

Psychotoxic Lösung

Aus dem englische mit Googelübersetzer übersetzt und nachbearbeitet. Das Übersetzungsprogramm hat abwechselnt "Sie" und "Du" verwendet, ich habe das nicht geändert, also nicht wundern.

Tasten die für diese Lösung benutzt wurden.

Slot 1-----Silencer Pistol

Slot 2-----Sniper Rifle

Slot 3-----M-16

Slot 4-----Tonfa

Slot 5-----Shock Gun

Use-----G

Quick Save-----F1

Quick Load-----F12

Power Of The Angel-----T

Mission Objective-----Tab

Cheat-Modus: Drücken Sie ^ die Taste unter der Esc Taste während des Spiels, um das Konsolenfenster anzuzeigen. Die folgenden Groß- / Kleinschreibung beachten, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

God mode-----lua god()

Disable God mode---lua ungod()

Invisibility-----lua PlayerInvisible()

Disable invisibility---lua PlayerVisible()

Full ammunition-----lua allammo()

Toggle flight mode--lua PTFly(<on/off>)

Empty weapon slots-----lua ResetWeaponSlots()

Waffen

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupSocom)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupM16)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupSniper)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupKnife)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupColt)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupMac10)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupPumpGun)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupGatlingGun)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupFlamer)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupJackhammer)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupUdderGun)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupA_Gun)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupIonRifle)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupPitBull)

Spawn indicated weapon-----lua summon(PickupSpectreEyes)

Engelskräfte

AngelPickupShield-----Schutzschild

AngelPickupHealth-----Selbstheilung

AngelPickupTime-----Zeitlupe

AngelpickupStealth----Unsichtbarkeit

Level

LEVEL 1: FBI HQ

LEVEL 2: THE CATHEDRAL 1

LEVEL 2: THE CATHEDRAL 2

LEVEL 2: THE UNDERGROUND GARAGE
LEVEL 3: AT THE AIRPORT
LEVEL 4: AIR FORCE ONE
LEVEL 5: CENTRAL PARK
LEVEL 6: FAIRY TALE FOREST
LEVEL 7: IN BROOKLYN 1
LEVEL 8: IN BROOKLYN 2
LEVEL 9: THE HOTEL
LEVEL 10: LEVEL OF PAIN
LEVEL 11: TENKO TOWER
LEVEL 12: BUNNY LEVEL
LEVEL 13: IN THE SUBWAY 1
LEVEL 13B: IN THE SUBWAY 2
LEVEL 14: THE HARBOR
LEVEL 14B: THE HARBOR WAREHOUSE
LEVEL 15: CLOUDS OF WAR
LEVEL 16: BATTLESHIP
LEVEL 17: MANHATTAN ISLAND
LEVEL 17B: SMALL BANK
LEVEL 18: DEEP BLUE SEA
LEVEL 18B: NAUTILUS
LEVEL 18C: BANK
LEVEL 19: THE MUSEUM
LEVEL 20: THE 4TH HORSEMAN
LEVEL 21: DEATH
LEVEL 21B: FLIGHT
LEVEL 22: STATUE OF LIBERTY

Anmerkungen

Um Waffen in deine leeren Slots zu stellen. Holen Sie sich einfach auf dem Bildschirm das Hand Icon, und drücken Sie die Zifferntaste für den Slot wo Sie die neue Waffe setzen wollen. Du kannst nicht schießen, wenn du dich zur Seite lehnst. Schnellspeicher dein Spiel häufig. Bewege dich über alle Waffen, die tote Feinde hinterlassen, um ihre Munition zu bekommen. Im Spiel, schau nach explosiven Kanistern und Sachen mit roten Markierungen. Schieße auf diese, während Feinde in der Nähe von ihnen sind es wird einfacher, um Feinde zu erledigen. Oft - aber nicht immer, Schieße auf Gabelstapler, Autos oder Lastwagen, dann werden sie explodieren. In deinen fünf Waffenslots am oberen Rand des Bildschirms kannst du nur Waffen aus den ersten drei Slots hinzufügen und entfernen. Die Tonfa und Stun Pistole in den Slots vier und fünf können nicht entfernt werden. Das ist komisch, denn alle Feinde im Spiel feuern mit einer Art schnelle Feuerprojektilwaffe. So kommst du niemals nah genug an einen Feind, um sie zu betäuben oder niederzuknüppeln. Das bedeutet, dass diese beiden Waffen völlig nutzlos sind ausser um Kisten, Lüftungsabdeckungen und andere zerstörbare Gegenstände im Spiel aufzubrechen. Gewöhnen Sie sich darann jedes Mal, wenn Sie auf jemanden geschossen haben neu zu laden. Die meisten Ihrer Feinde sind sehr wahrnehmbar für Lärm, können ausweichen, rollen und bewegen sich auf eigene Faust.

SMK=Kleines Med Kit=10 points

MMK=Mittleres Med Kit=25 points(?)

LMK=Grosses Med Kit=50 points

Lösung

LEVEL 1: FBI HQ

Von der

Von der Startposition vorwärts in Richtung des Saunder-Körpers, und nimm seinen BLAUEN

AUTO-KEY, indem du hineingehst. Pickup-Elemente Schweben und drehen sich und alles, was Sie tun müssen, ist in sie reingehen um sie zu sammeln. Holen Sie sich das WALKIE-TALKIE damit können Sie mit Max kommunizieren. Überprüfe deine Ziele regelmäßig, um zu sehen, was du tun musst. Springe auf den Tisch, um die silbernen Zylinder zu bekommen, die Munition haben. Du bekommst Munition auf die gleiche Weise wie du Pickup Items bekommst - indem du darüber gehst. Holen Sie sich die BLAUE ZUGANGSKARTE, damit Sie die Tür öffnen können. Die silbernen und verschieden farbige Mechanismen neben den Türen sind die Zugangsschlösser, um diese Türen zu öffnen. Wenn das Symbol einer Hand auf dem Bildschirm angezeigt wird, bedeutet dies, dass Sie mit dem Objekt interagieren können, indem Sie die Taste Verwenden drücken. Öffne die Tür und gehe über die Waffe des Schlägers. Wenn du das Interaktions-Icon bekommst, drücke die # 1-Taste, um deinen Peashooter für seine Schalldämpfer-Pistole zu wechseln. Vorwärts in die Halle gehen, vor der Ecke anhalten. Ducken und feuern Sie einen Schuss in den Flur, um die Schläger zu Ihnen zu locken. Sobald Sie sehen, ein Teil ihres Körpers um die Ecke kommt schießen, bis sie beide tot sind. Die Schläger hinterlassen ihre Waffen und Munition. Bewege dich über jede Waffe und Schachtel Munition, um zu erwerben, was als Munition zur Verfügung steht. Du willst diesen Alarm zum Schweigen bringen. Bewegen Sie sich die Halle hinunter und halten Sie an der Ecke vor der Kopiermaschine mit dem toten Kerl darauf. Reload, und bewegen Sie sich entlang der linken Wand unter den Uhren, an die Ecke. An der Ecke vorbei. Lassen Sie sich von den Schläger links sehen, dann schnell wieder zurück. Warte auf ihn und seinen Kumpel, um sie zu erledigen. Danach nehmen sie ihre Munition. Betreten Sie den großen tiefer liegenden Raum und gehen Sie um die Einfassung. Betreten Sie den Waschraum der Männer. Um die Ecke nach rechts und durch die Tür, ist ein weiterer Verbrecher zu töten. Bewege dich bis zur Tür und lass ihn dich sehen, dann rasch zurück. Wenn er kommt, schieß bevor er es tut. Drücken Sie die Taste # 2 über seine Waffe, um die DOUBLE AUTOMATIC PISTOLS in den Schacht zu legen. Holen Sie sich seine Munition, dann betreten Sie den Waschraum. Auf der linken linken Wand sind ein paar LMKs, die durch eine weiße Schachtel mit einem roten Kreuz auf ihm dargestellt werden - was 50% deiner Gesundheit wiederherstellen wird. Nehmen Sie keine Gesundheitspakete, die Sie nicht brauchen, aber denken Sie daran, wo sie sind, damit Sie zurückkehren und sie holen können, wenn Sie sie brauchen. Wenn du den Waschraum beendest, wird es ein Trio von Schlägern geben, die im großen tiefer liegendem Raum warten. Ducken um den Waschraum Flur herum und schau um die Ecke um zu sehen, wo die Schläger sind. Erledige sie, Töte die anderen zwei, dann gehe zurück über die Stufen hoch und links. Stoppen Sie kurz hinter dem Alarm an der rechten Wand und spähen Sie um die Ecke. Vorbei an dem roten Feuer Hydrant, ist ein weiterer Verbrecher. Lehnen Sie sich heraus, um seinen Standort zu überprüfen. Töte ihn, oder lass ihn zu dir kommen. Wenn er zurück zum Patrouillieren kommt vorwärts gehen und neben der schwarzen Couch hocken. Wenn er aufhört und nach rechts steht, schieß auf ihn. Es ist ein weiterer Schläger um die Ecke nach links. Beachten Sie den grünen Blinkalarm vor der Tür. Das bedeutet, dass diese Türen freigeschaltet sind. Öffne die Tür und gehe dann schnell zur rechten Seite zurück, denn auf der anderen Seite gibt es Schläger. Gehe zurück zur Tür, und wenn er zu dir kommt schieße zuerst. Der andere ist hinter dem Schreibtisch rechts. Gehe um die rechte Seite zu der Tür, bis Sie ein Stück seiner Kleidung sehen, dann Feuer. Betrete den Raum und nimm ihre Munition. Gehen Sie nach rechts, hinter dem Schreibtisch, und mit dem Benutzungsschlüssel, schließen Sie diesen verdammten Alarm aus. Wenn du zurückkommst, wird ein weiterer Wächter erschienen sein. Schießen, wenn er seinen Rücken zu Ihnen hat. Gehen Sie durch die Tür nach rechts, bis Sie irgendeinen Teil des Weissen Hemdes siehst im Flur auf der linken Seite. Schieße, bis du ihn tötest. Gehe zurück in den tieferen Raum und erledige einen weiteren Wächter in den Flur oder den tieferen Raum. Betreten Sie den tieferen Raum und gehen Sie nach rechts, vorbei an den Aufzügen zur Tür mit dem grünen Licht. Rein und links von dem linken Pfeil an der Wand wird ein weiterer Schläger kommen. Rechts vom blauen Schild mit dem weißen Pfeil ist ein SMK. Steige drei kurze Treppenstufen hoch. Vorwärts zu dem vierten Flur, und erledigen Sie den weiblichen Verbrecher und ihren Kumpel. Einer von ihnen kommt von links, im Raum mit den Fahndungs Plakaten. Gehen Sie rechts und um die Ecke nach links, werden drei Schläger kommen. Wechseln Sie zu Ihren Doppelpistolen, lassen Sie sich sehen, dann Feuer, wenn sie um die Ecke

kommen. Schalten Sie zurück zu Ihrem Schalldämpfer Pistole und Munition. Auf der rechten Seite der Aufzüge wird ein vierter Schläger sein. Steige die Treppe hinauf und runter nach rechts. Gehe vorbei an dem ausgebrochenen Fenster, um eine MMK vor zu finden. Schnellspeichern, bevor du auf die Couch gehst. Ducken Sie sich, und gehen Sie am linken Rand des Daches und schauen Sie nach unten. Schießen, auf alles was wie Schläger aussieht. Bewegen Sie sich auf die rechte Seite und machen Sie dasselbe. Bewegen Sie sich auf dem Gehweg, aber NICHT IN DAS QUADRATISCHE LOCH VORAUS SPRINGEN. Schnellspeichern, dann, nachdem Sie denken, dass Sie die beiden Schläger unten getötet haben, gehen Sie nach rechts zu dem quadratische Loch und klettern die Leiter hinunter. Wenn du beim Klettern erschossen wirst, lade nach und suche den Schützen auf der Oberseite. Es kann ein Shooter hinter dir an der Unterseite der Leiter mit dem Rücken zu dir sein, wenn du dich umdrehst. Bewegen Sie sich auf die andere Seite des Bereichs, und erhalten Sie die GELBE SCHLÜSSELKARTE. Im mittleren Bereich unten rechts ist eine Tür, wo man die grüne Schlüsselkarte braucht um sie zu öffnen. Du wirst später wieder hier sein. Gehe zurück zur Leiter und klettere hoch. Springe nach links. Spring in das quadratische Loch. Geh den anderen Weg zur Tür. Es gibt Schläger auf der anderen Seite. Springe auf den Handlauf und öffne die Tür. Von oben auf den Handlauf, nach links, und töte die Schläger in der Tür. Gehen Sie durch und den Flur nach links. Es gibt zwei Schläger vorne und nach links. In der nächsten Halle links, hinter einigen umgestürzten Möbeln, wird ein weiterer Verbrecher sein. Hüpf über die umgestürzten Möbel, ohne in die nächste Halle zu kommen. In der nächsten Halle nach links wird ein weiterer Verbrecher sein. Feuer ein Schuss auf ihn, um ihn herauszulocken. Gehen Sie an der Tür vorbei mit dem gelben Mechanismus auf der linken Seite, und um die Ecke nach rechts wird ein SELBST HEILENDES Power-up sein. Dies ermöglicht es Ihnen, die Angel Force-Taste drücken, um verlorene Gesundheit zu ersetzen. Drehen Sie sich um nach hinten und betreten den kleinen Raum. Hüpfen Sie auf die Kisten, schiebe das Gitter aus dem Weg und duckend springen in den Kanal. Wenn das Gitter in das Entlüftungsloch eingeklemmt wird, benutze dein Tonfa, um es zu brechen. (Dies ist die einzige Art von Ding, dass Ihre Tonfa nützlich für Sie sein wird.) Gehen Sie zum Ende, und drücken Sie das Gitter hier, und schießen die Schläger unten auf der linken Seite. Springe runter in den Raum. Das SLOW MOTION Power-Up (Zeitlupe) ist wirklich nutzlos, weil es das Onscreen-Display stark verzerrt. Also benutze es nicht oder du hast das automatisch Selbstheilungs Item. Schieben Sie die geraden Stühle zwischen sich und Sie, damit Sie in die Regale gelangen können. Sie können nur ein Power-up haben, und jedes neue das Sie bekommen, ersetzt das aktuelle. Es gibt eine LMK auf dem Regal. Setzen Sie die SHOTGUN in Ihren Slot # 3, bis Sie etwas Besseres bekommen können. Schrotflinte Munition ist schwer zu bekommen. Obwohl mächtig, ist die Schrotflinte langsam neu zu laden. Steigen Sie wieder in den Luftkanal und kehren Sie zurück, wo Sie herkommen. Gehen Sie zurück und öffnen Sie die gelbe Zugangstür und bewegen Sie sich durch die Halle. Wenn du an die beiden geraden Stühle an der Wand kommst, ziehst du den Schläger nach rechts. Gehe in den Raum und bis zur nächsten Tür. Nimm deine Schrotflinte. Diese Tür hebt gerade auf, und da ist ein Schläger dahinter, so hocke dich nieder und schieße, sobald du seine Beine siehst. Nimm deine Doppelpistolen. Gehen Sie an ihm vorbei, auf den Aufzug und drücken Sie den Aktivierungsschalter, um zum Lager zu fahren. Schnell hocken und drehe dich nach rechts. Bewegen Sie sich ein wenig aus dem Aufzug, und lassen Sie die Wachen Sie sehen. Bleib hockend und lass sie zu dir kommen. Es wird etwa vier Wachen geben, und du wirst wahrscheinlich eine gutes Stück Gesundheit verlieren. Bewegen Sie sich hinter den Aufzug und gehen Sie an der Wand entlang. Wenn du am Ende in das kleine Zimmer kommst, schieße die Wache in der Tür. In der Nähe dieser Wache an der Wand, ist ein LMK. Über den Aktenschränken auf der rechten Seite ist die ROTE SCHLÜSSELKARTE. Hocken und schieben Sie den blauen Stuhl am anderen Ende neben den Aktenschränken, um sie zu erreichen. Es gibt eine MMK. Durch in die Tür, wo die Wache war, und die Treppe hinunter. Schieße den Schläger an der Unterseite. Gehen Sie zu der roten Zugangstür, öffnen Sie es, und rennen Sie schnell zurück. Nimm deine Schrotflinte, und gehe zurück und schieße dann mehrere Schläger. Zuerst nach links gehen, und durch die Glastür und finde den LMK an der Wand. Von hier und nach rechts, und bekomme noch eine LMK im Zimmer geradeaus. Gehen Sie zurück, gehen Sie direkt vorbei an der schwarzen Lehnecouch und öffnen Sie

die Tür. Geh nach rechts, und schieße

um die linke Ecke, um den Schläger zulocken. Gehen Sie weiter und halten Sie vor der nächsten Ecke. Warten Sie, bevor Sie sich der offenen Tür zum Außenbereich nähern. Wenn die Frau im weißen Pullover vorbeikommt, schieße sie durch die Glastür und auch ihren Kumpel. Es kann ein dritter Verbrecher auf der anderen Seite des Gehwegs sein. Schießen Sie durch den Glashandlauf, um die Treppe nach unten zu bringen. Dort kann auch ein anderer da unten sein. Gehe auf die andere Seite und schieße die Schläger unten, bevor ich die Treppe hinuntergehe. Hinter dem Schreibtisch an der Wand wird ein LMK sein. Gehen Sie hinüber, wo das blaue Schild mit dem weißen Pfeil an der Wand ist, und gehen Sie diesen Saal hinunter. Schießen die beiden Schläger auf der linken Seite und auf der rechten Seite, öffnen Sie die rote Zugangstür. Ziehe den Schläger dahinter, töte ihn und gehe dann hinein. Nach links, werden mehr Schläger sein. Feuer einen Schuss auf den Flur, um sie zu Ihnen zulocken. Gehe in die Tür und bringe einen Schuss, um einen dritten Schläger zulocken. Holen Sie sich die GRÜNE KEY CARD auf der linken Seite. In einer der Schießböden ist ein LMK. Gehe wieder aus der Tür und gehe geradeaus, die Treppe hinunter neben dem linken Pfeil an der Wand. Öffne die GRÜNE TÜR, duckend nach draußen gehen und schieße die weiblichen Schläger auf der Treppe rechts. Schieße den Schläger auf deiner Ebene links. Gehe vorwärts zum anderen Ende und öffne die GRÜNE ZUGRIFFTÜR und töte den Schläger links. Das Pfeilzeichen an der Wand sagt, dass das Parkplatz Deck auf der rechten Seite ist. Öffnen Sie die andere GRÜNE ZUGRIFFTÜR, und schießen Sie den Schläger. Gehe vorwärts zur Säule und erledige die Schläger links und nach oben im zweiten Stock dieses Gebäudes links. Es wird ein Verbrecher über und hinter dir auf der rechten Seite sein, wenn Sie vorwärts gehen. Vor der braunen Parkbank ist eine MMK. Ein Schuss, der irgendwo im Bereich des silbernen Autos gefeuert wird, wird eine Explosion verursachen und einige der Jungs nach links töten. Vorwärts bewegen zwischen der linken Wand und den Parkbänken. Biegen Sie an der Ecke links ab, und dort kann ein Schläger die Treppe hinuntergehen. Gehen Sie die Treppe hoch, betreten Sie die Tür und stehen Sie neben dem Wandvorsprung auf der linken Seite. Schieße den Schläger, der die Stufen herunterkommt. Laden, und wenn Sie um die Ecke kommen, erledigen Sie die männlichen und weiblichen Schläger. Gehen Sie geradeaus den Flur entlang, in den Raum mit dem gekachelten Boden. Nähern Sie sich der Schlafenden Wache auf der linken Seite. Ein Onscreen-Symbol zeigt an, dass du diesen Kerl nicht erschießen kannst. Max sagt Ihnen, Ihre Kräfte zu benutzen, um den Code zu extrahieren, um die Stahltüren von den Wachen zu öffnen. Dies ist das Ende des Levels.

LEVEL 2: DIE KATHEDRALE 1

Nach der Zwischensequenz sagt Max, dass du jetzt in den Wächtern Gedanken bist. Wechseln Sie zu Ihrer Pistole in dem # 5 Slot, und laufen Sie entlang den Stegen. Geh die Rampe hinauf und steige die Treppe hinauf. Wenn du bis zum Ende kommst, springe auf den unteren Gehweg. Nimm den SPECTER EYE, der das Ektoplasma abgibt und steckt ihn in einen freien Slot. Hören Sie auf den unverwechselbaren Klang der Geister, um Ihnen mitzuteilen, wann sie erscheinen sollen. Wenn die Gespenster erscheinen, schießen sie mit ihm. Wenn du einen Geist tötest, hinterlassen sie ein anderes Gespenstauge mit Munition. Gehen Sie den Weg weiter, und schließlich wird es Sie in ein großes Bauwerk führen. Weiter vorbei an den Fässern auf dem Weg, zum Kreis der Schädel mit einem anderen Gespenstauge in der Mitte. Gehen Sie nach links und folgen Sie dem Weg. Jetzt musst du über die Säulen mit kleinen Plattformen nach oben springen, während du den Flammen ausweichst, die aufschießen. Schnellspeichern bevor du anfängst. Die kleinen Plattformen mit den Planken, die sich von ihnen erstrecken, fallen nicht nach unten heraus. Keiner will Blut auf ihnen. Wenn du in der Nähe von Feuer bist, warte darauf, dass es aufhört aufzuschießen, bevor du an ihm vorbeikommst. Springe vorbei an dem mit dem Blutfleck darauf, zum nächsten und geh weiter, wenn du kannst. Wenn du das Ende erreichst, begegnen Sie dem Rev. Crowley, dem Mörder von Saunders. Nach der Zwischensequenz geht es vorwärts durch die Türen und folge dem Weg zum Ende. Steige die Leiter hinunter. Vorwärts in die Nähe der ersten von einer Reihe Stangen, die aus der Wand schießen. Gehe nach vorne zur weit entfernten Seite der quadratischen Plattform mit vier Ketten, die damit verbunden sind. Töte den Geist, der angreift. Wenn du danach noch Stehst

Schnellspeichern (abjetzt Quicksave). Geh die Bretter entlang zu der großen quadratische Plattform mit drei Blutflecken drauf. Stoppen Sie am Anfang des langen Bretts, das auf der anderen Seite führt. Quicksave wieder, sobald du bestimmt hast, dass du sicher bist. Gehe nach vorn und haltet etwa auf halbem Weg zwischen den beiden Blutflecken und töte dann einen anderen Geist. Gehen Sie den ganzen Weg bis zum Ende und stoppen Sie, bevor Sie auf die nächste Plattform treten. Wenn die nächste Stange sich zurückzieht, mache einen verrückten Sprung zum Anfang des nächsten unteren Bretts. Dies ist ein langer mit etwa vier Pole, die herauschießen, also tue dies in Schritten. Spring runter bis zum Anfang der nächsten Planke und speichern, wenn Sie sicher sind, dass Sie sicher sind. Tue dies in einem geraden Lauf und springe auf jede untere Plattform. Ignoriere den Geist, der erscheint, und geh weiter. Spring in den großen blauen Kreis, der in der Mitte rot ist. Das Spiel wird neu geladen und du wirst das nächste Level starten.

