Ergreife den Arbalest und drück den Schalter rechts. Der hochgezogene Zugwagen wird beginnen zu sinken. Sieh in das Loch herab und erledige die zwei Kommandotruppen vor dem Sprung oben auf den Zugwagen. Wenn der Zugwagen zum halten kommt spring runter zum nächsten Fußboden dann springe unten ins Wasser. Mache deinen Weg unten durch den langen Saal die Kommandotruppen am Ende erledigen, sieh in den folgenden Raum und erledige die zwei Kommandotruppen bevor du durch den nächsten Ausgangs hinter ihnen gehst.

13. Generator Level (White's perspective)

Ah, die Macht. Sieht Ihm ähnlich das ist sein Job. Du bist zurück zu deinen Möglichkeiten, finde deinen Weg mit dem Notfalllicht das dich führt. Du muss deinen Weg durch dieses Gebiete zum Raketeschacht gehen um den Koordinator zu treffen der für den Tod Arrows verantwortlich ist. Gehe vorwärts und zerstöre den Geschützturm. Gehe die Stufen runter und Starte im Anschluss an den Schienen. Mit der Hauptenergie abschalten, du musst nicht beunruhigt sein über die Erschütterungen. Gehe weiter bis du eine große Plattform erreichst wo du aufspringen kannst die Kommandotruppen auf dem Weg tötend. Ergreife die goodies auf der Plattform dann gehe die Türen links durch. Erledige die folgenden zwei Kommandotruppen dann geh in den dunklen Saal herunter. Du wirst bald eine Öffnung sehen in der Abzäunung rechts. Springe runter und biege nach rechts ab die beleuchtete Tür durchgehend. Erledige das Kommando das sich hinter der linken Ecke

der T Kreuzung verbirgt dann nimm die goodies auf. Gehe an der Kreuzung nach rechts, dann folge der nächsten Biegung nach links. Folge dem Saal zu seinem Ende und gehe in die Röhre rein, darin nach rechts kriechen. Durch die Rohrleitungen nimm die erste rechts und gehe durch das kleine Zimmer zurück in den Saal.

Gehe nach links und durch die Türen. Nimm die goodies und gehe durch die folgenden Türen. Gehe rechts dann folge der Halle runter, gehe durch die Türen rechts. Gehe weiter runter die Halle die Türen links werden sich öffnen. Töte die Kommandotruppen innerhalb nimm die goodies dann geh zurück, weitergehen die Halle runter. Gehe bis es nach links biegt erledige die Kommandotruppen auf der anderen Seite. Gehe nach links in dem Kistenraum und folge zu seinem Ende. Gehe nach rechts zu dem Ausgang um den Level zu beenden.

14. Dwelling Unit (White's perspective)

Gehe geradeaus unten durch den Röhren-Gang irgendwelche goodies auf dem Weg aufnehmend. Gehe in den links begrenzten Gang und steige die Stufen hoch, gib auf die Handgranaten acht die das Kommando hier wirft. Steige die Stufen hoch an ihm vorbei und schau zu wie die Zombies/Kommandos vorn kämpfen. Komm nicht zu nahe bis es vorbei ist. Gehe in den Raum und gehe nach links irgendwelche Überlebende töten. Nimm die erste Tür rechts gehe in die familiäre Küche rein. Biege nach links und nimm die Stufen am Ende. Du wirst auf einen anderen Kampf der Zombies/Kommandos stoßen. Unterbrechung wann immer du dazu aufgelegt bist, geh durch den letzten Raum zum Level-Ausgang, vergiss die goodies nicht.

15. The Last Leg of the Facility:

Folge den Schienen und nimm die erste Tür links. Nimm eine andere links um die goodies aufzunehmen dann drehe dich um, um die Halle herunterzugehen. Ein Schritt zurück und du hörst Geschützfeuer weil die Kommandotruppen auf ein explosives Barrel schießen um die Tür aufzusprengen. Erledige sie und geh in den Energieraum. Geh zur Leiter auf die andere Seite und steig auf den Laufsteg oben hoch. Folge dem Laufgang den ganzen Weg zu seinem Ende, drück dann den Schalterkasten um die Tür unten zu öffnen. Springe runter und gehe in die folgende Halle. Gehe nach links und öffne die Türen am Ende, zuschauen und warten auf das Ende eines Kampfs der Zombies/Kommandotruppen. Gehe raus in diesen großen Gang und nach rechts irgendwelche restlichen Kommandotruppen erledigen. Gehe durch die Tür an der Abzäunung rechts dann gehe durch die andere Hindernis-Tür durch. Drück den Schalter in diesem Hindernisraum dann steige auf die Leiter rechts außerhalb des Hindernis. Es gibt einen anderen Schalter hier. Drücke ihn dann gehe zurück zur großen Halle. Biege nach rechts ab und gehe unten durch den großen Gang weiter. Folge dem Weg zum Ende den Umweg rechts für Munitionserholungen nehmend. Im Raum am Ende gehe durch die Türen links. Folge dem kurvenreichen Durchgang den ganzen Weg zum Ende des Levels.

16. Rocket Shaft (Final Zone):

Gehe weg von der Rakete und die Leiter runter. Steige die folgende Leiter hoch und folge dem Kurven-Durchgang bis du eine Öffnung erreichst. Aussteigen auf die Schienen und den Start im Anschluss. Am Ende biege nach rechts ab und gehe hinunter in die folgende Halle nimm die nächste möglichkeit nach rechts. Geh in den großen Raum und gehe in die Röhre die sich links öffnet. Nimm eine andere links und kriech durch die Rohrleitungen. Ausgang aus der Rohrleitung und in die folgende Rohröffnung und gehe hinunter in die folgende Halle, nimm die 2te. möglichkeit links. Gehe durch die Tür am Ende.

Gehe vorwärts in den schmalen Durchgang links. Du wirst ihm folgen, es ist ein guter Weg gehe eine andere Leiter runter bevor du nach draußen kommst. O.k. ist es nicht WIRKLICH draußen, aber ist es ein riesiger Raum und das Dach ist ziemlich weit weg. Du gehst nach links, gehe um diesen Zugwagen herum und Sprung über den Schutt. Gib acht auf die Bombardierung von oben. Hast du deine Arbalest Munition gespart? Das würde eine gute Zeit sein um es herauszunehmen. Du wirst auf Kommandotruppen in Gruppen stoßen. Gehe vorwärts du solltest dich "im Inneren"

zurückziehen. Schau nach einer Öffnung zurück in das Lager die entlang der linken Mauer sein wird. Zwei Gruppen Kommandotruppen werden versuchen dich anzugreifen. Wenn du sie erledigt hast gehe in die Öffnung und die Stufen hoch. Oben wirst du den Herzog sehen mit anderen Gruppen von Schurken, dann gehe durch die Öffnung auf der anderen Seite des Kontrollraums. Gehe diesen langen Saal hinunter und erledige die letzte Gruppe von Schurken auf der anderen Seite. Steige die sehr lange Leiter hoch, um das Spiel zu beenden. Glückwunsch!