LEVEL 2: DIE KATHEDRALE 2

Gehen Sie vorwärts in den Korridor und in die linke und rechte Nische, nehmen Sie die vier roten Munitionsclips. Zwei Zombie-artige Dudes mit Messer nähern sich. Schieße sie mit deiner Pistole aus der Nische. Weiter in dem Korridor. Schieße den Geist, der vor uns steht, dann bekommst du das SELBST HEILEN Power-Up. Sobald du es nimmst, schnell umdrehen und zurück zu einer der Munitionsnischen, weil sich mehrere Zombies mit Pistolen von vorne bewegen werden. Gehen Sie raus, dann töten Sie sie, wenn sie sich nähern. Setzen Sie das Gewehr mit der rechten Maustaste Zoom-Funktion in den # 1 Slot und das Spectre Eye in den # 2 Slot. Holen Sie sich die Munition. Geh zurück und stoppen, bevor du die Rampe runtergeht. Vorwärts und verwenden Sie die Zoom-Funktion, um die beiden Zombie-Schützen an der Unterseite der Rampe zu erledigen. Benutze deine Pistole auf dem Messer, und das Zoomgewehr auf den Schützen. Ducken, wenn Sie sich dem erhöhten Sockel nähern, drücken Sie die Taste. Dann rückwärts bewegen und eine der Seitenrampen auf die untere Ebene bringen. Töte die Feinde auf dem Weg. Beachten Sie die SLOW MOTION & SELF HEALING Power-Ups. Gehen Sie zurück für die Selbstheilung, wenn Sie es später brauchen. Wenn du vorankommst, wird es ein paar Schützen unten geben. Setzen Sie Ihren Weg fort, nach unten zu arbeiten, indem Sie Ihr Zielfernrohr benutzen, um Zombies zu erledigen, die aus der Ferne schießen. Ducken auf die letzte Rampe gehen zu dem SHIELD-Power-up, und schau in die verdunkelte Tür nach links und töte drei Schützen. Gehen Sie in die Nähe, wo die drei Zombies waren, und steigen Sie die lange Leiter hoch. An der Oberseite, bewegen Sie sich an der Seite, zum anderen Ende und duckend vorwärts. Benutze dein Gewehr auf die vier Zombies vor dir. Wenn du hinuntergehst und eine Rampe hinaufgehst, wird es ein paar große Spinnen geben, wo du das Gespenstes Auge benutzen sollst, während du rückwärts gehst. Geh zurück, und weiter eine weitere dunkel gefärbte Rampe, und drücken Sie den Sockel mit der Hand auf der linken Seite. Dies wird einen anderen Pfad hervorbringen unterhalb links von wo Sie die Taste gedrückt haben. Duckend die hellgrüne Rampe hinunter gehen und schießen Sie so viele der Zombies, die vor Ihnen sind, wie Sie können. Folgen Sie ihm nach unten und töten Sie etwa sechs Schützen, bevor sie Sie bemerken. Verwenden Sie Ihr Gespenst Auge auf die beiden Geister. Schäm dich nicht, dich zu retten und einen Abstand zwischen dir und deinen Feinden zu halten. Nachdem alle tot sind, gehen Sie vorwärts, um das große Loch, und drücken Sie einen anderen Hand Sockel, um ein paar weitere Rampen zu verbinden. Gehen Sie beide Rampen hoch und voraus sind ein paar Zombies im Wasser, die Sie mit der Pistole erledigen können. Gehe in Richtung der roten Lichter und ein Geist kann erscheinen. Pistole auf vier weitere Zombies, und drücken Sie die nächsten zwei der vier Handschalter. Nun Zoom mit dem Zielfernrohr oberhalb des Eingang und erledige vier Schützen, bevor du weitergehst. Gehen Sie vorwärts und drücken Sie den 3. und 4. Schalter, um das Tor zu öffnen, wo die Schützen sind. Zoom rein, und langsam vorwärts gehen, Zombies erledigen, sobald Sie irgendeinen Teil von ihnen sehen. Weiter vorwärts, und wenn du die Stufen auf der linken Seite hochgehst, erledige die Schützen in die Nähe der Spitze. Geh nach rechts an der Wand vorwärts und drücken Sie einen anderen Schalter. Gehen Sie zurück zur Spitze der Wand und steigen Sie einige Stufen hoch. Zoom die Schützen an der Oberseite. Gehen Sie weiter und gehen Sie einige Treppe

hinunter - dort ist ein Schütze an der Unterseite - an der Wand entlang und drücken Sie einen anderen Schalter. Dies wird einen Körper senken mit gebundenen Händen, hinter ihm ist wieder die runde Plattform unten. Gehen Sie noch einige Stufen hinunter, um das SELBST HEILEN-Power-up an der Unterseite zu finden. Gehen Sie nun zurück die Treppe hinauf und hinunter, um den hängenden Mann zu erreichen. Wenn du ihn erreichst, wirst du automatisch den Code von der Vorderseite seiner Jacke bekommen und in die reale Welt zurückkehren und die Stahltüren freischalten. Dies wird den Level beenden.

LEVEL 2A: DIE UNDERGROUND GARAGE

Dieser Level entspricht der Demoversion. Sie können entweder nach links oder rechts gehen. Links herum ist ein weiblicher Verbrecher und ein männlicher Schläger, der sich zwischen den geparkten Fahrzeugen versteckt. (Die Wagen explodieren wenn man auf sie schießt) Etwas rechts ist ein Kerl mit Doppelpistolen und ein weiterer männlicher Schläger weiter zurück. Nehmen Sie sich Ihre Schrotflinte und gehen Sie nach rechts, dann an der Ecke links abbiegen. Angriff auf den männlichen Verbrecher, der auf dich zukommt, während du ihn tötest. Laufen Sie, und töten Sie die nächste, die um die Kurve voran kommt. Dann gehen Sie schnell nach rechts, bevor die roten und weißen hölzerne Arme ausfahren, um die quadratische Säule auf der rechten Seite. Töte die Frau auf der linken Seite, wenn sie hierher kommt, dann den Mann, der sich zwischen den Fahrzeugen versteckt hat. Vorbei an den roten und weißen Armen, ist eine gekrümmte Fläche, die zu einer Rampe führt gehe nach unten die beiseitig von der Garage führt. Es gibt noch mehr Schläger an der Unterseite der Rampe auf jeder Seite. Bevor du hinunterkommst, bekommst du die Munition und sei dir bewusst, dass die Doppelpistolen die Munition wirklich schnell verbrauchen. Nehmen Sie Ihre Schalldämpfer Pistole. Geh von deinem Startpunkt aus nach links. Gehe zu der Spitze der Rampe, und lassen Sie die Schläger am Boden Sie sehen. Dann schnell wieder hinter die roten und weißen Arme zurück. Sie werden an der Spitze der Rampe anhalten. Langsam vorwärts und lehnen Sie sich um die gekrümmte linke Wand, und wenn Sie den ersten entdecken, töte ihn. Wiederhole das bis du sie alle hast. Es sind etwa fünf. Statt hinunter zu gehen, geh zurück zur rechten Seite und mache das Gleiche an der Spitze dieser Rampe mit deinen Doppelpistolen. Nach dem letzten, Munition aufnehmen, dann nach unten und in den unteren Parkplatz. Es kann noch einen rechts geben. Zu deiner rechten ist eine Tür, die eine orange Schlüsselkarte benötigt. Vorwärts und dann nach rechts. Es kann ein Schläger oder zwei nach rechts gehen. Holen Sie sich die ORANGE KEY CARD in die Ecke und es gibt 2 LMKs an der Wand in der Nähe. Gehe zurück zur Orangetür und öffne sie. Die Tür öffnet sich, und du wirst einen anderen LMK an der Wand sehen. Warte, um es zu bekommen. Etwas rechts sind mehrere Schläger. Bewegen Sie sich um die Tür und schießen Sie die den auf der rechten Seite. Langsam weiter, und schießen Sie das Gerüst, das auf der Seite liegt, um es aus dem Weg zu bewegen, dann erledigen Sie den zweiten. Holen Sie sich ihre Munition und gehen Sie weiter. Sie kommen zu einigen roten und weißen Stufen, mit einem Schützen an der Unterseite. Töte den Schützen von oben oder schieße durch die Stufen. Gehen Sie die Treppe hinunter, und lassen Sie die Schläger in dem 2. unteren Parkplatz Sie sehen und die Jagd geht los. Erledigen Sie jeden der in diesen Bereich kommt, an der Unterseite der Stufen. Gehen Sie auf den Parkplatz, und gehen Sie links von dem weißen Lieferwagen mit der Telefonnummer drauf. Gehen Sie zu der Wand, und Sie finden eine MMK vor dem Auto. Springe über die Motorhaube dieses Wagens und dem neben ihm, und betritt die offene Tür. Die Treppe hinauf schieße den Schläger in den Rücken. Gehe durch die nächste Tür, und du wirst 2 MMKs an der Wand sehen. Nehmen Sie sie nicht, es sei denn, Ihre Gesundheit ist niedrig. Spähen Sie um den gekrümmten Teil der Halle und erledigen Sie drei Schläger mit Ihren Doppelpistolen. Geh zur Tür mit dem rauchenden Schädelbild daneben. Töte den Schläger auf der linken Seite, und seinen Kumpel auch. Wenn du auf die Kanister schießt, werden sie explodieren. Gehen Sie durch den Kanisterraum, und in den nächsten Raum, biegen Sie links ab und doppelte Pistole auf die Schläger die Teilweise die Treppe hinunter gehen. Gehen Sie die Treppe hinunter, erledigen Sie den Verbrecher, wenn er durch die Tür mit dem Ausgangschild zu ihm kommt. Gehen Sie unter die Stufen, um 3 MMKs, eine BOX OF AMMO und ein SLOW MOTION Power-up zu finden. NICHT DEN SLOW MOTION

POWER-UP NEHMEN, WARTE UND NIMM DEN SELBSTTHEILUNGS POWER-UP. Geh durch die Tür, und über die rote und weiß gestreifte Schwelle, und nimm die BOX OF AMMO rechts. Es gibt noch mehr Kanister. Am anderen Ende dieses Kanisterraumes gibt es noch 2 weitere BOXES OF AMMO. Beachten Sie das Zeichen an der Wand, das sagt, das die Tür im Brandfall geöffnet wird. Zurück zu den rot-weiß gestreiften Stufen, und auf einen der Kanister schießen. Dies wird alle vier Kanister zur Explosion bringen und die Tür öffnet sich. Gehen Sie in der Nähe der Tür, und beachten Sie den Pickup auf der anderen Seite des Lieferwagens. Es ist eine Selbstheilungskraft-up dort. Rund um die Tür auf der linken Seite sind mehrere Schläger gebündelt zusammen. Nach links sehen, aus der Tür heraus, und Feuer. Es gibt etwa vier von ihnen. Ihre Doppelpistolen arbeiten hier gut. Wenn sie dich sehen und Gerangel gibt, zurück zu der Tür, und schnell ducken, so können sie Sie nicht sehen. Nach dem Sie alle auf der linken Seite erledigt haben gehen Sie vorwärts um das Selbstheilungskräfte-powerup zu bekommen. Dann gehen Sie zurück um die zwei Autos und zu der Frontseite der verschiedenen Autos saubermachen. Es gibt etwa sieben Schläger in allen. Nachdem alle tot sind, Munition, dann zum anderen Ende der Garage bewegen, und zu dem schwarze Auto gehen, das zwischen einem roten Auto und einem goldenen Auto ist. Das Hand-Symbol erscheint auf dem Bildschirm. Drücken Sie die Benutzer Taste, um das Auto zu starten, und den Level zu beenden.

LEVEL 3: Am Flughafen

Geh nach rechts, und durch die Tür die oben mit Abfahrten bezeichnet ist. Schiess ein Schuss nach unten in die Halle zu den zwei Schlägern. Im Gepäck Check-in-Bereich, in die Hocke und gehen Sie nach links, hinter die Theke, und drei Schläger erledigen. Geradeaus, von wo aus Sie diesen Bereich betreten haben ist ein Geigenkasten mit einer Schrotflinte. Es ist viel stärker, aber sie hat nicht so viele Schüsse. Auch werden Sie nicht viel Munition für sie finden. Hinter dem Gepäckträger Bereich und im Zimmer am Ende, ist ein MMK. Gehen Sie durch die andere offene Tür. Tötet die Wache auf der linken Seite und zwei weitere rechts. Es gibt eine vierte Wache am oberen Ende der Rampe. Am oberen Ende der Rampe, gehen Sie nach rechts, und den feurigen Bereich betreten. Halten Sie sich von den Flammen weg, und gehen Sie nach links, zum anderen Ende des Raumes. Gehen Sie durch die Tür, und töten die Schläger auf der rechten Seite. Weiter vorbei an den Deckenventilator, und am Ende die Schläger schießen die die Stufen unten sind. Am unteren Ende der Treppe, auf der rechten Seite, ist ein SMK. Schießen Sie die drei Glasfenster die über den grünen Kästen sind kaputt. Erklimmen Sie die grünen Kisten und die vier Schläger durch das Fenster erschießen, dann durch springen. Es gibt ein paar mehr Schläger um die Ecke. Weiter vorwärts und die Schläger erschießen auf den Stufen links unten. Es gibt eine SMK in der Nähe des Weihnachtsbaum. Weiter vorbei an den Weihnachtsbaum zu einen anderen Schläger, dann die Stufen runter gehen, aber vor der unteren stoppen. Schiess zu den Stufen rechts zwei weitere Schläger erledigen. Gehen Sie bis zur Tür an der Spitze, und öffnen Sie sie. Es gibt 2 SMKs, & 1 MMK nach links. Nun gehen Sie nach rechts auf die Tür. Wenn Sie kreisend herum gehen, werden Sie zu einer anderen Schrotflinte kommen, und 2 Boxen Ammo, von denen eine für die Schrotflinte ist. Gehen Sie zurück in die offene Tür. Nach vorne, und in Deckung hinter der hohen Säule. Es gibt einen Schläger vor, und zwei weitere über ihm auf dem Mezzanin (Zwischengeschoss). Erledigen Sie zuerst die oberen. Bewegen Sie sich nach rechts, an der zweiten Säule dazwischen halten und den MG-Schütze erledigen. Gehen Sie nach links zu der ersten Säule und durch die Tür. Gehen Sie die Treppe hinauf und erledigen Sie eine andere Amokläufer auf dem Mezzanin. Es gibt 3 LMKS an der Wand hier oben. Verwenden Sie sie nur, wenn es nötig ist, dann die Treppe hinunter wieder zurück, und zu dem anderen Ende. Es gibt einen weiblichen Schläger auf der Rampe nach oben und geh nach links von ihr. Holen Sie sich eine BOX Ammo, und dan durch das Tore 01-18. Es gibt ein paar Schläger um die Ecke auf der linken Seite, und zwei weitere weiter hinten an der Spitze jeder Rolltreppe. Die beiden auf der Rolltreppe sind zu weit weg für Ihre Kugeln, gehen Sie nach vorn, und hocke hinter dem Gepäck auf dem Gang. Duckend weiter, das Gepäck auf sie zu schieben, dann zur Seite und tötet sie. Die Rolltreppe hoch. Erledigen Sie zwei weitere in dem nächsten Raum, und gehen vorbei an dem Schild, das sich ständig ändert. Ein weiteres Paar von Schlägern, links herum

gehen. Gehen Sie nach vorn zu der hohen grauen Säule, die dem beweglichen Gehweg nächsten ist, zwischen und Ihnen dann langsam nach rechts und erledigen Sie den weiblichen und den MG-Schützen. Gehen Sie auf den beweglichen Gehweg und nach unten an das andere Ende des Raumes. Ein Schläger könnte von rechts kommen. Schau um die Ecke. Ein oder zwei weitere Schläger auf dem Flur rechts. Gehe durch die Tür auf der linken Seite, und überqueren Sie den Gehweg über dem Lichtbogenstrom. Gehen Sie die Treppe hinunter, und wenn sie unten sind benutzen Sie die horizontalen Leitungen und dann geh zurück zum anderen Weg. An der Wand benutzen Sie den schmalen Sims, bis Sie auf der kleinen grünen Plattform mit dem Handschalter sind. Drück ihn herunter und rüsten Sie sich mit Ihrer Schrotflinte oder Doppel Pistolen aus. Schnellspeichern. Drücken Sie den Schalter, der die Sicherheits-Tür öffnet die hinter dir ist. Umdrehen, springe über die Schiene und durch die Tür, bevor sie wieder schließt, und die beiden Schläger geradeaus erledigen. Dann vorwärts und die Frau rechts erledigen. Es gibt einen anderen Schläger, um die Ecke nach links. Am Ende, klettern die Leiter hoch. Auf die Spitze der Box, und Hocke-Sprung in den quadratischen Kanal. Wenn der Schläger von Ihnen weg geht, schießen sie auf das Gitter und dann den Schläger. Spring auf den Boden. Es gibt eine SMK auf dem Boden. Weiter durch die Halle, die Frau erledigen, weiter auf der rechten Seite. Ein MG-Schütze und zwei Schläger können auf der linken Seite aus der Tür kommen, doppelte Pistolen für sie. Es gibt einen Schläger die Rampe hinunter voraus. Feuer Schüsse die Rampe hinunter, damit er zu dir kommt für das Töten. Wechseln Sie zu Ihrer Doppel Pistolen. Gehen Sie entlang im Inneren des Handlauf. Wenn Sie in der Nähe des anderen Endes sind, wo die gelben und weißen Löschfahrzeuge stehen, wird ein Typ von rechts kommen, und eine Frau von der linken Seite. Töte ihn schnell zuerst, dann verwenden Sie die letzten schmalen Geländerpfosten für Deckung, bis Sie sie erledigen können. Eine andere Maschinengewehrschütze ist auf der rechten Seite. Gehen Sie vorbei an dem gelben Flughafen Van die Treppe hinauf bei dem Feuerlöscher, und der Kerl sollte zu dir kommen. Geh nach unten in den Gang und langsam um die linke Ecke und töte zuerst einen dann die andere Verbrecher. Eine weibliche Schlägerin kommt hinter der nächsten Linkskurve gelaufen. Die Stufen hoch und die Tür öffnen. Gehen Sie zum anderen Ende, und die Treppe hinauf. Öffnen Sie die Tür, und durch. Tötet den Kerl der aus der Tür kommt. Es gibt eine MMK unter dem Stuhl, dann aus der Tür gehen. Schießen Sie die Kanister, damit sie explodieren und erstellen Sie einen Ausgang. Gehen Sie die Rampe hinunter, vorsichtig die Planken kreuzen. Nach vorne, und vor der Ecke stoppen wo die beiden Fässer sind. Zeige dich so dass der Schläger auf der anderen Seite der Barrikade zu Ihnen läuft. Dann sichern, und auf die Kanister schießen die gegen die Wand gelehnt sind. Das sollte ihn erledigen. Langsam jetzt um die Ecke, und erledigen Sie seinen Partner. Gehen Sie den Gang hinunter, und stoppen vor der Ecke. Langsam um die Ecke, und die Verbrecher töten. Tötet nacheinander die um die nächste Ecke kommen werden. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie raus geradeaus weiter und berühren Sie nicht den elektrischen Zaun. An der nächsten Ecke, kletter die Leiter auf der linken Ecke der Wand hoch. Zum anderen Ende, und öffnen Sie die Falltür, um den Frachtcontainer zu sehen. Spring runter und das Gitter knocken mit Ihrem Tonfa. Wechseln Sie wieder zu Ihrer Pistole und gehen nach links. Holen Sie sich das LMK an der Wand um Ihre Gesundheit zuerhöhen. Schauen Sie nach rechts und Sie werden einen Container mit einem grünen Licht auf ihm sehen. Dies ist Ihr endgültiges Ziel, sobald Sie das Unsichtbarkeit Pickup bekommen. Gehen Sie nach links, steige drei Leitern hoch folgen Sie dem Laufsteg und stoppen, nach der erste Straße rechts abbiegen. Schauen Sie unten auf die rechten Seite, und Sie sehen eine graues Betongebäude. Sie gehen auf diese Seite des Gebäudes, später gehen Sie in den blauen Container mit dem grüne Licht. Weiter entlang der Reihe von Laufstegen und Leitern. Wenn Sie direkt über dem Flugzeug sind, gehen Sie nach rechts, und erhalten Sie das Selbstheilungs Power-up, wenn Sie wollen, aber es wird Ihnen nichts nützen, denn Sie sind werden es tauschen gegen ein anderes. Nun geh zurück zu der Nase des Flugzeugs und entlang dem Laufsteg rechts gehen. Wenn Sie zu den Stufen kommen stoppen und Schnellspeichern. Sie müssen auf den Boden unten gelangen, ohne gesehen zu werden. Beobachte die Aktivität auf den Boden, und wenn die Wachen alle zum Heck des Flugzeugs gehen, duckend die Treppe hinunter, die Leiter zum Boden hinunterklettern. Das Unsichtbarkeits Pickup nehmen aber noch nicht verwenden. Nähern Sie sich vorsichtig den Stablen

Kisten, die zwischen zwei Teilen des Zauns sind und warten, um zu sehen ob Sie entdeckt worden sind. Wenn nicht, dann Schnellspeichern. Jetzt gehen Sie zurück zu dem blauen Container mit dem grüne Licht ohne gesehen zu werden. Benutzen Sie Ihre Unsichtbarkeit Kraft und laufen quer durch den Hangar, zu der gegenüberliegenden Wand auf der anderen Seite der Halle. Wenn Sie den am weitesten entfernten Satz von Flugzeugrädern passieren, hat Ihre Unsichtbarkeit inzwischen nachgelassen. Wenn Sie zu der Wand kommen gehen Sie bis zum Ende nach links, dann wieder links zu dem Betongebäude. Duckend um das Gebäude, auf die andere Seite. Schnell in die Nische die in dem Gebäude ist. Sehen Sie wo Sie gehen müssen, schräg geradeaus zu der rechten Seite. SCHNELLSPEICHERN. Duckend entlang dem Drahtzaun, und an der Ecke nach rechts. Dann gehen Sie in Richtung grünes Licht und in den Container hinein. Der Container wird in das Flugzeug geladen und der Level wird beendet.

LEVEL 4: AIR FORCE ONE

Max sagt, dass das Flugzeug an Höhe verliert, und dass Sie zum Cockpit gehen müssen, die Navigations-Kontrollen benutzen. Danach werden Sie in den Präsidenten Fluchtbehälter steigen, und Max wird Sie in den Central Park führen. Sie sollten die MMK auf dem Boden nicht brauchen, da Sie jede Ebene bei voller Gesundheit beginnen, aber Sie können später zurückkommen, nachdem Sie einige Gesundheit verlieren. Gehen Sie zu den Containertüren um sie zu öffnen. Schauen Sie um die linke Tür, und erledige den Schläger, dann in dem Container nach links bewegen. Stoppen Sie, bevor Sie die Stufen erreichen. Es ist ein Schläger weiter den Korridor hinunter hinter den Regalen. Langsam nach links und feuere einen Schuss zum Ende des Flurs, aber lassen Sie sich nicht den Typ der weiter hinten ist hinter den Regalen Sie sehen. Einzelne Schüsse auf dem Flur abfeuern, bis Sie die Schritte hören, dann wieder weg, warten Sie auf den Schläger der zu Ihnen kommt. Sieh nach unten auf die Regale, und wenn der Schläger dich sieht wird er zu Ihnen kommen. Wenn nicht, nehmen Sie Ihre Schrotflinte und die Stufen überqueren. Am unteren Rand der wenigen Stufen sich sehen lassen, dann einen Schritt zurück und warten Sie auf den MG-Schütze. Jetzt weiter, beachten Sie die Tür auf der rechten Seite, wo der Escape-Behälter innen ist. Holen Sie sich das SHIELD Power-up auf der linken Seite. Weiter vorwärts und einen Schuss an die Wandleuchte bevor du nach links gehst und einen andere Verbrecher siehst. Gehen Sie die Treppe hinauf in die nächste Etage und wechseln Sie zu Ihrem Doppel Pistolen. Das Zimmer des Präsidenten auf der rechten Seite erfordert die orangefarbene Keycard. Wie Sie zurück in die entgegengesetzte Richtung gehen werden mehrere Schläger vorne und links erscheinen. Lassen Sie sich sehen, dann ein paar Schritte von der Treppe wieder nach unten, und verwenden Sie die Tür als Deckung. Wenn sie sehen schießen. Danach gehen Sie wieder die Treppe hinauf und ein paar Stufen zu dem anderen Ende. Es kann ein Schläger links sein. Geh durch den Wohnbereich, und erledige eine Frau die in der offenen Tür auf der linken Seite, direkt hinter dem Konferenzraum ist. Sie kann raus kommen wenn Sie sich nähern. Es gibt eine MMK in den Raum, aus dem sie kam. Gehen Sie wieder heraus, gehen Sie nach links in die Secret Service Area, um die ORANGE KEY CARD zubekommen. Jetzt zurück in den Raum des Präsidenten. Wie Sie die grüne Lampe passieren, bemerken Sie die Treppe, hoch gehen. Öffnen Sie die Tür zum Zimmer des Präsidenten, aber gehen Sie noch nicht rein. Es gibt drei Wachen auf der rechten Seite der Tür. Lehnen Sie sich rein, um zu sehen wo sie sind. Links rein und schießen, dann laufe schnell wieder raus, und warten Sie auf diejenigen, die Sie nicht getötet haben das sie zu Ihnen gekommen um sie zu töten. Einer wird immer zurück bleiben hinter der Bar auf der rechten Seite, so bewege dich nach links zu der Tür bei dem Telefon an der Wand, und schaue schräg nach rechts, um ihn zu erledigen. Wenn sie sich zerstreuen bevor Sie sie alle töten, wird immer einer hinter der Tür sein, wo Sie reingehen. Gehen Sie rein und hinter die Tür, schieße den Schläger, wenn er da ist. Bleiben Sie hinter der Tür hocken und die Frau hinter der Bar sollte kommen wenn sie noch da ist. Wenn ja, schießen sie wen sie um die Tür kommt. Schau um die Tür zum nächsten Raum auf der linken Seite, und einen anderen Schläger töten. Holen Sie sich die RED KEY CARD. Es gibt eine LMK bei den beiden Gesichts Behältern aber versuchen Sie nicht es zu nehmen bevor Sie die Rettungskapsel initialisiert haben. Gehen Sie zurück aus dem Zimmer des Präsidenten, und

gehen Sie nach links vorbei die Treppe hinauf. Zum Konferenzraum weiter auf der linken Seite, stehen auf der linken Seite des roten Türmechanismus, und die Tür öffnen. Schnell auf die linken Seite der Türen zu bewegen. Dann langsam nach rechts zurück, bis Sie ihn ins Visier nehmen können und erledige Schläger links hinten. Danach herüber zu dem Laptop-Computer, auf dem das glühende rote Licht ist, und drücken Sie Benutzen. Es wird gesagt dass die Türen offen sind. Max sagt, dass die Polizei New York abgeriegelt haben. Und wenn er gegangen ist gehst du in den Central Park Zoo um Professor Lindstrom zu treffen. Duckend nach unten, und geh nach hinten heraus und in Richtung der Treppe hinauf. Schiess den Thug rechts oben, bevor er dich sieht, dann die Stufen hoch. Dies ist das Zimmer des Navigators. Wenn Sie sich der Tür nähern, wird sie hochgehen und ein MG-Schütze wird das Schießen auf Sie beginnen. Schrotflinte auf ihn bevor das Tor ganz auf ist. Gehen Sie in das Cockpit, und beachten Sie den Laptop, der fragt wann die Escape-pod-Sequenz initialisiert werden soll. Bevor Sie das tun, geh wieder nach unten und ein Gesundheits Pickup zufinden, Ihre Gesundheit nach oben zubringen dann ins Cockpit zurückzukehren. Auch mit Munition für die Maschinenpistolen eindecken. Nehmen Sie sich Zeit um sich zu ducken und schieben ALLE Stühle ins Treppenhaus. Stellt sicher, dass keine Stühle im Mittelgang der Navigatoren Raum sind. Gehen Sie in das Cockpit, und drücken Sie das größere quadratische Metallstück auf dem Gepäck auf der linken Seite des Raumes. Dann stellen Sie sich vor die Konsole mit dem roten Licht. Nehmen Sie Ihre Maschinenpistolen. Speichere das Spiel in einem Speicherslot. Dies ist dafür, dass wenn Sie sterben müsse Sie nicht den ganzen Level wiederholen. Wenn Sie den Computer aktivieren, gehen Sie einen anderen Weg in die Rettungskapsel, und Sie werden gegen die Uhr rennen (Timer). Sie müssen die Rettungskapsel in der vorgegeben Zeit erreichen oder man stirbt, wenn das Flugzeug abstürzt, aber es gibt auf dem Bildschirm keine Uhr die anzeigt wie viel Zeit Sie noch haben. Wenn Sie gehen nimm die Zeit um Ihre Feinde zu töten, wenn Sie nicht genug Gesundheit und Power-Ups haben das Sie alle Waffen überdauern, die auf Sie schießen.

HINWEIS: Es könnte die Dinge einfacher machen wenn Sie Ihre Flucht in vier Abschnitte unterteilen, nach jedem erfolgreichen Abschnitt Abschluss quicksaving.

ABSCHNITT 1 Nachdem Sie Benutzen am Laptop drücken. Schnell hinter sich nach rechts drehen, und ein Schläger direkt hinter der aufgehenden Tür, renn auf die linke Seite des Türeingangs um ihn zu töten. Wenn er weiter hinten im Raum mit der aufgehenden Tür bleibt, dann entlang der linken Seite in den nächsten Raum laufen und nach links von der aufgehenden Tür stehen. Dann nach rechts und erledigen Sie ihn und der MG-Schütze links. RELOAD, und die Frau schießen die auf der linken Seite hockt auf der anderen Seite der Tür. Gehen Sie auf der rechten Seite dieses Zimmers, nehmen die MMK und die Munition der MG-Schütze. Dann nach links drehen und schieße auf das Entlüftungsgitter. Sie müssen bei voller Gesundheit zu sein, wenn Sie in den Entlüftungschacht gehen. Ducken Sprung (CROUCH-JUMP wie bei dem Spiel Half Life. Sprungtaste drücken und halten und gleichzeitig mit einem anderen Finger die Duckentaste und vielleicht die Vorwärtstaste (ausprobieren) damit die Figur beim Sprung die Beine anzieht) hinein. Ist das Gitter so gefallen dass es den Zugang blockiert, schießen sie um es zu zerstören. Wenn Sie sich in der Entlüftungsöffnung nach rechts zu bewegen, nachladen. Schießen Sie auf das Ausgangsgitter und rausspringen. Wenn Ihre Gesundheit immer noch sehr hoch ist, Schnellspeichern.

ABSCHNITT 2 Gehe auf dem Rohr vorwärts und benutzen Sie das SHIELD. Schiess den MG-Schütze links um. Vorwärts bewegen und schieße rechts am Ende des nächsten Rohres den Maschinengewehr Schützen und den weiblichen Schläger. Holen Sie sich die Munition des MG-Schützen. Rennen Sie durch das SLOW MOTION power-up und schießen die nächste Lüftungsschachtabdeckung ab. Duck Sprung in ihn und RELOAD, wenn Sie nach rechts gehen. Schnellspeichern.

ABSCHNITT 3 Die Austrittslüftungsabdeckung wird über und unter euch sein und Sie müssen

direkt auf sie zu gehen, so dass, wenn Sie herausspringen auf den Boden kommen, werden Sie einem Schläger gegenüber stehen der auf dich schießt. Sofort auf dem Schläger schießen. Aktivieren Sie dann Ihre Zeitlupe und rennen Sie durch diesen Abschnitt ohne Zeit oder Munition auf einen der Feinde zu verschwenden. Sie gehen nach vorn, dann nach rechts laufen. Dann zurück nach links und geradeaus. Wenn Sie die Treppe sehen gehen herum zur anderen Treppe nach unten. Gehen Sie die Stufen runter bis in die untere Etage, Quicksaving, wenn Sie nach unten gehen. Wenn die Maschinenpistole wenig Munition hat wechseln Sie zu Ihrer Schalldämpfer Pistole.

ABSCHNITT 4 Drehung nach rechts und durch den beleuchteten Flur, den Schläger auf dem Weg erledigen. Gehen Sie nach rechts an den Regalen entlang, schieße einen anderen Schläger auf dem Weg und halte vor dem Ende. NEU LADEN. Schauen Sie sich um auf der linken Seite und den Maschinengewehr Schützen abschießen. Gehen Sie diagonal nach links, und schieße den anderen MG-Schütze der deinen Weg blockiert. Gehen Sie nach vorn, drehung nach rechts in die Rettungskapsel und der Level ist zu Ende

LEVEL 5: CENTRAL PARK

Ihre Rettungskapsel landet in den Central Park und Max sagt Ihnen, den Zoo zu finden. Von Anfang an gibt es ein paar Polizisten die hin und her vor Ihnen laufen. Bevor sie dich sehen und zu schießen beginnen rennen Sie schnell auf die rechten Seite, und an der Außenmauer entlang, und über das Gelände springen, und an der Wand deckung nehmen. Als ob es nicht schwer genug ist durch das kleine Fadenkreuz zu sehen, jetzt muss noch Schnee fallen das es viel schwieriger macht. Es

gibt eine MMK in der Rettungskapsel, das Sie nicht brauchen sollten wenn Sie entkamen bevor Sie entdeckt wurden. Folgen Sie der Wand auf der linken Seite, spring über das niedrige Gelände. Auf dem Gehweg links vor dem nächsten niedrigen Gelände, werden drei Wachen sein. Solange Sie sie auf Ihre Anwesenheit nicht aufmerksam machen, sollten Sie in der Lage sein, an der Wand entlang zu laufen, und über die nächsten zwei niedrigen Geländen hüpfen.

HINWEIS: Bei der Außenmauer und dem einzelnen Streifenwagen in deinem Rücken, die linke Gabel und rechte Gabel der Straße führt zu zwei Verrückten Bills Wilde Hot-Dog-Wagen. Aber beachten Sie, dass in diesem Bereiche Polizisten laufen. Sie sollten nicht gerade jetzt ihre Gesundheit Auffüllen müssen. Wenn Ihre Gesundheit niedrig wird, gehen Sie entlang der Außenmauer zu diesen Ort, benutze das Zielfernrohr um die Polizei zu töten, und gehen Sie dann zu den Wagen um Ihre Gesundheit aufzufüllen. Gehe zwischen den geparkten Streifenwagen und dem Tor entlang der Wand. Gehen Sie zwischen den großen Felsen und der Wand weiter. Du wirst einige Bewaffnete passieren, aber nicht aufhören immer an der Wand entlang und wenn sie feuern auf Sie die meisten ihrer Schüsse verfehlen Sie. Schließlich werden Sie zu einem Polizisten kommen der rückwärts von Ihnen auf einem steigendes Pferd sitzt. Ihre Bildschirmanzeige zeigt an, dass Sie auf diesen Kerl nicht schießen können. Weiter an der Wand entlang gehen und Sie werden an drei geparkten Streifenwagen vorbei gehen. Wenn Sie zu dem dritten geparkten Streifenwagen kommen werden Sie in der Wand eine dunklen Nische bemerken. Gehen Sie weiter, bis die Polizisten Sie sehen und beginnen mit der Verfolgungsjagd. Rückwärts gehen wenn Sie auf sie schießen. Gehen Sie zu der Wand und gehen nach vorne, wo die Wand in der Nähe des zweiten Cops ragt. Entweder feuere einen Schuss auf ihn oder lassen Sie sich sehen. Wenn er in Sicht kommt, schieße ihn. Duckend auf dem Handlauf und nach vorne. Wenn Sie den dritten Polizist durch das Gelände sehen, achten Sie auf ihn wenn er sich von dir abwendet und in die andere Richtung geht. Dann aufstehen und ihm in den Rücken schießen. Gehen Sie nicht nach seiner Munition oder andere Polizisten auf der Brücke werden Sie sehen. Weiter entlang der Außenmauer. Gehen Sie zu die Rückseite des Areals mit dem Yellow Cab auf der anderen Seite des Zauns. Warten Sie, um zu sehen, ob jemand Sie Verfolgt. Schnellspeichern. Beachten Sie die runden Felsbrocken. Es gibt eine stationäre Frau auf der linken Seite, es ist sehr dunkel hier, und sie ist schwer zu sehen, da sie bewegungslos steht, geh zu dem Baum. Tötet sie, die anderen Cops sind alarmiert, laufe wieder an

der Wand entlang den ganzen Weg zu den drei geparkten Streifenwagen zurück wenn nötig, die anderen Cops werden ihre Verfolgung aufgeben. Gehen Sie zurück entlang der Außenmauer bis Sie nahe genug an Polizisten kommen und schieße auf sie bevor sie dich sehen. Nach vorne entlang zu der zweiten zu Tage tretenden Wand vorbei an der Parkbank nahe dem Mast mit fünf weißen Lichtern oben drauf. Sieh dich um und wenn der Polizist dir den Rücken kehrt, töten. Dann gehen Sie heraus und zurück hinter die Deckung um den vierte Polizist zu Ihnen kommen zu lassen für das Töten. Dies ist der Zoo, gehen Sie um die Mauer, die der fünf weißen Lichter Laterne am nächste ist, gehe zu dem gelben Zettel an der Wand, du entdeckst dass das Treffen an der Statue von Gov. Stein ist. Gehe schnell hinter der Seite der Wand zurück, wenn Sie den Hubschrauber rechts sehen. Er setzt einige Armee-Jungs mit automatischen Waffen ab. Es sollten mindestens drei, vielleicht vier sein. Wechseln Sie zu Ihrer Schrotflinte oder Maschinenpistolen. Erledige die Armee Jungs durch ein wenig rausgehen und schießen einen Teil von ihnen, die zusehen sind. TAUSCHE DANACH DIE SCHROTFLINTE GEGEN DAS SCHARFSCHÜTZENGEWEHR WENN EINER RAUSSPRINGT. Verwenden Sie die Zoom-Funktion, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Verwenden Sie das um die Feinde zu erledigen, bevor Sie in den Bereich gelangen, wo sie dich sehen, und gehen Sie schießend zurück. Wenn Sie den Zoom verwenden, das Gewehr hat einen starken Rückstoss. Vor allem wenn Sie mehrere Schüsse nacheinander feuern. Die besten Ergebnisse erzielen Sie wenn Sie versuchen einzelne Schüsse aus sicherer Entfernung abzugeben. Vorbei an dem "Sie sind hier Zeichen " vor dem Zoo, und weiter entlang der Wand. Du wirst einige hohe Felsbrocken passieren und ein anderes: "Du bist hier Zeichen" mit einem Polizisten in der Nähe sehen. Snipe (Mit Scharfschützengewehr abknallen) ihn, dann weiter zu dem zweiten Zeichen. Es kann ein zweiter Schütze in den Bäumen sein wenn du an dem Schild vorbei gehst. Weiter nach rechts auf dem Weg neben dem Schild mit Pfeilen die auf das Museum hinweisen, Statue und Zoo. Wenn Sie den Eis bedeckten See mit dem Plattform förmigen Schneehaufen darin sehen, gehen Sie auf dem Eis und folge ihm. Sie gehen vorbei an einer erhabene Struktur mit den Stufen welche der Brunnen ist. Gehen Sie weiter auf dem Eis entlang um den Brunnen. Geradeaus nach Links werden Sie die Statue von Gov Stein sehen. Töte die beiden Polizisten in der Nähe mit dem Zielfernrohr aus der Ferne. Es gibt zwei Polizisten links die bei dem 'you are here sign.' Zeichen sind. Es gibt mehrere Polizisten hinter dem Hügel, der sich hinter der Statue befindet die Sie leicht erledigen können wenn Sie rechts herumgehen mit dem Scharfschützengewehr. Gehen Sie auf die Rückseite der Statue um eine weitere Nachricht von Ihrem Kontakt zu bekommen, um ihn jetzt im Museum zutreffen. Sobald Sie die Meldung erhalten, wird ein anderer Hubschrauber rechts von dem Streifenwagen landen, und zwei Soldaten zu Ihnen kommen. Hinter der Statue, schauen Sie um die linke Seite und schießen Sie bevor sie dich erreichen. Schnellspeichern und ihre Munition nehmen. Gehen Sie auf das Eis zurück an den Brunnen vorbei und gehen Sie zu der Begrenzungswand. Bevor Sie zum Museum gehen müssen Sie auf den Hot-Dog-Stand zu gehen, um Ihre Gesundheit zu ergänzen. Das Museum befindet sich auf der linken Seite entlang der Außenmauer. Aber Sie sollten entlang der Außenmauer nach rechts gehen, um Ihre Gesundheit zu ergänzen. Auf dem Weg dorthin, Snipe alle Polizisten, die Sie sehen. Wenn Sie auf dem Hügel zu dem einzigen geparkten Streifenwagen kommen, biegen Sie rechts ab, und Snipe die Polizei um die Hot-Dog-Maschinen. Dann den Berg nach unten gehen auf den Handlauf springen und duckend zu der Rückseite der Hot-Dog-Maschine. Drücken Sie wiederholt die Benutzen Taste, bis Ihre Gesundheit bei 100% ist. Nun zurück zu der Außenmauer und links gehen. Das Museum ist das Gebäude mit den 3 vertikalen Bannern die vor Ihnen wehen. Von der Ecke des Gebäudes zu der Seite wo der Handlauf ist. Snipe die einzige Wache vor der Tür, dann bewegen dich entlang dem Gebäude vor, und tritt ein. Spring über die zerbrochenen Fossilien und geh zu der Rückseite des Raumes. Finden Sie eine anderen Notiz an der Tür der sagte dass er jetzt wieder im Zoo ist. Sobald Sie die Notiz nehmen, werden mehrere Armee Jungs das Gebäude betreten, Schnellspeichern. Bleiben Sie in der Nische, ein kleines Stück raus, und schieße den links. Dadurch wird die anderen kommen, so töten sie auch. Es sollte mindestens drei sein. Wenn alles klar ist nimm ihre Munition für das Scharfschützengewehr. Gehen Sie nun nur noch in den vorderen Eingang, einen einzigen Schuss abzufeuern, um den letzten Armee Kerl kommen zu lassen. Wenn er das tut, ihn töten und

seine Munition nehmen. Gehen Sie wieder nach draußen auf der linken Seite auf den Handlauf springen und weiter entlang der Gebäudefront. Gehen Sie zurück zu der Außenmauer, und folgen Sie ihr zurück in den Zoo. Gehen Sie an der Vorderseite des Zoos zu der einzigen Bank mit Prof. Lindstrom der auf ihr schläft. Du hast ihn schließlich gefunden und nach einer Cutscene, wird das Level beendet.

LEVEL 6: MÄRCHENWALD

Ihre Ziele sind alle Uhren zu zerstören dann kehren Sie zu der Guillotine zurück und rette Lindstroem. Sie haben 66 Minuten, um all dies zu erreichen. Wie schnell Sie die Uhren zerschießen, wird das die Geschwindigkeit des Countdowns verlangsamen, und das Ticken wird leiser und leiser sein. Es gibt neun Uhren mit Symbolen am unteren Rand des Bildschirms. Wenn Sie eine Uhr zerstören, verschwindet das Symbol. Um die zu Uhren finden müssen Sie auf das ticken hören, tickt es lauter sind Sie in der Nähe von ihnen, und wenn es leiser wird bewegen Sie sich weg von ihnen. Zum größten Teil, versuchen Sie an den angreifenden Feinde vorbei zu laufen. Wenn Sie es nicht vermeiden können, immer wieder schießen und die größeren Kreaturen töten. Über die kleinen Wanzen springen, die herum huschen. Ein Schuss wird sie töten.

Ihre Waffe hat einen unbegrenzten Vorrat an Munition. Sie beginnen und enden in dem Guillotine-Bereich. Das erste, was Sie tun, drücken Sie die Taste für die Pistole. Gehen Sie durch den Gang öffne auf der rechten Seite, diese ist zu der linken Seite wo die 2 Fässer sind. Schauen Sie in die Kirche und öffnen Sie links und schieße Uhr # 1, die auf der rechten Seite des Altars ist. Gehe nun zurück zu dem Guillotine Startbereich, und gehen Sie nach rechts. Gleich hinter dem kaputten Wagen gibt es einen schmalen Gang, betreten. Zum Ende gehen, nach rechts, und Uhr # 2 abschießen. Biegen Sie links ab, und schauen Sie durch das Geländer auf den Friedhof. Gegenüber der Rückwand ist Uhr # 3. Gehen Sie zurück von hier zu dem Guillotine Startbereich, und biegen Sie rechts ab. Gehe den ganzen Weg bis zum Ende und gehen Sie durch die Öffnung geradeaus, wo Sie die zwei Lichter sehen. Zum Ende gehen, nach rechts, dann den ganzen Weg bis zum Ende und schieße Uhr # 4 auf der linken Seite. Kehrt um, und sofort wieder rechts abbiegen. Überqueren Sie das Wasser, und gehen Sie nach rechts. Gehen Sie einige Treppen hoch und runter und in den offenen Hof, gehen Sie nach rechts. Versuchen Sie vorbei an den beiden großen Spinnen laufen die von vorne kommen und einer anderen von der rechten Seite. Versuchen Sie auch die großen Springenden Kreaturen zu vermeiden. Von dort, wo Sie reingegangen sind gehen Sie nach rechts, und die Rampe hinauf auf den erhöhten Bereich mit hängenden Käfigen und Uhr # 5 abschießen. Gehen Sie auf die andere Seite des erhöhten Bereichs. Geh die Rampe runter auf der anderen Seite dieses erhöhten Bereichs und gehen Sie durch die Öffnung in der Nähe geradeaus, wo Sie die zwei Lichter gesehen haben. Gehen Sie einige Stufen hoch und runter und in den Gang auf der rechten Seite, bevor Sie die nächsten Stufen hinauf gehen. Schieße auf Uhr # 6 auf der linken Seite. Gehen Sie wieder raus und gehen Sie nach rechts und etwa zehn Stufen hoch. Überqueren Sie eine bogenförmige Brücke, und ein paar Stufen nach unten, und schieße den Holzzaun auf der linken Seite neben zwei Fässer, du siehst Uhr # 7. Weiter nach rechts, auf diesem Weg, und nachdem er nach rechts geht, schieße auf Uhr # 8 auf der linken Seite. Gehen Sie geradeaus und in die Öffnung auf der linken Seite am Ende. Laufen Sie bis Sie zu einem großen offenen Bereich kommen wo Sie einen hölzernen Wagen auf der rechten Vorderseite sehen. Gehen Sie an diesem Wagen auf der linken Seite vorbei und einen Sprung über die Kisten neben ihm. Gehen Sie geradeaus zu eine anderen Öffnung. Die Treppen hinauf. Auf der ersten Landung, biegen Sie rechts ab, und die große Spinne abschießen. Dann schieße auf Uhr # 9 im Zimmer. Nachdem Sie die letzte Uhr abgeschossen haben stoppt der Timer. Sie wollen die beiden Springenden Kreaturen unten vermeiden. Gehen Sie die Treppe hinunter auf den Boden zurück und gehen Sie nach links um dieses Gebäude herum bis zum Ende. Schräg zu der linken Seite, ist eine bogenförmige Brücke, die Sie überqueren sollten. Auf der anderen Seite, gehen Sie links durch den Tunnel. Sie befinden sich nun auf dem Friedhof. Geh nach rechts zu den hohen Türen mit dem Licht über ihnen. Geh in die Öffnung, und am Ende, biegen Sie rechts ab, in Richtung der beiden Fässer. Auf der rechten Seite ist die Guillotine Startbereich. Gehen Sie auf die Guillotine und

befreien Prof. Lindstroem. Eine Cutscene beginnt wo Lindstroem sagt das Sie in die Pussy-Bar gehen sollen und sagt das Passwort zu Brad Allen, der dir die Dokumente geben wird. Dadurch wird der Level beendet.

LEVEL 7: IN BROOKLYN

Nach links vorwärts gehen und drücken Sie die Benutzen Taste wenn Sie hinter der Bar sind. Holen Sie sich die MUNITION in der Ecke. Es gibt eine Schrotflinte unter der Bar die Sie nicht brauchen. Gehen Sie wieder raus und gehen Sie durch die Tür gegenüber der Bar. Auf der rechten Seite ist ein SMK. Gehen Sie nach links, um den Safe zu öffnen, um die Dokumente zu erhalten, die zu verschmiert sind um sie zu lesen. Bleiben Sie im Zimmer, nimm das Scharfschützengewehr und Ziel auf die Tür. Sie hören eine Polizei Sirene draußen. Die Tür unter dem Ausgangsschild wird aufgesprengt. Schiess auf den Polizisten der reinkommt. Der andere ist außerhalb neben der geöffneten Tür des Streifenwagens. Danach ducken und gehe zu den weitenfernten Müllcontainern auf der linken Seite. Feuer einen Schuss unten auf den Gang auf der linken Seite, die drei FBI-Agenten aus dem fernen Ende bringen wird. Snipe sie bevor sie in die Nähe kommen. Geh den Gang runter und gehen Sie nach rechts zu der Ecke. Wechseln Sie zurück zu Ihrer Schalldämpfer Pistole. Geben Sie in den Flur, stehe seitlich an der Tür auf der linken Seite, und feuer einen Schuss auf dem Flur vorne. Dies wird einen Agenten zu Ihnen bringen. Nach vorne, in der Nähe der Fässer an der Ecke, und feuer einen Schuss auf den linken Flur um zwei weitere Agenten ins Spiel zu bringen. Es gibt ein Explosives rotes Fass auf der linken Seite, auf das geschossen werden kann. Gehen Sie nach vorne und um die Ecke nach rechts. Treten Sie zurück, und schieße auf die Gaskanister gegenüber der linken Wand. Dies wird eine Tür mit einem anderen Agenten innerhalb erstellen. Langsam nach rechts und töte ihn. Gehen Sie die Treppe hinauf, und auf dem Flur nach rechts. Öffnen Sie die Tür, und rausschauen. Ein Polizist oder zwei sind auf der linken Seite. Langsam rund um die offene Tür und tötet sie. Der zweite kann weiter links stehen, gehe durch die offene Tür nach oben, und einen Schuss nach links um ihn herzulocken er steht in Richtung Tür, erledigen. Schräg nach links, von wo aus Sie nach draußen gegangen sind ist ein erhöhter Kanister, darauf schießen um eine Öffnung zu erstellen die Sie nutzen. Sie können zurück gehen um Ihre Gesundheit und Munition aufzufrischen. Spring auf die Kisten und über die Betonwand auf der anderen Seite. Gehen Sie nach vorn und stoppen vor der Ecke auf der rechten Seite. Feuer einen Schuß um die Ecke um die weibliche Schläger anzulocken. Weiter vorne auf der rechten Seite, vorbei am Feuer, einige Untergeschoss Stufen, vielleicht wartet ein MG-Schütze auf Sie wenn Sie sich nähern, wenn Sie ihn nicht mit dem weiblichen erledigt haben. Duckend nach unten und feuern einen Schuss die Treppe hinunter, um ihn herzulocken dann erledigen Sie ihn. Gehen Sie die Treppe hinunter, und in den Flur. Es gibt eine LMK an der Wand. In der Tür auf der linken Seite, und unten auf der linken Seite, ist ein weiterer Schläger. Nachdem Sie ihn töten, in der linken Ecke das rote Fass schießen, das erledigt den anderen auch. Ein Polizist kommt durch die Tür auf der rechten Seite die rechts ist von der Tür wo Sie sind. Rennen Sie durch die Tür und verwenden Sie die quadratische Säule voraus als Deckung. Er dürfte zu dir kommen in der Nähe, wo Sie sind. Gehe im Uhrzeigersinn um den Umfang des Raumes zu der Tür auf der rechten Seite. Wenn der Kerl nicht rauskommt wird er auf der linken Seite sein. Auch den Mann töten der unten auf der rechten Seite ist. Es gibt eine LMK unter den Stufen die in diesem Raum hinunter führen. Gehen Sie durch die Tür bei der roten Parkbank raus und auf die Rampe. Es gibt vier Schläger hier oben. Schiessen und wieder zurück in der Tür in Deckung gehen. Danach gibt es Stufen hinter dem Reifen für Sie, hochgehen. Aber zuerst gehen Sie nach rechts, und schießen das Goldene Schloss der Tür ab, dann auf den Behälter schießen in dem Maschendrahtzaun Platz. Dadurch gibt es eine Öffnung in den angrenzenden Raum wo ein LMK ist. Gehen Sie wieder raus, und gehen Sie die Treppe hinauf. Gehen Sie nach links und die Tür öffnen. Es gibt einen Schläger nach links der neben einem explosiven Behälter steht dass Sie durch den Zaun schießen, bevor er dich sieht. Es gibt eine andere Amokläufer der hinter dem Flammenden Fass steht den Sie nicht sehen werden, wenn Sie nicht wissen dass er da ist. Öffnen Sie nun das Holzzaun Tor und reingehen. Nach vorne und nach links ducken neben den Fässern. Töte den Schützen in der Öffnung auf der linken Seite,

wenn er noch da ist. Wie Sie durch die Öffnung gehen finden Sie, dass es noch zwei von diesen Typen gibt die Sie nicht schießen können. Gehen Sie durch die Tür, die zwischen ihnen ist und laufe in Deckung hinter der Mauer weil ein Verbrecher voraus die Treppe unten ist. Er und ein anderer FBI-Agenten sollten die Stufen hoch zu Ihnen kommen. Gehen Sie in die Lagerhalle dann nach rechts gehen. Folgen Sie dem Flur, nach draußen gehen, dann schnell wieder rein, lassen Sie den Agenten auf der rechten Seite Sie sehen. Zurück in den Flur und lass ihn zu dir kommen. Töte ein anderen auf der linken Seite der nächsten Tür. Gehen Sie wieder nach draußen und die beiden Sätze von Stufen hoch. Tötet den Kerl um der Tür nach links, dann weiter und tötet ein paar mehr, die die Stufen unten sind. Sie werden zu Ihnen kommen wenn Sie sich sehen lassen. Gehen Sie die Treppe hinunter und durch die Halle vor. Gehen Sie rund um die Wand und gehen die Tür die wieder nach draußen führt zurück. Gleich um die Tür die Rampe hinauf ist ein Verbrecher und ein anderer unten entlang neben ihm. Feuer ein Schuß nach draußen um ihn zu dir zulocken. Dann langsam nach links und erledige den einen am oberen Ende der Rampe. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, um zurück zugehen und Ihre Gesundheit aufzufrischen. Machen Sie sich bereit, diesen Bereich zu verlassen, Sie können nicht zurückkehren. Danach gehen Sie zu der Spitze der Rampe biegen Sie links ab, und springe auf die schmale Wand Leiste. Sie werden einen Hubschrauber über sich hören. Folgen Sie diesem und spring fortlaufend nach unten. Bevor Sie die große offene Fläche verlassen, wisse dass es auf dem Rückweg links drei Soldaten gibt. Von diesem Zeitpunkt an wird eine Reihe von Ihren Gegner mit Präzisionsgewehren ausgestattet sein genau wie die, die Sie bereits haben. Also von hier aus sollte dies Ihr Hauptwaffe sein. Zeige Sie sich gerade genug, um sie zu Ihnen kommen zu lassen für das Töten. Es gibt einen dritte weiter nach links zurück der nicht kommt. Benutzen Sie die quadratischen Säulen in der Nähe von den Jungs auf die man nicht schießen kann, um näher an ihnen heranzukommen. Er wird am Ende des ganzen Weges sein um die Ecke nach links. In der Mitte der Straße, mit drei gelben und schwarzen Barrikaden herum ist ein Schacht mit einer Leiter für Sie zum herunterklettern. Klettern Sie die Leiter mit den Sprossen nach unten, so dass, wenn Sie den Boden erreichen, Sie in der Lage sind den Mann zu töten der auf der linken Seite vor uns ist. Bleiben Sie in dieser kleinen Nische, und mache das die beiden anderen zu dir kommen. Schauen Sie nach rechts und Snipe den vierten. Durch den Kanal weiter von Seite zu Seite gehen und versuchen die fallen gelassen Munition zu erhalten, die im Wasser ist. Wenn Sie an der Wand sind dann rechts abbiegen. Um die Ecke auf der linken Seite in einer Nische links ist ein Bewaffneter Sniper. Sie können auch auf die Fässer schießen um ihn zu sich zu locken. Gehen Sie nach vorn und in der Nähe der anderen Seite, wenn Sie die Schritte hören gehen Sie zurück zu der rechten Wand, kurz vor den zwei Fässern und verwenden Sie die Wand als Deckung wenn Sie zwei weitere Jungs Snipe. Gehen Sie auf der anderen Seite der Fässer zurück so dass man sie leichter erledigen kann. Gehen Sie nach vorn und töte die am Ende nach links. Gehen Sie nach links und töte den Mann um die Ecke nach rechts. An ihm vorbei einige Schritte auf der linken Seite mit einem weiblichen Shooter oben. Duckend nach unten und Sie können einen Kopfschuss erhalten, wenn sie Sie sieht. Erklimmen Sie die Stufen und gehe vorbei an der Öffnung auf der rechten Seite, und die Wache wird in den Raum auf der linken Seite laufen. Schießen Sie die Bretter vor der Tür weg dann langsam herüber und den Kerl töten. Gehen Sie durch die Tür und folgen der Halle und Snipe den Schläger um die Ecke nach links. Öffnen Sie die Tür und schnell duckend zurück um die Ecke weil ein Scharfschütze auf der Brücke vorne auf der rechten Seite ist um Sie zu schießen. Erledigen Sie ihn zuerst, dann befassen sich mit dem zu seiner Linken. Bevor Sie durch die offenen Tür gehen sei bewusst dass ein dritter da ist entweder auf dem Brett über deinem Kopf oder an der Wand über dir auf der rechten Seite. Stehe in der Tür und feuern einen Schuss nach in den Gehweg oben. Er springt nach unten vor Ihnen, wo Sie seine Lichter ausschalten können. Geh über die Wand wo der Schneemann ist, und einen guten Abstand davon zu der rechten Seite entlang der Wand bewegen. Schießen Sie auf den Schneemann das zeigt eine Kanister, dann auf den Behälter schießen um eine Öffnung in der Wand zu schaffen. Gehen Sie neben der Öffnung weiter und schieße die drei Soldaten. Wenn Sie nur einen Soldat schießen werden die anderen auf der anderen Seite der Autos sich verstecken und darauf warten Sie zu überfallen. Neben dem Van, ist ein Fass. Duck dich dahinter und schieben es vorwärts nach hinten als Deckung benutzen, wenn Sie sich den restlichen

Wachen nähern. Öffnen die braune Tür in der linken Ecke auf der anderen Seite der Fahrzeuge. Auf der linken Seite trifft man auf zwei verpackt Geschenke. Gehe zum letzten Tor auf der rechten Seite mit dem Namen Julia Prophet darauf. Sie stoßen auf eine Vision von Ihrer Tante Julie, und sie sagt Ihnen, in die Kirche der Heiligen zu gehen, und den Vater Malloy treffen. Damit endet der Level.

LEVEL 8: BROOKLYN 2

Sie beginnen in dem gleichen Flur neben der Tür wo der Name Ihrer Tante Julies drauf steht. Wechseln Sie zurück zu Ihrer Schalldämpfer Pistole. Umdrehen und zurück gehen bis du die großen graue Tür siehst. Bald öffnen zwei Räuber sie, erledige sie. Gehen Sie durch die Tür und beachten Sie die MMK auf dem Boden. Hinter der nächsten Ecke auf der linken Seite kommt ein Verbrecher gefolgt von einem Polizisten, und ein paar mehr Räuber. Schnell zurück in den vorherigen Gang, wo Sie sie schießen. Weiter und außerhalb des Gebäudes und dan nach links gehen. Es gibt eine offene Tür auf der anderen Seite der Straße auf der linken Seite des roten Hydranten, mit einem Schläger und einem Polizisten im Inneren nach rechts. Machen Sie das sie zu Ihnen kommen. Weiter durch die Hallen und es ist ein weiterer Polizist um die Ecke auf der rechten Seite des roten Feuerlöscher an der Wand, machen Sie das er kommt. Geh bis zum Ende der Halle durch die letzte Tür auf der linken Seite mit dem roten Ausfahrtschild darüber. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie neben der Kiste mit der Katze auf ihr. Feuer einen einzigen Schuss in die erste Tür auf der linken Seite, gleich hinter dem Zaun vorne. Dies wird ein Schläger aus ihm herauslocken so dass Sie ihn schießen können. Jetzt vorwärts und das Goldene Vorhängeschloss auf dem Tor schießen, so können Sie durch gehen. Gehen Sie geradeaus auf den Gang, langsam die wenigen Stufen hinauf und in der Tür stehenbleiben. Schießen Sie den Schläger auf der rechten Seite. Gehen Sie nach links in Richtung der beiden LMKS an der Wand, dann schnell wieder nach oben. Ein Polizist wird die Treppe nach oben kommen so dass Sie ihn schießen können. Nun zurück umdrehen und nach rechts gehen. Wie Sie über den Schnee klettern, auf der rechten Seite die Straßenräuber schießen. Es gibt eine MMK am Ende des Gangs nach rechts. Weiter entlang dieser Route wird der Weg durch einen Zaun blockiert. Gehen Sie nach links, die auf die Straße führt, wo drei Schützen auf Sie warten. Gehen Sie zu den Zaun und feuern einen Schuss auf den Gang nach rechts, gehen Sie dann zurück und warten Sie auf einen der Polizisten die kommen. Wiederholen um den anderen zu bekommen. Gehen Sie nach rechts auf den Gang und vor dem Ende stoppen. Feuer, ein Schuß nach links herum um einen dritten Polizist zu Ihnen zu bringen. Gehen Sie nach links woher er kam. Gehen Sie die Treppe auf der linken Seite nach oben, und öffnen Sie die rechte Seitentür, dann feuern einen Schuss auf der rechten Seite um den FBI Kerl auf die rechte Seite der Tür zu ziehen. Gehen Sie durch die Tür und schauen Sie nach links, um eine Tür zu sehen, die eine gelbe Schlüsselkarte erfordert. Nehmen Sie sich Ihre Scharfschützengewehr. Langsam in Richtung der Tür und Snipe einen der drei oder vier Soldaten. Rückwärts von der Tür weg dann langsam weiter zurück, und starten Sie sie den Angriff. Gehen Sie in die große Lobby. Es gibt eine MMK auf der Couch rechts. Neben dem kaputten Aufzug, gehe hinter die Bar an der Seite stehen und die Tür öffnen. Langsam nach links, und Snipe den Soldaten auf dem Flur geradeaus. Gehen Sie durch die Tür, und nehmen Sie die YELLOW KEY CARD auf der rechten Seite. Es gibt eine SMK neben dem Computer. Auf der rechten Seite, wo der letzte Soldat war ist eine Gefängniszellentyp Tür. Öffnen Sie sie und feuern einen Schuss die Treppe hinunter um den Schläger anzulocken. Wenn Sie diesen Weg weitergehen wird es Sie zurück führen wo die beiden großen med Kits an der Wand waren. Der einzige Grund um zurück zugehen ist etwa vier Feinde mehr zu töten. Es ist in erster Linie nur eine Verschwendung von Zeit und Munition. Gehen Sie zurück in die Lobby und gehen wieder aus der Tür, von wo man auf der rechten Seite kam. Gehe den ganzen Weg bis zum Ende der Halle, und verwenden Sie die Schlüsselkarte an der Gelben Türverkleidung um sie zu öffnen. Schießen Sie den Soldaten oben auf den Stufen auf der linken Seite. Es gibt einen anderen um die Seite der Stufen nach unten. Duckend die Stufen hinauf und töte einen anderen auf der rechten Seite. Wenn Sie den zweiten Satz Treppen hoch gehen, Blicke nach rechts und Snipe zwei weitere Soldaten auf dem dritten Satz Stufen. Holen Sie sich das SHIELD Power-Up auf dem Treppenabsatz und weiter nach oben. Lassen Sie die nächste Wache auf dem nächsten

Treppenabsatz sie sehen, dann

schnell zurückziehen und lasse ihn zu dir kommen. Weiter nach oben und es gibt eine MMK auf diesem Treppenabsatz. Lassen Sie einen anderen zu Ihnen kommen, wenn Sie die nächste Treppe hochgehen. Ein weiterer MMK auf dem nächsten Treppenabsatz. Gehen Sie weiter und eine andere Wache töten. Weiter hoch und tötet mehr Leute auf dem Weg. Es gibt einen Treppenabsatz mit einem SMK darauf. Nachdem Sie den Treppenabsatz mit dem dritten MMK bekommen gibt es einen weiteren

Treppenabsatz oben. Wenn Sie an die Spitze kommen stehen Sie an der Seite der Tür und die beiden Jungs schießen die angerannt kommen. Schau um die Tür auf der linken Seite, um einen anderen zu erkennen. Feuer, ein Schuß in den Flur und er wird kommen und für Sie in der Tür stehen. Es gibt eine SMK auf der Oberseite des Treppenabsatz und in dem Aufzug ist ein LMK. Wie Sie in die Halle gehen nach unten wird einer von der rechten Seite am Ende kommen. Gefolgt von einem anderen und in der Halle auf der rechten Seite nach unten stehend wird ein dritter sein den Sie Snipen können. Schnell zum Ende der Halle laufen. Am Ende dieser Halle werden vier kommen von der linken Seite am Ende einer nach dem anderen. Nachladen nach jedem und bevor Sie weiter gehen die nächsten erledigen. Wenn Sie zu den Glastüren auf der linken Seite gehen, durch die linke obere Glasscheibe schießen, um den Mann auf der linken Seite zu erledigen der oben auf dem Dach ist. Schießen Sie den Rest der Glasscheiben, so dass Sie schnell hindurch kommen. Biegen Sie rechts ab und langsam auf die rechte Seite wo das Glas war das du zerstört hast, und gehe neben den Wandvorsprung auf der rechten Seite. Schau um die Mauer und suchen Sie die beiden Fenster die übereinander sind. Jedes verfügt über einen Shooter drin. Snipe sie beide, beginnend mit dem oberen, bevor sie auf den Balkon herauskommen. Geh nach unten auf der Leiter auf der linken Seite und schieße ein paar Glasscheiben ein um ein MMK zu finden. Wieder zurück zu den Stufen wenn Sie Gesundheit benötigen und Munition. Weiter die nächste Leiter hinunter. Über den Handlauf springen und lande auf den Planken unten. Nehmen Sie sie den Vorsprung unterhalb und folgen ihm. Wechseln Sie zurück zu Ihrem Schalldämpfer Pistole. An der Tür am Ende, ohne reinzugehen schießen Sie die beiden Räuber, weiblichen-Shooter in schwarz und FBI Kerl um die Wand auf der rechten Seite. Töte einen anderen Straßenräuber durch die Tür auf der linken Seite. Es gibt eine MMK hinter den Bücher auf dem Boden. Wenn Sie an dem Raum mit den zwei Feuerlöschern gegenüber der Ecke vorbei gehen schau den nächsten Gang hinunter und Snipe die Frau in der linken Ecke die rechts bei dem brennenden Fass versteckt ist, und der Kerl der zur Kontrolle herkommt. Zum Ende dieser Halle und schnell zurück rennen und töten die zwei Schützen in schwarz, die von rechts kommen. Es gibt eine Straßenräuber rechts. Bevor Sie weiter gehen zurück und Munition aufnehmen. Dann zurück hier und über diesen offenen Bereich gehen und in die Türöffnung vorne. Wenn Sie zu dem Bereich kommen mit der einzigen braunen Planke lassen Sie die Soldaten Sie sehen und Sie kommen um erledigt zuwerden. Dort werden etwa zehn von ihnen sein. Wenn sie nicht über die Planke kommen dann erledige Sie von hier. Geh über die Planke ohne zu fallen. Wenn Sie auf das Dach gehen nehmen Sie Deckung hinter den Schornsteinen und dann zum anderen Ende nach unten, und töten alle verbleibenden Soldaten. Vorbei an der offenen Tür auf der linken Seite, um die Ecke auf der linken Seite, könnte ein Soldat warten Sie zu überfallen. Schauen Sie durch den schmalen Raum zwischen den beiden Ziegelbauten vor Ihnen, und verwende das Zielfernrohr um zu versuchen auf einen der Kanister zu schießen auf dem Boden in der Nähe der Soldaten im Rücken. Wenn ja, wird eine Explosion sie alle erledigen. Wenn nicht, dann gehen Sie rund um die Betonblöcke auf der rechten Seite und zu der Rückseite unter der großen Tafel. Snipe jeden Soldat den Sie treffen können und der Rest wird zu Ihnen kommen. Bevor Sie zum weitestfernten Ausgang gehen Ende umdrehen und zurück in Richtung der Planke die Sie überquerten. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Die Treppe hinunter sind zwei LMKS an der Wand. Aber stellen Sie sicher dass Sie das Dach von Soldaten gereinigt haben, bevor Sie sie nehmen. Gehen Sie zurück die Treppe hinauf, oben Munition nehmen und zum anderen Ende auf der linken Seite. Sie werden eine große Plakatwand über vier große Fans sehen, die in Beton sind. Wenn du sie nicht früher geschossen hast liegen sie auf dem Boden herum, Sie werden eine Menge von Kanistern sehen. Aus sicherer Entfernung, schieße auf die Kanister um sie explodieren zu

lassen. Dadurch wird eine Öffnung mit einer Leiter erscheinen, runter gehen. Erklimmen Sie die lange Leiter nach unten und wenn Sie das Ende der festen Wand hinter Sie erreichen, drehen Sie sich auf die Leiter um. Zoom und Snipe den Soldaten durch die Öffnungen in dem Gitterwerk. Beende dann Abstieg. Ein anderer Soldat wird am anderen Ende erscheinen schnell auf die Seite hinter der der Wand deckung nehmen und ihn erledigen. Es gibt eine MMK auf dem Flur auf der rechten Seite, und ein anderer Soldat wird vom Ende kommen. So verwenden Sie die Seitlichen Wandvorsprünge im Gang als Deckung bis Sie das andere Ende erreichen. Gehe in Richtung der Türöffnung am anderen Ende aber nicht durchgehen. Schießen Sie auf das rote Feuerwehrauto vorne um es explodieren zu lassen. Gehen Sie durch die Tür um die Soldaten Sie sehen zu lassen, dann schnell wieder nach oben und Snipe jeden den Sie sehen. Dann laufen und stehen bleiben neben dem umgestürzten Feuerwehrauto. Zeige dich um die linke Seite des Löschfahrzeugs, dann zurück ducken und töte mehrere Soldaten, wenn sie vorbeikommen. Du wirst ein Rennen für dieses machen wenn Sie auf sie schiessen. Am dem fernen Ende werden Sie die Stufen des Doms hochsteigen. Benutzen Sie Ihren Schild Macht, dann rennen sie so schnell Sie können an die Spitze der vorderen Treppe des Doms, die geradeaus auf der anderen Seite des Löschfahrzeugs ist. Ignorieren Sie die die Schüsse die auf Sie gefeuert werden. Es kommt eine Cutscene wo Sie mit Pater Malloy reden, wo er dir sagt das du dich selbst suchen sollst und der Level wird beendet.

LEVEL 9: DAS HOTEL

Sie werden von Psychokillern in diesem Level angegriffen werden die NICHT getötet werden können. Sie können sie nur Niederschlagen für ein paar Sekunden, bevor sie wieder aufstehen und Sie angreifen. Ihre beste möglichkeit ist, sie zu vermeiden, wenn möglich. Wenn man Ihren Weg blockiert, vorbei gehen und ihn in das weiße Feld das auf der Brust angebracht ist schießen bis er flach auf dem Rücken liegt, laufe dann weiter bevor er wieder auf die Beine kommen kann. Es gibt einige Orte an denen er Sie nicht erreichen kann, wie breite Tische oder bestimmte Räume und Türen. Von Ihrer Startposition, schräg nach links, ist ein Ladentisch, vorbei an ihm und es gibt eine schmale Öffnung mit einer Tür, die zum Hotelmanager des alten Büros führt, und das ist Ihr Weg nach draussen. Drücken Sie die # Taste 5 um sich mit der Pistole zubewaffnen. Renn vorbei an dem Psycho der schräg voraus von rechts kommt. Gehen Sie an der Theke vorbei und vor der Tür auf der linken Seite stoppen. Duckend nach unten und wenn der Psycho zu dir kommt wird er die Tür aufbrechen, so kann man schnell in den Raum zurück und raus aus diesem Bereich. Springen Sie auf den Tisch und nehmem sie den BLUE KEY für dem hinteren Eingang. An der Wand ist eine quadratische Öffnung, die einen Lüftungsschacht hat der in den Keller geht. Von den Lüftungstunnel im Keller können Sie zu einem Labyrinth von Gängen in Hotel kommen, das ist der falsche Weg!. Sie können ihn ignorieren. Schiess den Psycho das er auf den Rücken fällt, dann springe an ihm vorbei und gehen Sie zu einem anderen Eingang links, der auf der rechten Seite des "out of order"

Aufzug ist und nach draußen führt. Gehen Sie nach rechts bevor andere Psychokiller-Attacken ausführen und die Selbstheilungskräfte power-up nehmen. Schießen Sie den Psycho nieder, dann wieder an ihm vorbei laufen und springe über den Balkonhandlauf auf der rechten Seite. Gehen Sie auf die andere Seite des Pools. Dort sollten Sie eine kleine Verschnaufpause einlegen. Drehen Sie sich um und Sie werden einen runden Teil des Gebäudes mit einem Licht im Fenster sehen. Unterhalb und links davon ist ein mit Brettern vernagelte Tür. Von diesem Ende, schieße die Bretter weg. Dann halte den Pool zwischen Ihnen und dem Psycho renn an ihm vorbei und durch die Tür. Auf der linken Seite ein paar Stufen hinauf die Sie zu einem Schlafzimmer führen mit einem Loch im Boden , wo Sie fallen können in das selbe Labyrinth der Korridore dass zu den Lüftungsschlitze an der Wand führt. Ich habe das Gefühl dass der Entlüftungs Weg oder das Loch im Boden den Etagen Weg zu gehen, werden Sie zu einem Satz von Schein-Gängen führen, die nicht helfen das Sie Ihre Mission erfüllen. Wenn du in das Psychokiller Zimmer brechen und den Schlüssel zu der oberen Lobby nimmst ignorieren die Stufen die hochgehen. Stattdessen öffnen Sie die Tür geradeaus dank dem blue key die Sie gerade bekamen. Gehen Sie die Treppe hinunter und gehen Sie nach links. Gehen Sie ein paar Schritte weiter nach unten folgen Sie dem Flur, eine neue

Generation von Psychopathen Schießen, die statt nach hinten zu fallen, für ein paar Sekunden verschwinden bevor sie wieder an anderer Stelle auftauchen. Die Stufen hoch und folgen Sie den Fluren bis man in die Küche kommt. Im Vorratsraum auf der linken Seite, ist eine große Spinne, und ein SHIELD power-up. Gehen Sie geradeaus von wo aus man in die Küche kam, gehen Sie durch die Tür. Das ist wie ein großes Esszimmer und auf der linken Seite auf dem Tisch ist ein weiteres SELFHEALING power-up. Auf der rechten Seite, wo Sie den Speisesaal betreten ist eine mit Brettern vernagelte Tür. Gehen Sie durch die Tür die zwischen der ist wo Sie reingekommen sind und der verrammelten Tür und die Treppe hinauf. Schießen Sie die Bretter, die den Weg blockieren. Schieße oder vermeiden Sie die Psychopathen, die Sie in diesem Bereich begegnen. Auf der linken Seite ist eine verschlossene Tür für dass Sie den obere Lobby Schlüssel benötigen. Gehen Sie nach rechts und folgen der rechten Wand. Wenn Sie an der Eismaschine halten, die auf der Seite liegt drüber springen und geradeaus zu der Rückwand gehen. An der Ecke biegen Sie links ab, und Sie werden ein Zimmer auf der rechten Seite mit mehreren Brettern vor der Tür sehen und eine aufrecht stehende Eismaschine. Schießen Sie die Bretter weg, und den Raum betreten. Holen Sie den Schlüssel zu der UPPER LOBBY. Nun müssen Sie zurück zu der verschlossenen Tür, die ist auf der linken Seite wo Sie die Stufen hochkamen. Gehen Sie zurück von hier, und gehen Sie nach links, dann rechts an der Ecke. Immer geradeaus und springe auf die Eismaschine, die auf deiner Seite ist. Schießen Sie ein oder zwei große Spinnen, die in Ihrem Weg sind. Nach unten springen und gehen Sie geradeaus bis zum Ende der Halle. Biegen Sie links ab, dann rechts, vorbei an den Stufen wo Sie hochkamen, und gehen Sie zu der Tür auf der linken Seite. Öffnen und durchgehen. Gehen Sie raus auf den Weg und folgen Sie ihm, bis Sie den Aufzug mit den roten und weißen Tasten neben ihn an die Wand erreichen. Gehen Sie rein und der Level ist zuende.

LEVEL 10: SCHMERZ LEVEL

Schieße auf alle Kisten die du siehst weil einige Goodies enthalten. Sobald Sie wieder die Kontrolle haben schieße auf die beiden Geister die von vorne kommen, wenn Sie vorwärts gehen. Benutzen Sie das Spectre Auge dass der Geist fallen gelassen hat in dem # 3-Slot. Gehen Sie auf die runde Plattform und drücken Sie das Hand

Podest. Die kreisförmige Plattform beginnt herunter zufahren. Wenn sie runter fährt werden zwei weitere Geister erscheinen, sieh nach oben und ringsherum. Die Geister machen einen unverwechselbaren Sound wenn sie erscheinen, höre aufmerksam. Wenn du auf den Boden bist, wird sich eine Passage vor Ihnen öffnen. Geh in den Gang. Schießen Sie die Crawler und Zombies mit der Pistole, spare die Augen Munition für den Geist wenn Sie zu den nächsten Raum kommen. Schießen Sie auf die drei hohen Kistenstapel auf der rechten Seite für eine MMK. Gehen Sie durch den Raum und drücken Sie den Handschalter an der Wand, um die Tür auf der linken Seite zu öffnen. Stehe mit dem Rücken gegenüber der jetzt geschlossene Tür, und schieße die neun Zombies, die aus den Gefängniszellen kommen. Dann gehen Sie ein kleines Stück nach vorn, um den Flammenwerfer zuaktivieren. Schiess die oberste Kiste auf dem Kistenstapel in der Mitte des Raumes, so dass Sie ein klares Ziel haben. Gehen Sie zurück zur Tür, und schieße den Flammenwerfer mit der Pistole bis er erledigt ist. Er wird nicht zu den Kisten kommen. Schießen Sie die übrigen Kisten um ein MMK zu bekommen. Legen Sie den flamethrower (Flammenwerfer) in einen leeren Slot. Gehe durch die nächste Tür und schießen alle Kisten, das zeigt einen Crawler. Vorwärts gehen und benutzen Sie den Handschalter auf der rechten Seite. Gehen Sie durch die neue Tür und die 2 Crawler erledigen bevor Sie das SLOW MOTION Power-up ignorieren. Gehen Sie in den nächsten Raum, die Kisten zerschießen, dann die Spinnen aus der Ferne. Wenn sie sich nähern Rückwärts auf die Brücke, wo Sie sie schießen. Weiter die Treppe hinunter, das gleiche tun. Es gibt etwa zehn Spinnen in allem. Gehen Sie die Treppe hinunter und erhalten das SHIELD Power-up bei der Tür, das dumme slow motion power-up zu ersetzen, wenn Sie es aus Versehen bekamen, wenn Sie Rückwärts gegangen sind. Benutzen Sie den Handschalter um die Tür zu öffnen, die gesperrt wird, sobald Sie durch gehen. Das nächste Gebiet, ist ein großer Kreis Weg. Mehrere Feinde greifen an Spider, Crawler und Zombies. Wechseln Sie zu Ihrer Pistole,

weil Ihre anderen Waffen gesundheitliche Schäden an Ihnen verursachen, wenn sie auf Feinde schießt, die sich nähern. Schiessen Sie auf die Feinde wenn Sie vorwärts rennen, während sie in diesem Bereich laufen. Stoppen Sie das töten nicht bis die meisten von ihnen tot sind. Die großen Spinnen machen den größten Schaden, so töte sie zuerst, dann die Zombies. Die Crawler, Sie können über sie springen bis sie alle links sind. Lasse die Feinde nicht in Gruppen zu dir kommen. Nachdem Sie alles getötet haben folgen Sie dem Pfeil auf der Wand auf der rechten Seite, wo Sie reingekommen sind in einem Gang. Schiess die Feinde vor der Tür, bevor Sie zunahen kommen dann auf die Kisten schießen. Holen Sie sich ein MMK. Unter der Rampe ist eine SELF HEALING power-up. Auf die Rampe und sobald die große Spinne erscheint gehe zurück in den vorherigen Gang, von wo man sie sicher töten kann. Nach vorne, dann die Rampe hinunter auf der rechten Seite. Schießen Sie die Kisten unter dem Gehweg, um ein SHIELD power-up zu finden. Es gibt auch eine MMK in einer der Kisten in der Nähe wo das Power-up war. Gehen Sie zurück bis zum Gehweg, und gehen Sie in den Flur vor. Drücken Sie den Handschalter um die Tür zu öffnen. Unterhalb der Ketten ist ein SELF HEALING power-up. Gehe aus dem Gang in den großen Raum, was die Zombies aktiviert zuerscheinen. Die Rampe ist Ihr sicherer Bereich in den sie nicht kommen können, es sei denn das Sie wieder das Erdgeschoss betreten. Es gibt ein Maschinengewehr in der Mitte des Raumes das ist eine Falle. Sobald Sie es packen, verschwindet es, und wird die Pistole ersetzen die Sie bereits haben. Wenn Sie feststellen, nachdem Sie das Maschinengewehr haben können Sie sich nicht bewegen, drücken Sie die Benutzen Taste und das Maschinengewehr wird erscheinen, und dann werden Sie in der Lage sein sich zu bewegen. Sparen Sie sich die Kopfschmerzen und schießen die Zombies nur mit der Pistole von oben auf der Rampe. Nachdem sie alle tot sind, gehe auf den leuchtendem Weg links zum Ausgang. Gehen Sie die Rampe hinunter und steigen Sie in das was aussieht wie ein Feuergrube. Sie treffen Ihr inneres Selbst, das Ihre wahren Kräfte zeigt, und sagt, die Macht des Lichts zu gebrauchen. Damit endet der Level.

LEVEL 11: TENKA TOWER

Nehmen Sie Ihre Schalldämpfer Pistole und nach der links Öffnung gehen. Wenn der Schläger, der in dem hinteren Bereich patrouilliert sich von Ihnen entfernt ihn in den Rücken schießen. Vorwärts gehen und über den Schalter springen um in den mittleren Bereich zukommen. Wenn der Piepende Alarm losgeht schieße auf den Computer-Bildschirme auf der linken Seite des kleinen Schneemann. Holen Sie sich die GREEN KEY CARD. Wieder zurück und gehen Sie in Richtung der Rolltreppe auf der linken Seite. Es gibt eine SLOW MOTION Power-up unter der Rolltreppe, das Sie nicht sehen können. Duckend die äußerste rechte Rolltreppe nach oben und den Schläger erledigen der links in der Tür ist. Nach vorne und die Tür öffnen und schnell nach links gehen. Langsam zurück nach rechts, und hören Sie den Schläger der sich von Ihnen entfernt. Dann schieße den Schläger der in der Rückseite patrouilliert. Es gibt auch einen weiblichen Schläger nach links. Gehen Sie nach links und die Tür öffnen. Langsam um die rechte Seite der Tür und schieße die zwei Schläger in den nächsten Bereich. Gehen Sie auf der rechten Seite der Tür durch bei dem Feuerhydranten und ein Schuß auf den Schläger in der Türöffnung. Langsam nach links und die Schläger schießen. Es ist ein weiblicher Schläger links, in der Tür versteckt. Gehen Sie zum Ende der linken Wand und Gesicht zur Tür wenn Sie langsam nach rechts gehen. Wenn Sie sie Sehen, töten sie. Danach gehe nach links und durch die Tür. Es ist ein Schläger auf der linken Seite durch die nächste Tür. Gehen Sie in den Bereich und schieße die Glasfenster, dann springe durch. Duckend nach unten springen und schieben nach vorne durchgehend. Es gibt 2 LMKs an der Wand. Öffnen Sie die Tür auf der linken Seite, und schnell nach links von ihr. Langsam rechts und Snipe die männlichen und weiblichen Schläger links. Gehen Sie in den Raum und gehen Sie zu der Maschine zwischen den beiden Gebäuden mit Tech Zeichen an der Wand. Drücken Sie die Benutzen Taste dann schnell drehen und über den Handlauf springen auf der linken Seite der Treppe. Gehe in Richtung der Tür und erledigen Sie die zwei Schützen Innen. Geh über den Gang und stoppe auf der linken Seite der zweiten Tür. Langsam um sie herum erledige die beiden Schläger. Wenn Sie vorwärts durch diesen Korridor gehen gibt es eine LMK an der linken Wand. Durch die nächste Tür gibt es einige Treppen

auf der linken Seite hinauf. Gehen Sie durch die Tür und schießen die beiden Schläger am oberen Ende der Treppe. Duckend die Rolltreppe nach oben und den weiblichen Gegeener schießen, die ein kleines Stück entfernt steht. Geh über die Laufstege auf der anderen Seite. Durch die Tür auf der linken Seite lassen Sie sich von einem der Schläger sehen, und er kommt zu Ihnen. Gehen Sie zu der Tür und die Treppe hinauf. Hinter Ihnen rechts ist ein LMK und vielleicht ein Verbrecher. Gehen durch die Türöffnung in der Nähe der Oberseite der Treppe und unten in die Halle auf der linken Seite. Es gibt eine LMK an der rechten Wand in der Nische. Langsam zur Tür auf der rechten Seite und schieße den Schläger diagonal nach rechts. Erledigen Sie die Frau die weiter nach rechts ist. Gehen Sie in den Raum weiter nach links und ignorieren Sie das SLOW MOTION power-up. Gehen Sie die in der Nähe Tür und bleibe stehen neben dem Feuerlöscher bei der Quadratischen Säule. Snipe den Schläger in der Nähe der Oberseite der Rolltreppe. Geh rauf und schieße einen anderen der links ist. Wenn Sie die nächste Rolltreppe hochgehen Snipe den der zur Spitze läuft. Schauen Sie

um die Tür auf der rechten Seite und schieße die Patrouillen Schläger rechts. Es gibt eine weitere Patrouille die ist ein bisschen weg von Ihnen, nutzen Sie Ihr Scharfschützengewehr auf ihn wenn er sich von Ihnen weg bewegt. Dan zurück zu Ihrer Schalldämpfer Pistole. Gehen Sie über den Laufgang und stoppen Sie bevor Sie an das Ende der rechten Wand kommen. Langsam nach vorne und schieße die Frau in der Ecke auf der rechten Seite. Dann feuer einen Schuss auf den männlichen Schläger. Sie können zurück gehen und Ihre Gesundheit erhöhen. Steig in den offene Aufzug neben dem Hydranten. Gehen Sie auf die Rückseite des Aufzugs wo die Gitterplatte nach unten hängt, springe an ihr hoch. Jetzt die Leiter hoch und fast bis an die Spitze gehen. Dann Sprung auf die Plattform links und schnell in Richtung der offenen Aufzugstür. Langsam zurück nach oben und ziele auf den Patrouillen Schläger der nur für eine Sekunde in den Blick kommen. Wenn Sie ihn nicht sehen können dann feuern einen Schuss zu ihm. Schau um die offene Aufzug Tür um einen stationären zu sehen. Falls so dann zurück ihn erledigen. Gehen Sie um die Ecke auf der linken Seite, und stopp vor der nächsten Ecke. Auf der linken Seite ist ein weiterer Schläger mit einem Maschinengewehr. Machen Sie etwas Lärm hinter dem Schutt, so wird er zu dir kommen. Es gibt auch einen weiblichen hinten. Gehen Sie durch die Tür und Feuer ein Schuss die Aufmerksamkeit eines MG-Schütze zu erhalten der rechts ist. Gehen Sie durch die Tür und stehen Sie neben dem Wand Vorsprung und feuern einen Schuss um die Ecke, zwei weitere heranzulocken die um die Ecke auf der rechten Seite sind. Gehen Sie nach links auf der schmalen Verbindungsschiene. Stehe in der Nähe des grünen Türschloss und die Tür öffnen. Langsam nach links und den Schläger schießen, der vor Ihnen seht. Dann wird der andere kommen. Holen Sie sich die ORANGE KEY CARD. Es gibt 3 SMGs auf dem Couchtisch. Schießen aus dem Fenster und springen heraus auf den Fensterscheibenreiniger Aufzug. Drücken Sie den Schalter auf der rechten Seite um nach oben zu gelangen. Warten Sie, bis der Schläger von Ihnen weg geht, dann durch das Glas schießen damit es bricht und ihn töten. Es gibt 2 LMKs an der linken Wand. Gehen Sie in den Flur und verwenden Sie Ihre Schlüsselkarte um die Tür zu öffnen. Wechseln Sie zu Ihren automatische Pistolen. Feuer ein Schuß nach der Oberseite der Stufen geradeaus und lassen Sie sich sehen. Mehrere Schläger werden sich an der Oberseite der Stufen sammeln. Tötet sie in Masse, dann wechseln Sie wieder zu Ihrem Schalldämpfer Pistole. Sollten die Schläger nicht an der Oberseite der Stufen stehen, dann Plan "B". Ducken und die Stufen nach oben und in der Hocke entlang der linken niedrigen Mauer. Schieße in die Kabinen, um die Wachen herausszulocken und wenn sie an die Obereseite der Stufen kommen, schießen. Es gibt etwa fünf Schläger in und um die Kabinen. Nach oben springen auf den oberen Teil der linken Kabinenwand, und entlang zu dem Bereich wo die Tische und Bänke sind die die nächste Kabinenwand verbinden. Am Ende, in Richtung des Mittelgangs gehen unter das Tenko Zeichen. Drücken Sie den Schalter an der Maschine die Sicherheitseinrichtungen zu deaktivieren. Drehen Sie sich um und gehen zurück in den Mittelgang. Wenn Sie an der Kreuzung sind nach rechts und die Treppe hinauf. Gehen Sie wieder nach rechts in Richtung des Tenko Zeichen. Langsam zu der Tür und die Schläger schießen die entweder beide im Türgang stehen oder links von ihm sind. Duckend in den nächsten Raum, und den Schläger auf der linken Seite erledigen. Gehen Sie durch diesen Raum, in den nächsten rein und hinter die Theke. Duckend nach unten und

in den Durchgang rein. Dies bringt Sie in die Waschküche hinunter. Gehen Sie den nächsten Raum, und gehen Sie in die Ecke auf der rechten Seite. Stehen Sie so, dass Sie der geschlossene Tür gegenüberstehen und der Türdurchgang auf der linken Seite ist. Langsam nach rechts in den Raum und nach unten Zielen. Schiess den Schläger auf dem dunkelbraunen Streifen auf dem Boden. Springe runter auf die Rohre und gehen Sie auf der rechten Seite neben dem roten Hydranten in Deckung. Drei Schläger kommen auf Ihrem Weg. Wenn Sie nur zwei schießen ist der dritte durch die nächste Tür auf der Treppe mit einem Maschinengewehr. Vielleicht möchten Sie ihn Snipen. Unter den Rohren von den Sie runtergesprungen sind ist ein MUNITION Pickup. Geh durch die Tür und beachten Sie die 2 LMKs an der linken Wand. Gehen Sie die Treppe hinauf und die Tür öffnen. Es gibt drei oder vier Schlägern ganz rechts in dem nächsten Raum. Sie können sie Snipen um die Dinge einfacher für sich selbst zu machen. Gehen Sie durch die Tür. Sie befinden sich nun in der Lobby wo Sie zuerst den ersten Schläger in den Rücken geschossen haben als Sie diesen Level gestartet haben. In dem Bereich in dem Sie die erste green keycard bekamen, ist eine stationäre weibliche Schützin Snipe sie. Gehen Sie in den offenen Aufzug auf der rechten Seite. Drücken Sie die Systemsteuerung um nach oben zufahren. Stehen Sie an der Seite und schauen, so dass man sehen kann, wenn die Tür sich öffnet. Halten Sie Ihr Scharfschützengewehr bereit. Wenn die Türen offen ist schauen Sie sich um bis Sie etwa vier Soldaten finden. Wenn sie nicht zu Ihnen kommen, in den nächsten kleinen Raum in Deckung gehen. Schießen Sie ein paar Soldaten die an die Tür kommen. Schießen Sie einen vierten im hinteren Teil des Raumes auf der rechten Seite. Gehen Sie in den Raum und beachten Sie die 2 LMKs auf den ersten beiden Säulen. Die Soldaten können deckung im hinteren Teil des Raumes genommen haben, was bedeutet, dass Sie reingehen und sie erledigen. Gehen Sie in den Durchgang hinter der Theke und in einen anderen Aufzug. Raus, und schieße den Schläger auf der rechten Seite, dann nach rechts. Im letzten Raum beachten Sie die 2 LMKs auf der linken Seite. Gehen Sie zurück neben dem Aufzug und Snipe den Soldaten geradeaus. Ein MG-Schütze ist weit nach links, wo der Soldat war. Gehen Sie entlang der rechten Wand und langsam über den Gang nach links, und den Soldaten töten. Es gibt 3 SMKs auf dem Couchtisch. Im Schlafzimmer, bemerke die Handschellen die an dem Kopfende befestigt sind. Gehe zum Gang auf der anderen Seite des Bettes. In dem Raum neben dem Computerraum rechts sind zwei Schläger. Gehen Sie weiter und gehe die zerbrochenen Stufen hinauf. Ducken und Sprung zum einzigen Stück Holz, das nach oben führt. Gehe auf es und springen aus dem Fenster. Sie bekommen eine Cutscene wo Sie mit einem verrückten Gouverneur Stein sprechen, das schließlich diesen Level beendet.

LEVEL 12: HÄSCHEN LEVEL

Diese Traumbene ist eine Karikatur mit einigen wirklich cool klingender Musik im Hintergrund. Vermeiden Sie die explodierende Häschen. Sie haben nur einen geringen Platz um sich zu bewegen, bevor Sie den Rand erreichen und fallen. Ein rosa Kaninchen läst ständig explodierende Ostereier fallen aus dem oberen Teil der Mittelstruktur. Nehmen Sie Ihre Pistole aus dem # 5-Slot, herumlaufen und auf die vier Hornförmigen Maschinen schießen. Laden Sie Ihre Pistole, während Sie von einer Horngeformten Maschine zur nächsten laufen so dass Sie nicht zu einer Maschine kommen und neu laden müssen, wenn Sie dort ankommen. Sie werden explodieren, und hinterlassen einen roten Knopf den Sie drücken. Stellen Sie sicher dass Sie nicht bei der Hornförmigen Maschinen stehen wenn sie explodieren, oder du wirst eine Menge Gesundheit verlieren. Jedes Mal, wenn Sie einen roten Knopf drücken, macht es Schäden an dem rosa Kaninchen. Wenn Sie die vierte Taste drücken wird es auf den Boden geworfen wo Sie sind. Nachdem es gefallen ist gehen Sie zu dem kleinen Pool mit Wasser und mit Gouverneur Stein sprechen, das beendet den Level.

LEVEL 13: IN DER U-BAHN 1

Nehmen Sie Ihre Sniper Gewehr. Gehen Sie nach rechts hinten, wo die Wand herausragt und schieße den Soldaten auf der linken Seite in den Rücken. Der andere wird sich schließlich nähern und auch getötet werden. Da diese Jungs Körperrüstung tragen, erhalten Sie das Scoped Gewehr,

das einer von ihnen fallen läßt, wenn es nicht bereits in Ihrem Arsenal ist. Nach vorne auf dem Flur und am Ende wird ein FBI-Mann um die Ecke kommen, töten. Weiter nach rechts rum und etwa zwei Drittel des Weges nach unten dieses Korridors duckend vorwärts. Auf dem Bahnsteig der am nächsten zu Ihnen ist gibt es Soldaten nach links und rechts. Duckend weiter und zu dem letzten Satz von Wandvorsprüngen auf jeder Seite von dir. Snipe und schieße den einzigen Soldaten auf dem anderen Bahnsteig. Verwenden Sie einzelne Schüsse auf ihn um ihn stillstehen zulassen, dann schnelles Feuer auf ihn um ihn zu erledigen. Dadurch werden die auf der linken und rechten Seite auf dem nächsten Zug-Bahnsteig aktiviert. Vorsichtig nach vorne entlang der rechten Wand und im Bereich des Bildes der Frau auf den anderen Bahnsteig zielen. Der Soldat auf der linken Seite auf dem nahen Bahnsteig wird in deinen Blick kommen, so dass Sie ihn töten können. Wenn Sie ihn erledigt haben dann schnell zurück, weil zwei die Stufen hoch kommen. Wenn du sie erledigt hast dann vorwärts die Stufen und nach rechts zielen zwischen der quadratischen weißen Säule und der rechten Wand. Wenn er in deinen Blick kommt töte ihn. Überprüfen Sie alle Soldatenkörper für Präzisionsgewehr Munition, bevor Sie fortfahren. Danach über die erste Schienen gehen. Dann stehen bleiben und die 2 Züge vorbeilassen die vor und hinter dir Vorbei Fahren. Jetzt schnell die Schienen überqueren. Gehen Sie auf den anderen Bahnsteig und nach links gehen. Schnellspeichern. Gehen Sie in Richtung der Treppe und stehen unter dem "A Wizzards Dream" Schild an der Wand. Langsam um die Ecke und den Soldat schießen, wenn er nach unten kommt. Gehen Sie um die Ecke auf der linken Seite und duckend die Treppe hinauf. Feuer einen einzigen Schuss auf die Spitze der Stufen. Wenn die beiden Soldaten an die Spitze der Stufen laufen Schiesse einmal dann schnell wieder um die Ecke. Wenn sie an den Fuß der Treppe herunterkommen, erledige sie. Die Stufen hoch entlang der rechten Wand. Es gibt drei Soldaten auf der rechten Seite hinter der Gitter Metalltür. Schießen Sie einen einzigen Schuss durch die Gitter Metalltür auf der rechten Seite um eine der drei Wachen aufmerksam zu machen sich dahin zu bewegen, wo man ihn töten kann. Dann den links und Snipe den im Bunker. Einfache links ein wenig mehr, und Snipe denjenigen der hin und her patrouilliert. Es kann oder auch nicht einen vierten Schläger geben der weiter hinten ist. Dann nehmen Sie den Selbstheilungs Power-up und die Rolltreppe hoch, aber stoppen bevor man den Gipfel erreicht. Es gibt etwa vier Soldaten auf der linken Seite, darunter eines mit einer Gatling. Langsam nach vorn, bis Sie sich nach links ausrichten können, dann Feuer. Über den Bunker und schießen alles was vor dir ist. Die Gatlinggun hat eine Hölle von einem kräftigen Tritt, ist aber langsam um das Feuer zu starten. Und dazu, das Feuer macht es schwer zu zielen. Sie können mehr Munition für das Scharfschützengewehr finden als für die Gatling-Kanone. Es ist wirklich nur gut um eine Menge Kugeln abzufeuern. Es ist eher ein Ärgernis als alles andere. Gehen Sie nach links und die BLACK KEY CARD erhalten. An der Wand, auf der linken Seite der Schlüsselkarte sind 2 LMKs. Einer der Soldaten ließ hier ein Gewehr mit einem Handgriff auf die Oberseite. Gehen Sie zu ihm, und wenn Sie auf dem Bildschirm das Hand-Symbol sehen, drücken Sie die # 3 Taste, um die Doppelpistolen für sie zu tauschen. Das ist die Waffe die wie ein M-16 ist. Ich würde diese die ARMOR Piercer nennen weil es nur ein vielleicht zwei Kugeln braucht, um die kugelsichere Westen des Gegeners zuderschlagen. Die Schalldämpfer-Pistole, das Präzisionsgewehr, und die M-16 sind die einzigen Waffen, die Sie für den Rest des Spiels benötigen. Gehe die Treppe hinunter zurück und öffnen Sie die Gitter Metalltür und reingehen. Gehen Sie nach vorn, und schieße die großen Glasfenster auf der rechten Seite raus, wo sich der Raum mit vier Fernsehbildschirmen in ihm befindet. Ducksprung auf die Theke dann noch zu dem Tisch mit der SMK drauf und nach links abbiegen. Duckend um den Tisch. Schießen Sie den Soldaten links durch das Loch in der Unterseite des Tisches. Es gibt eine SLOW MOTION Power-up um die Ecke, das Sie nicht für Ihre Selbstheilungskräfte-up tauschen wollen. Gehen Sie zurück zu der Tür mit dem roten und weißen Licht daneben. Die Tür, daneben ist eine Fälschung. Die Steuerung öffnet inwirklichkeit die Tür rechts von euch auf der anderen Seite der TV-Bildschirme. Drücken Sie den Schalter, und schnell nach rechts abbiegen und auf der linken Seite der offenen Tür laufen. Langsam nach rechts und Snipe den FBI Kerl, der dort steht , dann reingehen. Schießen Sie in die Tür auf der rechten Seite, um ein FBI-Mann von der linken Seite erscheinen zu lassen. Gehen Sie nach links, und verwenden Sie die Wandvorsprünge für Deckung. Schau um die Mauer

und nach dem fernen patrouillierenden Soldaten der nach rechts geht, gehe ins Freie. Schieße dann wenn er in deinen Blick kommt. Nicht mehr als zwei Schüsse notwendig. Gehen Sie in Richtung des Bahnsteigs und einen anderen Soldaten schießen der auf der rechten Seite ist. Wechseln Sie zurück zu Ihrem Scharfschützengewehr. Schauen Sie um die Ecke von der linken Wand, bevor sie auf den Bahnsteig heraustreten. Am oberen Ende der Treppe, auf der Brücke auf der rechten Seite sind zwei stationäre Soldaten. Verwenden Sie das Scharfschützengewehr um sie zu erledigen. Sie können durch das Geländer schießen. Die Treppe hinauf und stellen Sie sicher dass sie beide tot sind. Gehen Sie zurück die Treppe hinunter. Gehen Sie rund herum hinter die Treppe, springen über die Telefone um LMKs & MUNITION zu finden. Sprung zurück über die Telefone und die Treppe hinauf. Gehen Sie langsam über die linke Seite der Brücke und hüpfen über die Drehkreuze. Bleiben Sie an der Rückwand. Schauen Sie unten auf dem anderen Bahnsteig, die patrouillierenden FBI Kerle erschießen. Es kann auch eine andere Streife sein. Es kann von der linken Seite des Bahnsteigs vier Feinde kommen. Bleiben Sie geduckt auf der Brücke. Es ist ein weiterer Soldat unter den Stufen die Sie nehmen bis auf den anderen Bahnsteig. Zu ihm gehen an der Rückwand, vorbei an den Stufen nach unten gehen und den ganzen Weg bis zum Ende. Es gibt einen kleinen Abschnitt der Brücke, der vorsteht. Ducken und Langsam zu ihm unterhalb der Treppe suchen. Sie sollten ihn noch stehen sehen vor Ort. Gehen Sie weit genug, um ihn zu Snipen ohne gesehen zu werden. Am oberen Ende der Treppe, hinter dem linken Handlauf bewegen der nach unten geht. An der Unterseite der Stufen nach links, ist ein Licht auf dem Boden. Gleich hinter diesem Licht ist ein Soldat. Snipe ihn. Dies wird einen weiteren Agenten ins Spiel bringen, wo Sie die Patrouillen-Agenten erschossen haben. Er weiß dass Sie auf der Brücke sind nach oben, er wird einen Partner bringen ihm zu helfen. Snipe sie beide, dann die Treppe hinunter und Munition aufnehmen. In Richtung der offenen Waggontür und stoppen. Um die Ecke auf der rechten Seite ist ein weiterer Mann mit einer Gatling Gun. Holen Sie das M-16 raus. Langsam nach links bis Sie einen kleinen Teil seines Körpers sehen und schießen. Es wird ungefähr fünf Schüsse brauchen um seine Rüstung zu zerstören und ihn töten. Gehen Sie in den Wagon und gehe nach links in Richtung des anderen Ende des Wagens. Dadurch wird der Level beendet.

LEVEL 13B: IN DER U-BAHN 2

Nehmen Sie Ihr Scharfschützengewehr. Ducken und vorwärts, durch die Waggons. Schießen Sie die Soldaten. Gehen Sie zum Ende der Waggons und die Leiter hoch. Oben auf dem Dach duckend vorwärts. Achtung von der Decke hängen grüne Signale in der Mitte des Zugs herunter, auf der Seite der Waggons bleiben. Weiter bis zu einer Öffnung. Wenn Sie zu dem Loch im Dach zu kommen, sind unten mehrere Soldaten die auf Sie warten. Hier sehen Sie die Beine eines. Snipe ihn, wenn Sie näher an das Loch kommen wird ein anderer unter dem Loch auf der rechten Seite sein. Nachdem Sie zwei töten wird eine dritter bis zum äußersten Ende des Waggons laufen. Dies bedeutet, dass Sie nach unten in den Waggon springen um ihn zu erledigen. Bevor Sie aber das tun kommt der vierte der unter und hinter Ihnen ist. Nach rechts Sehen und langsam links entlang der Kante des Zuges. Wenn Sie sein Bein sehen, schießen bis er tot ist. Neu laden. Nun springe nach unten, nach vorn auf der linken Seite und Hocke neben den Sitzbänken. Der dritte ist weit hinten auf der linken Seite und kommt zu Ihnen. Hinter dem Sie nach unten sprangen gibt es ein LMK. Gehen Sie zum anderen Ende des Waggons und die Tür öffnen und die beiden Soldaten in der Front des Zuges auf der rechten Seite erledigen. Gehen Sie die Treppe hinauf und entdecken Sie, dass die Konsole hier auch sabotiert wurde. Max sagt Ihnen nach unten zu kommen wenn der Zug in einige Trümmer stürzt auf der Strecke, um den Level zu beenden.

LEVEL 14: DER HAFEN

In Richtung der Öffnung auf der rechten Seite gehen und die Rampe hoch den Soldat erledigen, am Ende der Rampe nach links. Gehen Sie durch das zweiten Loch in der Wand und noch eins. Kletter auf den flachen Waggon und erledigen den Soldaten. Rechts durch die Tür und töten die beiden Wachen. Folgen Sie dem Gang nach rechts und wieder rechts, schau um die Ecke, und die Wache

töten und die Wache auf dem Laufsteg. Eine Wache schräg vorn auf der rechten Seite hinter dem Zaun. Schieße das Goldene Vorhängeschloss an dem Zaun ab. Sobald Sie durch das Tor sind kommen 2 Wachen von links, gehen Sie hinter die Rädern des Frachtwaggon. Schauen Sie durch den Zaun und suchen Sie die Wachen rund um den Hof. Gehen Sie an den Gebäude weiter, auf der linken Seite ist ein Selbstheilungs power-up. An der Seite des Gebäudes zurück und die Wachen oben im Gebäude am Ende erledigen. Steige die Leiter des Containerkrans hoch, oben eine Wache. Klettern Sie in das Raum, dann herumdrehen und Sie stehen an der Seite der Tür und schauen Sie auf die Stufen und Laufsteg des Gebäudes vorne. Schießen Sie die Wachen die es gibt. Es sollte mindestens drei von ihnen sein. Schauen Sie zu der Tür auf der rechten Seite der Treppe eine andere Wache zu finden, wenn Sie aus der Tür kommen. Gehen Sie zurück in den Raum und spring auf das Stück, das aus der Mitte des Bodens ragt und springe auf das Dach. Überqueren Sie vorsichtig die Treppe die nach unten führt. Steigen Sie das Dach hinab und entlang dem Laufsteg gehen, wo die Schützen waren. Gehen Sie die Stufen am anderen Ende nach unten und Sie werden Spuren im Schnee hören. Schieße die beiden Soldaten die Sie über die Oberseite der gewinkelten Glasdachfenster sehen können. Gehen Sie auf der linken Seite des abgewinkelten Glas neben dem Gebäude. Duckend weiter an dieser Seite. Wenn ein Soldat an der Spitze der Stufen auf der rechten Seite ist auf ihn schießen. Gehen Sie weiter nach vorne, schauen nach links des oberen Behälters mit OS auf der Seite und den Soldaten schießen. Gehe zurück herum hinter und an das andere Ende des zweiten abgewinkelten Glas. Weit hinten auf einem anderen Dach auf der linken Seite unten wo Sie die Leuchte sehen sind zwei Schützen. Es ist auch einer auf der selben Ebene schräg nach links. Es ist derjenige, der rechts unter Ihnen patrouilliert. Es gibt einen zweiten unten nach links patrouillierend. Warten Sie bis Sie seine Schritte lauter hören, dann nach unten zielen auf der anderen Seite der Stufen. Wenn Sie sich bewegen können und niemand auf dich schießt, springe auf der Leiste nach unten kurz vor der Treppe. Schauen Sie sich auf den Boden um um den Soldaten weit links zu töten. Gehen Sie auf den Laufsteg und springe über den Container auf dem OS steht. Gehen Sie über die zwei Bretter. Gehen Sie in den schmalen Spalt zwischen den beiden Behälter vor und den Soldaten dort töten. Langsam über die beiden Bretter auf der linken Seite gehen. Es ist ein Soldat sobald Sie die Ecke des Behälters erreichen. Folgen Sie dem Pfad von Bohlen. Pass auf die Soldaten auf die von unten auf den Boden schießen. Wenn Sie zu den fünf Container kommen springen auf sie, dann auf die nächste Plattform. Wenn Sie drei Container passieren und bevor Sie zwei nebeneinander liegende Bohlen in der Nähe der Glas-Fenster-Gebäude überqueren, über die Seite nach unten schauen und den Soldat unten schießen. Jetzt kreuzen die beiden Bretter und zwei MMKS finden. In der Nähe des Gesundheits Pickup, wenn nötig, drücken Sie eine der Kisten, dann auf den grauen Container springen, und weiter. Gehen Sie auf der rechten Seite der drei Kisten weiter. Wenn Sie zu den drei Bretter kommen schauen Sie in das Fenster wenn Sie sie überqueren Schnell hinter die Kisten auf der linken Seite laufen. Langsam nach rechts und schieße den stationären Soldat in der rechten Seite des offenen Fensters. Feuer ein Schuß in das mittlere Fenster zu einem anderen Soldaten um ihn erscheinen zu lassen. Weiter vorwärts und springen in das Fenstern. An der linken Wand sind 2 LMKs. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite und feuern einen Schuss in den gekrümmten Gang, die Wache zu Ihnen zu bringen. Bevor Sie nach vorne auf den offenen Laufsteg gehen schauen Sie nach links und die Wache Snipen. Weiter den Weg und hinunterklettern am Ende. Gesicht zur Leiter langsam nach rechts, zurück von dem Rolltor bleiben und Snipe den Soldat durch das offene Tor. Nach links, es gibt eine LMK hinter Ihnen. Im Inneren der Tür über Ihnen auf dem braunen Behälter auf der rechten Seite, ist ein Soldat, Snipe. Nun aus der Tür schauen bis zum Balkon auf der linken Seite, auf die Kiste schießen den anderen Soldaten herauszulocken, der über dem hellblauen Container mit OS drauf ist. Es gibt zwei Soldaten hier oben. Gehen Sie geradeaus in den schmalen Durchgang wo eine Kiste auf der anderen ist und drücken Sie die oberste, so dass man über sie springen kannen. Von der rechten Seite werden zwei Agenten kommen. Auf der linken Seite sind 2 LMKs. Auf dem Balkon über den Gesundheits Pickups können zwei hinterhältigen Schützen sein. Biegen Sie rechts ab und es kann ein Schütze auf dem Balkon rechts sein. Gehen Sie nach rechts, vorbei an den offenen Behälter. Gehen Sie nach oben, wo die Holzkiste ist auf der Oberseite des Metallkasten auf der rechten Seite, und schießen

beide Kisten aus dem Weg. Dann langsam links und töten die Wache die die Boxen als Versteck benutzten. Lehnen Sie sich rund um die Seite der Öffnung, wo die Rampe nach oben geht und Snipe einer der beiden Wachen an der Spitze. Der andere wird nach rechts laufen. Duckend entlang der rechten Wand zum oberen Ende der Rampe und langsam vorbei an der Ecke, und schießen die beiden Wachen. Schieße eine andere Kiste um ein paar Soldaten zulocken. Weiter runter in die Halle wo die fünf Kisten gestapelt sind, und töten die Wache auf der rechten Seite. Schauen Sie um die linke Wand und töten einen anderen. Gehe vorwärts über den Gehweg und töte einen anderen auf der rechten Seite, wo die drei Metall- und ein Holzkasten gestapelt sind. Bevor Sie vorbei an den Kisten gehen schaue durch die nächste Tür auf der rechten Seite und Snipe den Soldaten der auf der Lauer liegt. Weiter herum und töte ein paar mehr durch den Zaun. Weiter nach vorn und das Schloss aus dem Tor schießen und durch gehen. Es gibt 2 MMKS auf dem Flur auf der linken Seite, langsam um die rechte Seite der Türöffnung und die Wache auf der rechten Seite töten. Duckend und langsam rund um den Gabelstapler und töten die Wachen vorne und rechts. Noch ein anderer wird kommen. Gehen Sie auf der rechten Seite der Tür vor, und bevor Sie nach rechts gehen schaue nach unten und nach links von dem OS-Container und Snipe den Soldat. Ein Schuß in den beleuchteten Bereich der geradeaus ist. Dadurch wird ein Soldat heran gelockt. Langsam in Richtung des hängenden OS-Container auf der rechten Seite und nach unten zielen in die Lücke auf der rechten Seite, den Soldaten dort unten Snipen. Im Inneren des hängenden Behälter mit der offenen Tür ist ein SHIELD powerup. Gehen Sie von hier zurück und gehen Sie links. Gehen Sie durch die Tür und langsam entlang der rechten Wand. Tötet die beiden Wachen rechts herum. Sie können die Holzkisten schießen so dass sie keine Deckung haben. Gehen Sie entlang der Wand, die an der linken Seite des am weitesten links liegenden Förderband ist. Schießen Sie die beiden Wachen auf dem Flur auf der linken Seite. Es gibt eine MMK am Ende des am weitesten rechts befindlichen Förderband. Gehen Sie herum zu der Öffnung im Geländer und Ziel auf der rechten Seite nach unten, den Soldat Snipen. Er ist unter dem grauen Container, wo du über die beiden Bretter des roten Container gehst. Spring in die Lücke und lande auf der Oberseite des Containers. Spring auf den roten Container nach unten und schauen Sie nach rechts, und töten die Soldaten auf dem nächst niedrigeren roten Container. Achten Sie auch auf den Boden und eine andere Wache töten. Ducken und überqueren die Bretter. Tötet die Wache vor und die eine direkt unter Ihnen wenn Sie vorwärts gehen. Spring auf den nächsten Container nach unten, töten eine dritte Wache auf dem Boden. Gehen Sie das einzelnen Brett nach unten. Tötet die Wache die um die Ecke kommt von der rechten Seite, wenn er nicht schon tot ist. Wenn Sie vorwärts über das nächste Paar von Brettern gehen töten Sie die Wache im vierten Container von dem rechten Stapel mit der geöffneten Tür. Sie können einen Schuss innerhalb feuern um ihn zu aktivieren. Spring auf das nächst niedrigere Brett nach unten und schaue ob Sie irgendwelche Wachen auf dem Boden schießen können. Überquere die Bretter in dem offenen Container und aus der anderen Tür. Gehen Sie nach links, und bevor Sie zu dem aufgehängten Container springen, schaue nach unten und tötet eine andere Wache auf dem Boden. Springe nun runter zu den beiden aufgehängten Containern. Drehen Sie sich um, und springen in die Öffnung des vorherigen Containers um ein MMK zu bekommen. Sprung zurück zu den anderen Container und weiter. Gehen Sie bis zum Rand des roten Container mit der Holzkiste in der linken Ecke. Wechseln Sie zu Ihrem M-16 und springe bis zum Rand des roten Containers. Langsam nach rechts, Ziele in die offene Tür so dass Sie ein wenig von dem Gatling Kerl sehen. Feuer über fünf Schüsse um ihn zu töten bevor er dich sieht. Schieben Sie die beiden Stapeln Kisten beiseite um das Unsichtbarkeits Pickup zu bekommen, wenn Sie es wollen. Gehen Sie zurück über die Bretter und in den Container. Schauen Sie durch die Tür nach außen und unten auf der rechten Seite des Stapels von Containern, eine andere Wache töten. Spring runter auf die Kiste die bei den nächsten Container ist und gehe die Rampe hinunter. Nach unten springen und das MMK bekommen. Weiter vorwärts und runterspringen auf den Boden. Geh nach vorne zu dem kaputten Gabelstapler, gehen Sie in den schmalen Korridor auf der linken Seite. Wenn Sie zur Öffnung kommen kann es sein das einer schiesst. Nimm die MMK. Gehen Sie zurück von hier und gehe hinter den Containern auf der anderen Seite des Raumes. Es ist eine anderes MMK entlang der Wand hinter dem Anhänger. Gehen Sie zurück von hier raus nach

rechts. Drücken Sie den Schalter auf der linken Seite der großen braunen Rolltore. Gehen Sie auf der linken Seite der Tür und den Soldat erledigen der auf der linken Seite oder auf der Rampe ist. Gehen Sie auf die Rampe auf der linken Seite und stoppen an der Spitze. Ein Schuß zwischen der Wand und dem Container dann Ziehle auf das andere Ende des Containers, und schießen die Wache die auf dem Weg kommt. Von der Spitze der Rampe schau über die Gleise entlang dem Gebäude. Finde das Gerüsten, und verwenden Sie Ihr Zielfernrohr um die stationären Wache zu lokalisieren. Prüfen Sie auch das Gerüst oben, ob da einer ist. Zurück in den schmalen Durchgang zwischen dem Behälter und dem Gebäude. Schau um den Container nach rechts. Es gibt eine Wache, die weiter entfernt hinter dem Gabelstapler ist. Schießen Sie den Gabelstapler zum explodieren und ihn zutöten. Gehen Sie nun wieder zurück um die rechte Seite des Containers und Snipe ihn. Es kann eine andere Wache oben auf den Gerüsten sein. Wo die großen Rolltor sind, auf der linken Seite gibt es eine MMK. Duckend vorwärts an der Seite des Containers und Snipe etwa drei Wachen vorne und unten. Gehen Sie zurück zum anderen Ende, und die Rampe hinunter. Gehe vorwärts von der Tür von wo Sie herein kamen. Gehen Sie herum um den letzten Container auf der rechten Seite, und die Wache schießen. Beginnen mit der einzigen niedrigen Kiste, springe zur Oberseite des Containers und folge den Pfad von Brettern und Containern und am Ende auf den Boden springen. Gehen Sie in die erste Nische, und die Leiter hoch klettern. Seitschritt auf den Vorsprung nach links ab, bevor Sie die Leiter ganz oben sind. Gehen Sie zu der anderen weitenfernten Seite der Leiste an der Wand entlang ohne zu fallen. Schnellspeichern, dann springe zu der klitzekleine Leiste, die nicht größer als ein Nippel ist dann auf den größeren Vorsprung. Holen Sie sich die 4 MUNITION Pickups, dann Schnellspeichern und den selben Weg zurück den Sie gekommen sind. Gehen Sie zurück zur Leiter und hoch. Gehen Sie rund um die Kisten auf der linken Seite und ein MMK erhalten. Zum anderen Ende und einen anderen Leiter hoch. An der Spitze geht es zurück zum anderen Ende, und die dritte Leiter hoch. Ducken und schnell nach links auf den Metallabschnitt zwischen dem Fenster. Es gibt zwei Wachen im Inneren. Snipe und tötet sie. Ducken, durch das Fenster und auf den Boden springen. Es gibt eine andere Wache weiter zurück, vorbei an dem Gabelstapler. Gehen Sie rund um den Umfang des Raumes, gegen den Uhrzeigersinn, und stoppen bevor Sie das Ende der Wand passieren. Richten Sie sich diagonal nach links und Snipe dort die Wache. Laufe durch die Tür zur anderen Seite. Feuer einen Schuß in den Gang auf der rechten Seite, so dass die beiden anderen Wachen herankommen. Schießen Sie sie, wie sie kommen. Es wird ein dritter Soldat sein, der einen Hinterhalt macht. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite von ihm und langsam links in den nächsten Raum, und den Wegelagerer erledigen. Es gibt eine MMK direkt hinter dem gelben Gabelstapler. Gehen Sie entlang der linken Wand wo das Gesundheits pickup war. Nähern Sie sich dem Fenster von links, und schieße die beiden Soldaten im Inneren. Gehen Sie durch das Fenster, es gibt eine MMK bei den Kisten. Gehen Sie nach links wo die beiden Kisten sind. Duckend vorwärts wenn Sie sie für Deckung vorschieben und sich der niedrigen Mauer nähern. Schießen Sie die beiden Wachen auf der anderen Seite davon und einen weitem hinten. Spring über die ersten beiden Mauern und stehe auf der dritten und warte auf zwei Wachen die hinter den Stapeln von Kisten hervor kommen. Nehmen Sie Ihre M-16 heraus. Gehen Sie weiter an der linken Wand und feuern einen Schuss in den offenen Bereich. Dies bringt zwei Soldaten zu dir zum töten. Zielen Sie rund um das Gebäude und töten zwei weitere. Entlang der Kante des Bodens, auf dem Wasser sind 2 MMKS. Da du in der Nähe des Ende des Levels bist, werde ich Sie für einen Wechsel etwas Blei essen lassen. Erhöhen Sie Ihre Gesundheit auf Maximum. Durch das offene Fenster rein. Schnell das Schiessen beginnen auf die beiden Wachen hier. Eine dritte Wache wird von vorne nach rechts kommen. Gehe durch die Öffnung nach rechts. Es gibt einen LMK auf dem Boden. Weiter zum Ende der Rampe auf der linken Seite. **NEHMEN SIE IHRE M-16 & SPEICHERN SIE IHR SPIEL.** Benutzen Sie den Schalter dann gehe durch die Türöffnung um den Level zu beenden.

LEVEL 14B: HAFEN LAGERHAUS

Pater Malloy sitzt auf einem Tisch vor Ihnen gefesselt auf einem Stuhl. Ein Timer läuft mit nur einer Minute, du musst in dieser Zeit alle Angreifer töten um Malloy zu retten. Ich werde aus der

Position von Angies am Anfang des Levels die Aktionen beschreiben. Front ist gegenüber Pater Malloy. Rechts neben dem Tisch kniet ein Feind, weiter rechts hinten an der Wand noch einer. Links auf der zweiten Etage ist einer, in Front von Malloy ganz oben sind 2. Hinter dir ganz oben links ist einer. Links im Raum LMKs, Muniton, SLOW MOTION Power-Ups. Wenn die Worte "Well Done" auf dem Bildschirm erscheinen bedeutet das, dass Sie bei der Rettung Pater Malloys Leben erfolgreich waren, und der Level wird beendet.

LEVEL 15: WOLKEN DES KRIEGES

Du bist in einem Kriegsgebiet. Ihr Ziel ist es den Weg zum Depot zu finden. Geschosse werden ständig um dich herum abgefeuert. Maschinengewehrkühe und Sturmgewehr Zombies werden auf dich schießen. Es gibt ein paar sichere Gebiete auf dem Weg. Zum größten Teil werden Sie um Feinde zu vermeiden vorbei laufen. Wenn Ihre Gesundheit noch immer gut ist, Schnellspeichern in den sicheren Bereichen. Die beste Zeit durch eine Explosion zu laufen ist, wenn schwarzer Rauch dort aufsteigt wo sie ist. Sobald Sie wieder die Kontrolle haben, sofort nach links laufen in die teilweise offene Tür und Schnellspeichern. Drücken Sie die # 3 Taste um die Waffe die auf den Boden liegt in diesem Slot zu laden. Benutze dann die Waffe oder Ihre Pistole. Gehen Sie zurück gerade aus der Tür raus und gehen Sie nach links um den Panzer mit 808 drauf. Gehen Sie zu dem großen Krater, und gehen Sie nach links die MMK nehmen neben dem stationären Maschinengewehr. Gehen Sie durch die bogenförmige Tür und vor dem Hügel von Erde zu stoppen. Gehen Sie nach rechts um das Fenster des Gebäudes auf der linken Seite. Warte bis die Explosion vorbei ist und laufe in Richtung des schwarzen Rauchs. Kurz bevor man den Rauch erreicht biegen Sie rechts in den Gang, und um die Vorderseite des Gebäudes nach links. Nach oben und unten ein paar Stufen und Haken rechts an dem zweiten gerade geformten Bunker, um eine andere MMK zu erhalten. Gehen Sie von dem Gebäude geradeaus und biegen Sie links ab. Gehen Sie nach vorn, DUCKEN unter dem Geschützrohr des Panzers, vorbei an dem Zombie-Shooter am Gebäude Geländer, und die Treppe auf der rechten Seite hoch. An der Spitze, nimm die MMK, schnell nach rechts drehen und nach unten einige weitere Schritte, und schnell nach links gehen, in die Tür wo der Dampf herauskommt. Schnell links Deckung nehmen. Im nächsten Raum ist ein LMK rechts auf dem Boden, aber nehmen Sie es nicht, es sei denn das Sie es unbedingt benötigen. Wenn Ihre Gesundheit immer noch hoch ist, Schnellspeichern. Gehen Sie zurück zu der offenen Tür, aber nicht zu nah, und auf der linken Seite auf die Explosion warten, dann bekommen Sie das Selbstheilungs Power-up, das dort ist wo der schwarzer Rauch von der Explosion ist. Schnell zurück in die offene Tür und einen sicheren Abstand von ihr weg. Schnellspeichern wieder. Zu der offene Hintertür, und schau hinaus. Erledige den Zombie mit der Pistole, wenn Sie ihn sehen, und beachten Sie die MMK an dem stationären Maschinengewehr. Geh nach links entlang der Wand des Gebäudes aus dem Sie heraus kamen. Es kann eine Maschinengewehrküh von der rechten Seite kommen. Stecken Sie es in Ihrem # 1 Slot. Gehen Sie geradeaus und die Stufen vor Ihnen hoch. Gehen Sie auf die Rückseite und biegen Sie rechts kurz vor dem angewinkelt angehoben Stück Metall ab. Biegen Sie links zu den Erdhaufen ab und drüber gehen, und eile die Treppe hinunter und links zu der Unterseite. Es gibt eine LMK hier unten. Ein Zombie-Shooter könnte nach unten kommen, sei bereit. Er kann in der Nähe der Spitze der Stufen sein wenn Sie wieder nach oben gehen, töte den Schützen und nimm das Scharfschützengewehr. Jetzt können Sie Feinde aus sicherer Entfernung erledigen. Duckend die Treppe hoch und Snipe alle Feinde die Sie sehen. Auf der linken Seite, den ganzen Weg zurück ist ein Flugzeug, das Abgestürzt ist. Herum, dahinter ist ein LMK und ein SHIELD powerup. Gehen Sie nicht zurück, es sei denn das Sie das Zeug wirklich brauchen. Von der Spitze der Stufen gehen Sie geradeaus, zwischen den Beinen der hohen Waffe, die beschädigt ist und Feuer auf die Spitze. Es gibt Nischen auf der linken Seite und eine LMK in der Mitte des Weges. Weiter vorbei an den Alkoven, und am Ende nach links. Wenn Sie zu dem Panzer gelangen der mit seinem Geschützrohr nach links zeigt gibt es ein Selbstheilungs powerup auf der linken Seite. Gehen Sie an dem Rauchenden Panzer und Kratern vorbei, dann durch die Öffnung im hinteren Zaun. Schießen Sie die nahende Kuh. Gehe vorwärts den Berg runter und hoch, in Richtung der Eisenbahn. Sehen Sie sich vor den Explosion vor, und wenn Sie sehen das der

schwarzen Rauch nach oben zieht gehe nach links. Gehen Sie entlang der linken niedrige Mauer mit dem gelben und schwarzen Streifen darauf. Es gibt ein Loch in der niedrigen Mauer, das regelmäßig explodiert. Warten Sie auf den schwarzen Rauch, dann laufe an ihm vorbei und weiter gehen. Schauen Sie nach rechts, und gehen Sie auf der linken Seite, wo der Zug an der Klippe lehnt. Springe zu dem Pfeiler nach unten nimm die MMK und Schnellspeichern. Machen Sie einen laufenden Sprung auf den zweiten auf der linken Seite. Gehen über die Planke auf die 3. Säule nach unten, und Schnellspeichern. Biegen Sie links ab, und machen Sie einen laufenden Sprung auf den vierten Pfeiler mit dem MMK auf ihm und Schnellspeichern. Wechseln zu dem 5. Pfeiler der geradeaus ist. Erledige den Zombie und Maschine Gunning Kuh, die sich nähert, dann Schnellspeichern. Weiter weg ist wieder eine andere Maschine Gunning Kuh, die Sie mit ein paar guten Sniper Schüssen erledigten sollten bevor sie davonläuft. Bleiben Sie auf dem fünften Pfeiler für eine Weile, und Snipe alle Zombies oder Kühe die Sie sehen. Wenn sie drohen Sie zu überfallen, springe zum sechsten Pfeiler. Von dort an die Kante springen, die an der Wand klebt. NIMM DAS TOTE KÜHE MASCHINGEWEHR ODER DIE MILCHKARTON MUNITION UND STECKE SIE IN ENEN SLOT. Warten Sie eine Weile an der Vorderseite des Panzers und die zweite Kuh wird versuchen, zu Ihnen zu schleichen. Hinter dem Panzer ist ein LMK in den Bunker. Aber warten Sie, bis Sie es brauchen. Gehen Sie an dem Panzer vorbei und durch den schwarzen Rauch der Explosion. Gehen Sie links entlang des Umfangs der Felswand. Springe über den Stacheldraht Zaun, und gehen Sie immer geradeaus. Am Ende gehen Sie nach rechts, bleibe längs des Umfangs und in der Nähe des Wassers. Gehen Sie weiter bis Sie ein braunes Zelt mit einem Rotkreuz Zeichen über dem Eingang sehen. Nähern Sie sich dem Zelt um den Level zu beenden.

LEVEL 16: SCHLACHTSCHIFF

Duckend vorwärts entlang dem Deck bewegen. Aus der Deckung der Kisten die Wache erledigen die auf der anderen Seite ist und rechts von ihnen. Die andere Wache kommt von vorn durch die Kisten. Am Ende des Decks hinter den Kisten, ist ein SLOW MOTION powerup zu ignorieren. Erklimmen Sie den Stapel Kisten und über die Planke gehen. Machen Sie einen laufenden Sprung auf die Leiter und drücken Sie sofort die Vorwärtstaste, um zu klettern. An der Spitze nach links schauen und die Wache in den Rücken schießen. Nach vorne um die Ecke nach rechts. Duckend hinter den Kisten in Deckung gehen, und vorwärts. Sobald die Wache hinter dem großen Stapel Kisten am Ende ist, hervorlocken und töten und die andere wenn sie um die Ecke kommt. Wenn er es nicht macht, dann nach vorne gehen und über die gestürzten Kisten springen und wenn die zweite Wache auf der rechten Seite ist, gehe zurück und warten bis er zu euch zu kommt. Blicke nach unten auf die unteren Gänge und Boot, und Snipe jede Wache die Sie sehen können. Es sollten mindestens zwei von ihnen auf den Gängen und mehrere auf dem Boot sein. Nun springe über die Kisten und geduckt die Stufen runter, und die Wache schießen die dort Steht. Gehen Sie nun nach vorne und gehe die Treppe hinunter. Am Eingang der zwei langen Gänge ducken, Ziele nach rechts und Snipe die beiden Wachen auf beiden Seiten der gelben Struktur. Sie verfügen jeweils über Taschenlampen. Auf dem langen Gang, auf der linken Seite, ist ein INVISIBILITY power-up. Geh nach unten in den Gang mit der gelben Struktur. Jedes Mal, wenn Sie auf einer höheren Ebene sind, verwenden Sie Ihr Zielfernrohr um unten Feinde zu finden und zu töten. Wenn Sie die Tür des Gelben Control Raum erreichen sich wieder nach unten, und Snipe ein paar Wachen. Nutzen Sie die gesamte obere Struktur, um bessere Positionen zu erreichen um die Wachen auf dem Schiff unten zu Snipen. In der Nähe des gelben Kontrollraums nimm den langen Gang um unten im Boot in den Laderaum zu schauen und versuche so viele der Wachen wie möglich zu erledigen. Es wird die Sache viel einfacher machen wenn Sie dort unten sind wenn Sie jetzt einige von ihnen erledigt haben. Wieder zurück auf die lange Leiter, die Sie hoch gestiegen sind und Munition nehmen. Im Kontrollraum gibt es 2 LMKs an der Wand. Schnellspeichern. Drücken Sie den Schalter, dann laufe schnell aus der Tür und springe auf die Oberseite des Containers der nach unten abgesenkt wird und geduckt nach unten. Geh in die Mitte des Containers und setzen Sie sich mit Ihrem Rücken gegen den Teil, der am erhöhten Klemmmechanismus ist. Wenn der Container stoppt

gehen Vorsichtig auf der Spitze herum, und mehrere Wachen Snipen. Hoffentlich haben Sie bereits einige von ihnen getötet. Es gibt eine braune Wand auf der linken Seite. Biegen Sie in Richtung zu ihr, und langsam nach vorne gegen den Verriegelungsmechanismus. Etwa zwei Stockwerke weiter unten auf der rechten Seite, sind zwei patrouillierenden Wachen. Eine Etage nach unten und auf der linken Seite ist eine stationäre Wache. Erledigen Sie die zwei zuerst, dann die stationäre Wache auf der linken Seite. Dreh dich nach hinten, und langsam nach vorne. Es gibt eine Wache die Sie vom Gang aus Sehen. Langsam vorwärts und Snipe ihn. Eine fünfte Wache wird kommen um zu sehen wer auf seinen Kumpel geschossen hat. Erledigen Sie ihn. Es ist eine sechste Wache, am anderen Ende dieses Containers versteckt. Versuche langsam nach vorne entlang der Seite des Klemmmechanismus an der Seite die am nächsten an der Wand ist zu gehen, um ihn zu erledigen. Sie können auf die Kisten auf der rechten Seite springen um ihn zu erledigen. Gehen Sie um die Ecke des Gangs und nutzen Sie Ihr Zielfernrohr die Wachen sieben und acht in der Nähe der Rampe zu erkennen. Jetzt können Sie das SHIELD Pickup nehmen. Schau über die linke Seite wo das bewegenden kleine weiße Licht ist. Das ist die Taschenlampe von einer Wache die Sie, bevor er die Rampe hinunter kommt schießen sollten. Wenn Sie die Rampe hinunter sind, drehe dich um und schau zurück in Richtung des oberen Ende der Rampe, aber unten auf die untere Etage. Schießen Sie die stationären Wache. Weiter die Rampe hinunter, gehe gegen den Uhrzeigersinn um diese Ebene und die Treppe hinunter. Geh schräg nach rechts vorn, und stoppen bevor Sie an die Wand sind. Schauen Sie nach rechts, um den Rauch aus des Selbstheilungs power-up zwischen der Wand und dem Container neben ihm zu erkennen. Gleich hinter dem power-up, ist eine stationäre Wache. Vorsichtig nach links und Snipe ihn. Direkt vorne an der Wand vorbei an dem power-up, ist eine Tür komplett mit Wachen. Benutzen Sie die Kisten als Deckung, gehen Sie auf der linken Seite der Tür und feuern einen Schuss auf das Ende des Gangs. Dann Snipe die Wachen die angezeigt werden. Gehen Sie in den Gang und feuern einen Schuss zum anderen Ende, die dritte Wache in den Blick zu bringen. Gehen Sie um die Ecke und die Leiter hoch. An der Spitze, könnten Sie unbeabsichtigt in die 2 LMKs kommen. Schau rund um die Tür auf der rechten Seite, und die Wache erschießen. Schauen Sie weiter nach rechts, und schieße die Wache am oberen Ende der Rampe. Eine zweite wird die Rampe herunter kommen zu Ihnen. Hinter den Kisten wo die erste Wache stand, ist ein SLOW MOTION power-up. Duckend die die Rampe hinauf und die Wache erschießen die hinter den Kisten sind. Gehen Sie entlang der rechten Wand und die Wache erschießen, die aus der rechten Seite der Tür kommt. Gehen Sie entlang der linken Wand in den Raum mit den Mittagstischen, und die Wache durch die nächste Tür auf der linken Seite erschießen, hinter den Kisten. Es gibt eine SHIELD Power-up in der Vitrine in der Nähe der Mittagstische. Schauen Sie den Gang hinunter und Snipe die Wache. Weiter zu der Tür die nach außen führt. Stellen Sie sich an die linke Wand am Fuss der Treppe, zielen dahin wo die Kisten sind wo Sie hoch geklettert sind und den Wegelagerer erschießen. Gehen Sie die Stufen rechts hoch in Richtung der großen Tür und schieße die patrouillierenden Wache hier. Gehen Sie hierin und gehe zum anderen Ende, um das Selbstheilung power-up zu bekommen. Nun geh zurück nach links. Hinter den Kisten, wo die Wache war, ist ein SLOW MOTION Pickup. Auf die Treppe, und sieh zu dem oberen Ende der nächsten Stufen. Schießen Sie die Wache hinter den Kisten. Wenn Sie oben sind schnell hinter die Kisten vorne rennen. Schauen Sie unter dem Heck des Hubschraubers und die stationäre Wache erschießen. Gehen Sie zum Heck des Hubschraubers. Knapp unterhalb und nach rechts von der Treppe hinunter sind zwei Wachen die darauf warten Sie zu überfallen. Gehen Sie vorwärts vorbei an den Rettungsbooten, stoppen, bevor Sie die Stufen hinunter gehen. Im Vorfeld sind einige Kisten die den Weg blockieren, und hinter den Kisten warten mehrere Soldaten auf Sie. Von der Seite der Rettungsboote ein paar Schüsse auf die Kisten um die Soldaten zu aktivieren, dann, wenn sie kommen mache einen Hinterhalt. Solange Sie auf dem Oberen Deck bleiben sollten sie nicht die Stufen hochkommen. Weiter vorbei an den Trümmern, schau um die Ecke nach links vorne und erledige die stationären Wache und alle Nachzügler. Bevor du in den Durchgang gehst, Ziele nach unten zum anderen Ende, und mehrere Soldaten erschießen. Gehen Sie durch den Durchgang, entlang der linken Wand. Am Ende der Treppe, schiesse die Wachen an der Spitze, dann nach oben. Die zwei Leitern hoch aber stoppen bevor Sie den oberen Teil der zweiten erreichen. Schräg voraus

nach links und rechts, sind vier Soldaten. Vorsichtig in der Nähe der Spitze der Leiter nach oben, und schieße einen vorne links. Damit werden die beiden rechts in Richtung zu Ihnen gehen. Danach duckend zu den Kisten auf der linken Seite, und wenn du langsam um sie herum gehst erledigen Sie den vierten Soldaten. Gehen Sie zurück nach rechts herum einen fünften Soldaten töten, und nehmen Sie die SMK. Gehen Sie rundherum gegen den Uhrzeigersinn um ein Schild Power-up zu finden. Gehen Sie weiter herum bis Sie zu einigen Stufen kommen, hinauf. Schau über die zweite Treppenflucht nach oben, und lassen Sie die drei Wachen Sie sehen, dann schnell wieder nach unten und lassen Sie sie zu Ihnen kommen für das Töten. Wenn Sie oben sind gibt es eine vierte Wache hinter den Kisten, und rechts von der offenen Tür. Gehen Sie durch die Tür nach rechts herum und in die nächsten Tür auf der linken Seite, die stationäre Wache in den Rücken schießen, dann aus der Tür schnell wieder weg. Langsam zurück nach vorne und töte die andere Wache in der Tür. Gehen Sie zurück von hier und gehen Sie nach links in Richtung der amerikanischen Flagge. Die Leiter hoch und vom Fuß der Treppe einen Schuss in den Flur oben schießen. Schießen Sie den Soldaten, wenn er auf der rechten Seite aus der Tür kommt. Gehen Sie die Treppe hinauf und den stationären Soldaten im linken Raum erschießen. Ein zweiter könnte in jedem Raum sein. Es gibt 2 LMKs an der Hallenwand. Im rechten Raum ist ein Selbstheilungs power-up. Im linken Raum ist eine Marine-WAC, die schläft. Auf dem Tisch neben ihr ist ein Modell-Segelboot, mit einer grünen Taste auf der Oberseite. Nehmen Sie das Segelboot und den Tresor Schlüssel. Gehen Sie raus von hier und gehen Sie in Richtung Hubschrauber, den Sie zuvor passiert haben. Es gibt neue Wachen unten, nimm auf dem Weg alle Gesundheit mit. Gehen Sie zurück aus diesem Raum und gehe die Treppe hinunter nach rechts. Bevor Sie die Leiter hinunter klettern, nach links gehen, ducken, und Ziele nach unten rechts, auf die Beine der beiden Soldaten schießen. Nun geh die Leiter hinunter. Weiter auf dem Weg zu der Tür die nach außen führt. Es ist ein Soldat außen rechts von der Tür. Duckend schräg nach links zu dem Handlauf, der links von den Stufen ist. Schauen Sie nach unten und Snipe einen der beiden Wachen. Der andere ist links, wartet darauf Sie zu überfallen wenn Sie die Stufen hinabgehen. Schauen Sie über den Handlauf auf der linken Seite, dann Snipe ihn. Nun geh die Treppe hinunter und nach links gehen. Weiter herum und vorbei an den großen Kanonen auf der rechten Seite. Gehe zwei Leitern runter entlang dem Geländer und einige Treppen. Weiter nach rechts und die Treppe hinauf wo Sie alle jene Soldaten überfallen, die Sie überfallen würden. Der nächste Satz von Treppen führt zu dem Hubschrauber mit einigen Wachen. Vorsichtig die Stufen hinauf und eine der Wachen erschießen. Eine weitere Wache kann hinter einem der roten Fässer versteckt sein. Wenn Sie auf die Fässer schießen werden sie explodieren. Geh um die rechte Seite des Hubschraubers herum um den Level zu beenden.

LEVEL 17: MANHATTAN INSEL

Als nächstes bist du der MG-Schütze in dem Hubschrauber. Mehr als zwanzig feindliche Hubschrauber greifen dich an, schiess sie vom Himmel bevor ihre Maschinengewehre und Raketen dich töten. Sie haben unbegrenzte Munition, und Sie können den Hubschrauber nach links und rechts mit der Maus drehen. Halte ständig die Feuertaste gedrückt, auch wenn Sie keine Feinde sehen, bis Angie aus dem Helikopter springt und auf der Spitze des Empire State Building landet. Geh um das Dach, an der Tür wo Sie das Hand-Symbol sehen. Gehen Sie rein und schließe die Tür hinter dir. Ihr Scharfschützengewehr ist immer noch dein bester Freund. Spring runter auf die Kisten und gehe von der unteren Tür weg. Gehen Sie unter die schräge Leiter in der Ecke und benutzen Sie Ihre Schockpistole aus dem Schlitz # 5 die Kisten zwischen Ihnen und der Tür weg zu räumen. Feuer ein Schuß mit der Schalldämpfer Pistole in die Türöffnung, um einen Schläger zu erledigen der an der anderen Seite der Tür steht. Schießen Sie ihn, dann einen anderen Schläger. Vorsichtig zur Tür und erledige einen dritten Schläger. Gehen Sie durch die Tür und durch die nächste. Gehen Sie rechts herum und schießen die Wache in den Rücken. Zwei weitere Wachen herlocken und töten. Gehe weiter bis Sie die drei Kisten an der Ecke sehen. Nach rechts herum sind etwa vier Schlägern. Weiter herum und gehen Sie in den offenen Aufzug, Level Ende.

LEVEL 17B: KLEINE BANK

Wenn die Türen offen sind, hören Sie jemanden schnarchen. Links an der Wand, ist eine LMK. Auf der rechten Seite ist eine verschlossene Tür die eine Tastatur hat, die einen Code erfordert, dass der Schnarcher in seinem Geist gesperrt hat. Gehen Sie vorwärts und hinter die Theke zu dem schlafenden Wächter und drücken Sie Benutzen wenn Sie das Symbol sehen um eine Reise in den Geist zu nehmen. Level Ende.

LEVEL 18: TIEFES BLAUES MEER

Dieser Level beginnt mit Ihnen in einem Tiefseetaucheranzug und eine Waffe, als Sie auf den Grund des Meeresbodens sinken. Erledigen Sie den schwarzen Fisch, und dann die elektrischen Aale, die aus Löchern in der Wand erscheinen, wenn Sie sinken. Wenn Sie den Riesen Electric Aal erreichen, sind Sie auf dem Meeresboden angekommen, bewegen Sie sich weg von ihm. Sie suchen nach der Nautilus Submarine, die in den Klauen eines Riesenkalmar ist. Schießen Sie auf den Tintenfisch, um ihn zuveranlassen den Sub loszulassen, dann schnell unter dem Sub nach oben, es betreten und den Level zu beenden.

LEVEL 18B: NAUTILUS

Sie befinden sich immer noch in den Geist des Schnarchers, aber du bist jetzt in der Nautilus. Drücken Sie die # Taste 5, ziehen Sie Ihre Pistole und vorwärts in die Türöffnung. Schießen Sie die Zombies und Crawler, die angreifen. Legen Sie die Waffe die einer der Zombies hatte in Slot # 1. Es gibt eine SLOW MOTION Power-Up am anderen Ende des Raumes, an dem Sie nicht interessiert sind. Es gibt einen explosiven Kanister in der nahe gelegenen Ecke. In der Nähe des Power-Up ist eine Tür, mit zwei Zombie-Shooter auf der rechten Seite. Sprung in die Tür, und schnell wieder raus und nach links wenn die Schützen sich nähern. Vorsichtig nach vorn, und wenn Sie eine Stück von dem Kopf sehen Feuer. Jetzt durch die Tür und den Crawler erschießen. Weiter den Gang hinunter und stoppen vor der Tür auf der rechten Seite. Schau hinein um einen Shooter Zombie zu töten. Töten Sie dann den Crawler in den Raum. Nehmen Sie das SHIELD Power-up und stehen Sie in der Tür voraus. Auf der linken Seite ist ein Flammenwerfer und ein Zombie-Shooter. Es gibt auch einen explosive Kanister auf dem Boden. Setzen Sie den flamethrower in den Slot # 2. Erledigen Sie die Zombies und Crawlern die kommen und die aus dem Pickup Raum. Gehen Sie durch die offene Luke im Boden, und erledige zwei Zombie-Shooter in dem nächsten Raum. Weiter nach vorn und einen Zombie und zwei Crawler erschießen. Vor dem Eintritt in den Raum mit dem Power-Up schauen Sie herüber und einen anderen Flamenwerfer auf der anderen Seite erschießen. Wenn Sie aus der anderen Seite des Power-Up-Raum kommen töte den Schützen auf dem Balkon oben. Es gibt ein paar mehr dort. Schauen Sie zurück nach links von der Tür, die Sie benutzten um den Power-Up-Raum zubetreten. Schießen Sie den rötlichen explosive Kanister unter den anderen Silbernen Kanistern. Dadurch wird ein Kanister für Sie positioniert um zu springen um das Selbstheilung power-up zu erreichen. Steh in der Tür des nächsen Raums und schau durch die Tür auf die anderen Seite und schieße die Zombies und Crawler auf der Wendeltreppe. Gehen Sie die Treppe hinauf und einen anderen Zombie-Shooter erschießen. Gehen Sie geradeaus und in den Raum oberhalb wo das Power-up war, einen anderern Zombie erschießen. Gehen Sie auf die anderen Seite des Raumes und gehen Sie durch den Gang. Schießen Sie einen anderen Zombie. Gehen Sie vorbei an der gebrochene Leiter nach unten und steh außerhalb des nächsten Raums auf der linken Seite der Tür. Töte drei Schützen, ein Zombie, und einen Crawler, bevor Sie reingehen. Reingehen und links. Es gibt ein Klavier auf der linken Seite, wo Sie die Taste drücken können, aber es wird nichts passieren. Zum anderen Ende des langen Tisches, und geh in die Zahlen an der Tür-830120-, um den Level zu beenden.

LEVEL 18C: BANK

Sie sind außerhalb des Geistes des Schläfers und wieder in der Bank. Geradeaus, am Ende auf der linken Seite des Gewölbes sind zwei LMKs auf dem Boden. Nehmen Sie Ihr Scharfschützengewehr und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite mit dem blinkenden grünen Licht. Geradeaus auf der anderen Seite des Brunnens ist ein LMK an der Wand. Gehen Sie zu der Wand und stellen Sie

sich auf die linken Seite der hohen braunen Säule, die auf der rechten Seite der Bank und dem Licht an der Wand ist. Es gibt eine SLOW MOTION Power-up auf der rechten Seite. Die braunen Türen links brechen auf, vier Soldaten werden raus kommen, Schießen wenn sie um die rechte Seite der Säule kommen. Wenn sie alle tot sind in den Raum. Gehen Sie links herum und töte die, die mit dem Rücken zu dir stehen. Wenn Sie die Schritte hören, schnell wieder aus der Tür und auf sie warten. Es kann sein das Sie sich zeigen müssen damit sie kommen, dann wieder zurück zu der hohen braunen Säule in Deckung. Wenn sie durch die Tür kommen, schießen. Es sollten drei sein. Gehen Sie durch die Tür, und gehen Sie nach links herum. Im Power-up-Raum, wird es eine vierte Wache hinter der ersten Säule auf der linken Seite geben. Feuer ein Schuß in den Raum um ihn in den Blick zubekommen. Holen Sie sich das SHIELD Power-up, und gehe die Rampe hinunter in Richtung des Weihnachtsbaum der draußen ist. Geh vor die Tür, dann schnell wieder zurück. Tötet die beiden Wachen die an die Tür kommen. Gehen Sie wieder nach draußen und schnell wieder zurück, und lassen Sie zwei weitere Schläger von links und rechts kommen zur Tür. Mit den drei hohen Weihnachtsbäume als Deckung von Seite zu Seite bewegen, wenn Sie die Cops Snipen. Wenn Sie sicher sind dann geradeaus über die Straße im Abstand. Gehen Sie zum anderen Ende und die Treppe hinunter. Sie kommen zurück wo die hohen Weihnachtsbäume sind, und das Selbstheilungs Power-up bekamen. Gehen Sie zurück zum anderen Ende, und die Straße überqueren. Gehen Sie die linke Rampe des Gebäudes mit den drei gelben und roten NVE Banner vor sich hoch. Schauge in die linke Tür und Snipe den Polizist. Die Rampe hoch, durch den Flur und schauen Sie um die Tür auf der rechten Seite und den Schläger schießen, der auf dem Balkon oben ist. Geh aus der Tür und lasse dich sehen, die beiden Schläger auf der rechten Seite werden kommen, erledigen. Versuchen Sie die beiden Schläger, die weit hinten auf dem Balkon sind zu Snipen, bevor sie rauss kommen. Gehen Sie nach draußen, schauen ganz rechts, und einen Schläger Snipen das einen anderen über Ihre Tür bringen wird. Nach rechts an der Wand entlang und schaue hinüber auf das andere Gebäude, und einen Polizisten Snipen. Folgen Sie dem Gang um die Rampe. Die Rampe hinunter und Schräg nach links ist ein SLOW MOTION power-up. Weiter herum. Gehen Sie die nächste Rampe hinauf. Duckend weiter auf der rechten Seite des Handlaufs und schieße den Cop unten. Sprung über den Handlauf zu dem Feuerwehrgagen unten, dann nach unten auf die Straße. Gehe schräg nach links in den offene Schacht. Die Leiter runter durch den Kanal dann biegen Sie links ab und Snipe die Wache. Links abbiegen und den Soldaten töten, der zu Ihnen kommt. Gehen Sie in dem Tunnel weiter und töten die nächsten Soldaten. Feuer ein Schuß oder zwei durch die Gitterstäbe einen Soldaten von rechts zu locken. Vorwärts zu der Kreuzung, dann schnell zurück. Dann Snipe etwa drei Soldaten, die von der linken Tunnelseite kommen. Weiter diesen Tunnel, und stoppen bevor Sie bis zum Ende kommen. Schau durch die Gitterstäbe auf der rechten Seite und töten die Soldaten in diesem Tunnel. Von dem langen Tunnel indem Sie sind gehen Sie nach links, dann rechts abbiegen und in den Tunnel spähen der parallel läuft, wo Sie die letzten Soldaten erledigten. Schießen Sie einen anderen Soldaten in diesen Tunnel. Gehen Sie diesen parallelen Tunnel und durch die Gitterstäbe am Ende auf der linken Seite ist ein SLOW MOTION power-up zu ignorieren. Gehen Sie den Tunnel weiter bis sie am Ende sind. Spring rechts die niedrige Wand hoch und weiter. Schießen Sie das Goldene Vorhängeschloss aus dem Tor auf der rechten Seite. Bewegen Sie sich entlang der linken Wand. Gehen Sie durch das offene Tor und stehe auf der rechten Seite des roten Hydranten. Vorsichtig nach links, und die Wache erschießen wenn er die Treppe hinunter kommt. Duckend die Stufen hinauf und töten die stationäre Wache auf der rechten Seite mit dem Rücken zu dir. Eine weitere Wache wird von rechts kommen. Auf der anderen Seite des Geländers der Stufen die Sie gerade kamen, ist ein MMK. Gehen Sie den Gang hinunter und bei dem Hydranten an der linken Wand stoppen. Schau um die Ecke und sieh dass etwas unter den Stufen ist. Gehen Sie bis an die Spitze der Stufen und feuern einen Schuss in den Raum auf der rechten Seite, die beiden Wachen zulocken. Es ist ein Selbstheilungs power-up vorne. Gehen Sie nach rechts und duckend zu der niedrigen Mauer bei den Stufen. Schau herum und die Wache töten. Gehe zu dem Loch im Boden. Ducken auf der linken Seite des Loches und Feuer ein Schuß nach unten, die zwei Wachen in den Blick zubringen. Spring in das Loch nach unten und schnell nach links rennen, weg vom Computer auf dem Schreibtisch. Tötet die Wache die aus der

Halle kommt. Schauen Sie diagonal in die rechten Ecke und Sie sehen eine weiße Zugangskarte hinter der Glaswand. Gehen Sie in die Halle und schieße einen der beiden Wachen auf der linken Seite. Der andere wird zu dir kommen. Gehen Sie in Richtung der Zugangskarte und springen durch die Öffnung. Möglicherweise müssen Sie das Glas heraus schießen. Holen Sie sich die WHITE ACCESS CARD. Jetzt zur Tür neben dem Gewölbe, das ist, wo man die letzten zwei Soldaten erschossen hat. Öffnen Sie die Tür, die Rampe hoch und gehen Sie in die Wandeinbuchtung direkt hinter dem Hydranten an der linken Wand. Wechseln Sie zu Ihrem M-16. Feuer ein Schuß in den Flur vorne. Etwa fünf Soldaten kommen um die Ecke am Ende. Beginnen Sie schnell zu schießen wenn Sie den ersten sehen. Danach gehen Sie nach vorn und eine sechste stationäre Wache in der ersten linken Kabine töten. Gehen Sie in diesen Arbeitsbereich und erhalten die SMK in einer der Kabinen. Weiter rechts herum. Gehen Sie die erste Rampe hoch und duckend weiter die zweite Rampe hinauf. Es gibt eine dritte Rampe, die nach unten geht. Am unteren Ende, könnte ein Soldat warten, Sie zu überfallen. Schau über der Spitze und Snipe ihn wenn er da ist. Es gibt 2 SMKs in der letzten Kabine auf der rechten Seite dieses zweiten Bürobereich. Gehen Sie die Rampe hinunter auf der rechten Seite und schnell in die Hocke. Wenn sich die Tür öffnet, wird sie sich nicht vollständig öffnen. Achten Sie darauf, dass, wenn Sie die Tür öffnen wie weit nach rechts Sie kommen können Deckung zunehmen. Es gibt drei Wachen hinter dem Bunker und sie werden auch auf der rechten Seite bleiben. Das bedeutet Sie haben sich ein wenig zuzeigen und Snipe sie wenn ein Teil ihres Körpers im Visier ist. Sobald diese Wachen tot sind, auf den Gang weiter und schau über das Gelände rechts und links und jeden erschießen den Sie sehen. Spring an dem Gelände wo es zerstört ist nach unten auf die Schliesfächer Regale. Auf der linken Seite des Schliesfächer Regal auf dem Sie am Anfang stehen, ist eine offene Schublade mit einem LMK innen. Gehen Sie zum Ende und steigen Sie auf das höchste Schliesfach das heraus steht. Dann gehe die Schubfächer nach unten um das Gesundheitsitem zu bekommen und hinunter auf den Boden. Suche alles ab für Munition dann die Treppe nach unten gehen. Hinter den Computer-Monitoren wird ein MMK sein. Zum anderen Ende des Raumes, in dem das stationäre Maschinengewehr ist, und stehe auf der Seite der Tür. Wechseln Sie zu Ihrem M-16. Zeigen Sie sich vor der Tür ein paar Mal, bis etwa sechs Soldaten zu Ihnen kommen. Schießen, wenn sie beginnen die Schwelle zu überschreiten. Möglicherweise müssen Sie sich einigemal Zeigen um sie alle zu bekommen. Sie sollten mindestens fünf erledigen. Es kann ein Paar sein das Warten wird bis Sie den Raum zu betreten. Stehen Sie auf der rechten Seite der Tür und feuern einen Schuss die Rampe hinauf in den nächsten Raum um einen von ihnen zu Ihnen zulocken. Tun Sie es wieder, zwei mehr zu bekommen. Wenn das nicht funktioniert, dann gehen und sie erledigen. Gehen Sie durch die Tür und biegen Sie links ab. Die Rampe entlang der linken Wand, um den Umfang des Raumes. Zwischen diesen Regalen und dem nächsten wird ein Soldat sein. Schießen Sie ihn und die, die von weiter vorne kommen. Gehen Sie zurück die Rampe hinunter, und hinter dem Schreibtisch eine andere MMK zubekommen. Gehen Sie zu der Wand, wo die offene Tür ist. Gehen Sie die Rampe hinauf, entlang der Wand, und vor der Tür stoppen. Vorsichtig in der Tür sehen lassen, wenn die Wachen kommen, schieße auf den Gabelstapler rechts um eine Explosion zu verursachen. Dies sollte jeden erledigen. Es gibt etwa drei Soldaten, die Sie töten müssen. Nachdem sie alle tot sind, schieße das Glas raus und über die Theke springen. Danach zu der rechten Seite dort ist ein Schalter. Drücken Sie sie ihn um die Außentür zu öffnen, so dass Sie den Zugriff auf das Selbstheilungs power-up haben. Stellen Sie sicher, dass Sie eine Selbstheilungs power-up in Ihrem Inventar haben, wenn Sie später die Leiter hochklettern. Gehe gegen den Uhrzeigersinn um den Umfang des Raumes. Es gibt eine SHIELD Power-up am anderen Ende des Raumes. Gehen Sie zu dem Loch in der Wand und stehe auf der linken Seite und zeige dich. Dadurch werden die Soldaten die Rampe hochkommen. Tötet sie von dieser Seite bevor sie durchkommen. Gehen Sie die Rampe hinunter. Es gibt eine LMK in der Nische auf der linken Seite. Wechseln Sie zu Ihrem M-16. Duckend nach vorne in Richtung des nächsten Loch in der Wand das in den Kanal führt. Es gibt etwa fünf Soldaten insgesamt auf beiden Seiten davon. Nähern Sie sich dem Loch und zielen von der linken und rechten Seite diagonal auf die Soldaten die Sie sehen können. Feuer ein Schuß in das Loch und drei weitere Soldaten erscheinen. Geh durch das Loch und kletter die Leiter auf der linken

Seite hoch. Stopp vor der Öffnung. Es gibt etwa drei Soldaten die um den Schacht herum gehen, warten auf Sie Marmelade spielen. Nachdem Start des Kampfs halten Sie ein Auge auf Ihre Gesundheit und gehen die Leiter hinunter zurück und bei Bedarf Gesundheit und Munition ergänzen. Wechseln Sie in den zweiten Feuermodus der M-16, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Nun feuere mehrere Granaten auf die rechte Seite und rechts vorne in die Herde. Stellen Sie sicher dass das Zielsymbol über dem Rand des Loches ist, bevor Sie schießen. Wenn Sie Ihren Kopf über den Rand des Loches zeigen können ohne erschossen zu werden, kletter raus und laufe nach vorn, und Ducken neben dem Polizeiauto. Es gibt einen weiteren, der schräg vorne in einem Bunker auf der rechten Seite ist. Schauen Sie unter den grünen LKW mit vier Scheinwerfer auf dem Dach, um ihn zu finden. Wechseln Sie zurück zu Ihrer Scharfschützengewehr und erledigen ihn. Munition aufnehmen, dann hinter dem Bunker auf den Lastwagen um den Level zu beenden.

LEVEL 19: DAS MUSEUM

HINWEIS: Auf einigen der Museumsraum Wände gibt es 'Sie befinden sich hier' Karten. Versuchen Sie, sie zu verwenden um zu bestimmen wo Sie sind und wo Sie hingehen müssen. Der obere Teil der Karte zeigt wo Sie zuerst reingehen, und der runde Raum am Boden zeigt wo der Ausgang vom Aufzug vorhanden ist. Auch um Ihre Ziele zu überprüfen, um zu sehen, was Sie noch tun müssen, welche bestehenden mehrere zu deaktivierenden Sicherheitssysteme rund um das Museum sind.

Geradeaus dann rechts zur Treppe und auf die Gasflasche schießen. Die Tür wird aufgesprengt. Weiter die Stufen runter in den Raum mit der VIOLET ACCESS CARD. Auf den Schreibtischen, vier der fünf Konsolen sind deaktiviert. Gehen Sie zu der ganz rechts, und Blick auf den großen Bildschirm an der Wand um zu sehen, dass es die Sicherheit außen der Eingänge zum Museum steuert. Drücken Sie die Taste zu deaktivieren KONSOLE # 1. Es gibt auch andere Konsolen im Inneren des Museums, die Sie deaktivieren müssen. Der Bildschirm wird Wachen zeigen die das Museum Verlassen, dadurch zeigen Sie eine Möglichkeit reinzukommen. Zwei der Wachen kommen nach unten, wo Sie sind. Erledigen Sie den erste wenn er um die Tür kommt. Dann in Richtung der Tür gehen, bis Sie den zweiten erledigen können. Gehen Sie zurück zum Fuß der Treppe. Wenn ein Soldat an der Spitze der Treppe ist, Snipe ihn. Wenn Sie Glück haben kommen auch die anderen nach unten. Wenn ja, erledigen Sie sie wie sie kommen. Es sollte mindestens drei von ihnen sein. Wenn nicht, bleibe dann auf der rechten Seite, und duckend fast bis an die Spitze. Schießen Sie die Wache links bevor er dich sieht. Gehen Sie ein wenig weiter nach oben, und schieße den weiter hinten auf der linken Seite. Ein anderer wird an die Spitze der Stufen von rechts laufen. Gehen Sie nach oben und durch die Tür auf der rechten Seite. Gehen Sie auf der linken Seite der Tür vorwärts. Schauen Sie um die Tür und Snipe die stationäre Wache, die auf der linken Seite durch die nächste Tür ist. Wenn sein Kumpel kommt, schieße auch ihn. Vorsichtig um die Tür ein wenig mehr und zu der linken Seite der nächsten Tür. Vorsichtig nach rechts, und schieße die stationäre Wache an der Spitze der Stufen. Im nächsten Raum, bevor du die Stufen hinauf gehst, gibt es eine Zugangstür auf der rechten Seite. Beachten Sie auch die blaue "Sie befinden sich hier" Karte an der Wand. Die violette Zugangskarte, die Sie bekamen ist für sie zu öffnen. Bleiben Sie auf der rechten Seite der Tür wenn Sie die Tür zu öffnen. Vorsichtig nach links, Sie stehen am zweiten Bunker so dass Sie eine Wache sehen um sie zu erschießen. Quer durch den Raum auf der rechten Seite ist eine weitere Tür mit einer patrouillierenden Wache, Snipe. Gehe in Richtung der Tür auf der rechten Seite des Raumes mit zwei Bunkern, und lassen Sie die Wachen Sie sehen. Gehen Sie dann wieder nach draußen durch die lila Zutrittskontrolle, und lassen Sie sie zu Ihnen kommen. Es sollten mindestens vier von ihnen sein. Holen Sie sich die zweite VIOLET ACCESS CARD. Gehen Sie nach links zu der nächsten Tür, und schauen durch die nächste Tür geradeaus, oberhalb und nach rechts zu den drehenden Blöcken und Snipe die patrouillierenden Wache auf dem Balkon. Rennen Sie in das Zimmer mit dem Balkon, und stehen unter ihm neben der violetten Zugangstür. Sie

werden von der linken Seite aus dem Raum beschossen werden, wenn Sie durch gehen. Gehen Sie durch den ganzen Umfang des Raumes, unter dem Balkon bleiben, und feuere einen Schuss in die offene Tür auf dem Balkon. Mehrere Wachen werden durch die Türöffnung kommen. Wenn sie tot sind, nach hinten gehen durch die letzten zwei Türen, die Sie gerade durch kamen und stehe neben der Wand links wie zuvor. Vorsichtig um diese Wand und Snipe den Soldaten auf der rechten Seite der Stufen. Vorsichtig nach vorn und Snipe ein paar mehr, die weiter hinten im Raum sind. Jetzt suchen Sie den Typ mit der Gatling Gun, und Snipen. Wenn Sie langsam vorwärts gehen in diesem Raum, eine weitere Wache wird die Stufen auf der linken Seite herunterkommen. Gehen Sie in den Eingang des großen Raumes mit Stufen auf jeder Seite hinauf, um sicherzustellen, dass die Luft rein ist. Zurück zum Balkon Zimmer. Öffnen Sie die Zugangstür und die Wache erschießen die an der Unterseite der Treppe auf der linken Seite steht, wenn er noch da ist. Eine weitere Wache kann die Stufen herab kommen, erledigen. Der Weg rechts führt wieder nach draußen, gehen Sie die Stufen hoch und stellen Sie sicher, dass Sie alle Wachen erledigen die hier oben waren. Schießen Sie die Wache an der Spitze, und sieh nach draussen zu dem Balkon, und beachten Sie die Laserstrahlen über der Tür. Sie müssen sie deaktivieren. Gehen Sie zurück die Treppe hinunter, gehen Sie nach rechts, dann nach links zu der nächste Tür. Gehen Sie in den großen Raum mit zwei Treppen hinauf. Es gibt eine MMK, wenn Sie den Raum betreten. Zurück gehen rund um den Bunker und nehmen Sie das Unsichtbarkeit power-up. Es gibt auch eine LMK. Geh in den Gang auf der rechten Seite. Schau in die dritte Tür um den patrouillierenden Soldaten Weg zu lernen, der gegen den Uhrzeigersinn ist. Schießen Sie ihn in den Rücken, wenn er vorbeigeht. Feuer ein Schuß in den Raum auf der rechten Seite, und eine andere Wache wird durch die Tür kommen. Eine zweite Wache wird dort sein wo die Waschräume Zeichen sind. Beachten Sie das Shield Power-up in der Hand der Statue unten. Duckend rund um den Handlauf der die Hand Statue umgibt, und so viele Wachen auf der unteren Etage Snipen wie Sie können. Feuer ein Schuß nach unten um sie heranzulocken. Geh nach rechts durch, wo die Waschräume sind. Gehen Sie in den Raum mit roten Lasern über den linken und rechten Türen. Gehen Sie gegenüber beiden Seiten der Tür die in diesem Raum führt, und mit Hilfe der Ecksäule in Deckung, Snipe die Wache hinter dem Laser. Gehen Sie dann auf die andere Seite und wiederholen es. Schießen Sie alle Wachen, die unten sind. Zurück in den Hand Statue Raum. Es wird helfen, wenn Sie den Aufzug Ausgang Raum das erste Mal betreten ein power-up zuhaben. Sie können das Unsichtbarkeits power-up behalten das Sie bereits haben, bis sie es austauschen für das shield power-up. Wenn Sie das Schild wollen, von der Seite wo die Finger sind, springe über das Geländer, um das SHIELD Power-up zu bekommen. Gehen Sie auf den Daumen nach oben und über auf den Handlauf springen, auf den Boden oberhalb. Geh in den dritten Raum, der zwischen den Laser Räumen ist, und die Treppe hinunter. Durchqueren Sie die drei Statuen Zimmer und öffnen Sie die violette Zugangstür. Reingehen und feuere einen Schuss in die Kiste, um sie die die Stufen hinunter zustossen. Töte die beiden Soldaten, die an die Spitze kommen. Warte in der Nähe der Unterseite der Stufen auf eine andere Wache die von rechts kommt. Geh die zweite Flucht der Treppen hinunter und die Tür öffnen. Reingehen und nach links. Stehe neben der Konsole auf der linken Seite des Buches. Deaktivieren Sie console # 2. Der Bildschirm an der Wand wird zeigen dass Sie nun die Laser über den beiden Eingänge deaktiviert haben die einander gegenüberliegen. Es gibt ein LMK neben der Tür. Gehen Sie jetzt hier raus. Gehen Sie die Treppe hinauf und vor der Landung stoppen. Feuer ein Schuß nach links oben, die Wache zulocken. Gehen Sie bis zur Tür und schieße die Wache die hinter der ersten Statue versteckt ist. Es gibt eine andere Wache irgendwo in diesem drei Statuen Raum. Gehen Sie die Stufen rückwärts nach oben. Snipe die Wache über dem Geländer und wenn er die Treppe hinunter kommt. Geh zu der Spitze der Treppe und zu der rechten Wand. Schauen Sie in diesem Raum, und die Wache töten. Hier finden Sie ein MMK. Öffnen Sie die Tür und Snipe die beiden Wachen, die weit hinten auf der rechten Seite sind. Betreten Sie den Raum ein anderes MMK zu finden und öffnen Sie die nächste Tür. Vorsichtig um die Tür und schieße die Wache in den Rücken. Dies ist der Aufzug Ausgang Raum der am unteren Ende der "Sie sind hier" Karten ist. Dies ist wo Sie wieder hinkommen werden nachdem alle Konsolen deaktiviert sind. Es gibt drei Soldaten plus einen Gatling Kerl rechts. Vorsichtig um die rechte Seite der Tür und den Soldaten Snipen. Sie

können Ihre Power-up benutzen und reinlaufen und alle erledigen oder sicher von der Tür aus Snipen. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen zeige dich, dann duckend zurück und die beiden anderen Soldaten von der Ecke des Beton und Glas-Gehäuse werden kommen. Dann gehe um die Tür herum in Richtung des geschlossenen Bereichs und nehmen Sie Ihre M-16 für den Gatling Kerl. Nachdem alle tot sind nehmen Sie das Selbstheilungs Power-Up und Munition, schau über die grauen Tür. Die Zeichen über der Tür sagen Stufe 1 und Stufe 2. Wenn Sie die Konsolen deaktivieren und die beiden roten Lichter grün sind, können Sie den Level beenden. Gehen Sie zu der Zugangstür bei der Tür durch die Sie herein kamen. Dies ist Zugangstür # 1. Nehmen Sie Ihr Scharfschützengewehr, reingehen und in das Hinterzimmer. Deaktivieren Sie console # 3, welche die die roten Laser im Ost Flügel ausschaltet. Gehen Sie zurück zu dem Aufzug Ausgang Raum. Gehen Sie geradeaus in den Raum Tür # 2. Gehen Sie zu der Konsole #4 und deaktivieren Sie die roten Laser-Türen im Westflügel. Gehen von hier zu der Zugangstür # 3 auf der linken Seite. Stehen Sie auf die Seite und öffnen die Tür. Dieser Raum hat zwei Soldaten im Inneren. Danach nehmen Sie die SMK zwischen den beiden Bunkern. Öffnen Sie eine weitere Zugangstür hinten auf der rechten Seite. Gehen Sie durch die Tür und raus nach rechts in den Raum mit den Geländer. Der Raum auf der linken Seite hat eine Wache, die zu Ihnen kommen wird. Gehen Sie durch den Raum auf der linken Seite in den dritten Raum mit der Hand Statue unten. Gehen Sie entlang der rechten Wand und Feuer ein Schuß um die Wache in den Raum auf der rechten Seite zulocken. Gehen Sie durch diesen Raum und schauen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite. Schiess die Wache auf dem Balkon auf der linken Seite. Durch den Raum wo Sie das Unsichtbarkeit Power-up bekamen, und auf den linken Balkon. Die zweite Flucht von Stufen hoch mit dem Rücken an der Wand, Ziele in den Raum mit dem anderen Balkon mit allen Videobildschirmen. Snipe die beiden Wachen dort. Jetzt umdrehen und um die Tür von diesem Balkon spähen. Tötet die beiden Wachen. Es gibt einen LMK am Ende der roten Dominos. Dann zurück in den Raum und öffnen Sie die Zugangstür. Gehen Sie in den hinteren Raum und deaktiviere Sicherheitsstufe 1. Gehen Sie zurück aus der Zugangstür und auf der linken Seite ist ein SLOW MOTION Power-up, und einige Soldaten weiter hinten. Umgehe den Weg und gehe zurück durch den roten Dominoraum und die Treppe hinunter, wo eine Wache auf Sie warten könnte. Gehen Sie die Treppe auf der anderen Seite nach oben. Es gibt eine SHIELD Power-up hier. In der Tür auf der linken Seite, sind die Wachen, die Sie gerade auf der anderen Seite umgangen haben. Gehen Sie zu der Zugangstür im hinteren Teil des Raumes und öffnen. Geh durch den hinteren Raum. Es gibt ein LMK auf dem Boden. An der Konsole deaktiviere Sicherheitsstufe # 2. Alles was Sie jetzt noch tun müssen, machen Sie Ihren Weg zum Aufzug im Haupteingang. Erwarten Sie Widerstand auf dem Weg. Gehen Sie zurück zu der Zugangstür und Snipe den Soldaten bei den vielen Videobildschirmen. Gehen Sie geradeaus hinüber und die Treppe hinunter. Am unteren Ende der Treppe hockt ein Uuey (keine Ahnung was das sein soll, mit google nichts gefunden), geh zu dem anderen Weg. Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite, dann die auf der rechten Seite. Vorbei an zwei roten und blauen Bildern an der Wand, gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Im nächsten Raum sollten Sie den Handlauf und darunter die Hand Statue sehen. Gehen Sie in Richtung der Tür auf der linken Seite und feuern einen Schuss in den nächsten Raum. Erledigen Sie die beiden Soldaten. Gehen Sie durch den Raum mit den Waschräumen und geradeaus in den nächsten Raum. Verlassen Sie die Tür auf der linken Seite, dann durch die auf der rechten Seite. Stoppen Sie bevor Sie die Zugangstür betreten. Das ist der Aufzug Ausgang Raum und auf der rechten Seite ist ein weiterer Gatling Kerl. Erledigen Sie ihn mit Ihrer M-16. Munition nehmen, gehen Sie dann in den Bunker, wo er war, aus der offenen Tür und in den Aufzug, um den Level zu beenden.

LEVEL 20: DER 4TE REITER

Es stellt sich heraus dass dieser vierte Reiter irgendeine Art Maschine ist die mikroskopisch kleine Nanobots in Menschen spuckt, um sie alle irre macht. Ach ja, und ein nukleares Gerät ist ins Leben gerufen worden New York zu zerstören. Hinter der hohen Maschinen ist ein SLOW MOTION power-up. Schauen Sie sich hinter Ihrer Startposition um, und öffnen Sie die Tresortür. Zeigen Sie sich den drei Soldaten unten, dann schnell auf die rechte Seite. Es gibt zwei Kanister an der

Unterseite der Rampe auf der linken Seite die beim Schuss explodieren. Duckend nach unten auf der rechten Seite der Runden Tür, dann vorsichtig links, bis Sie sie Snipen können. Gehen Sie die Rampe hinunter, geradeaus am Ende ist ein Arsenal mit Waffen und Munition. Bestehend aus M-16, Schrotflinten und Flammenwerfer. Nehmen Sie alles, was Sie tragen können. Gehen Sie zurück vorbei an der Rampe, zu der Rückwand und gehen Sie nach rechts über die Trümmer. Im blauen Behälter sind 2 LMKs und ein SHIELD power-up. Auch fünf Scharfschützengewehre und Munition. Gehen Sie zurück zu der Containertür und achten Sie auf die Holzplanken, die nach unten gehen dann wieder nach oben. An der Spitze der einen nach oben und nach links gehen, dort ist eine runde Tür mit einem Gabelstapler eingeklemmt. Schießen Sie auf ihn um eine Explosion zu verursachen, wodurch der Versteckte Ort frei wird. Ducken neben der Wand mit den Glasscheiben. Schießen Sie die stationären Wache auf der rechten Seite durch das zerbrochene Fenster links. Schießen Sie den Rest des Fensters heraus. Dann feuere einen Schuss auf dem Gang, um zu überprüfen ob mehr Wachen dort sind. Gehen Sie dann an der Wand entlang, bis Sie sie Snipe können. Gehen Sie durch das Fenster rein und nach rechts. Es gibt eine MMK bei den drei roten Fässern & Kisten. Am anderen Ende der Halle ist ein LMK. Auf der linken Seite der drei roten Fässer ist eine runde Tür zu öffnen. Auf der rechten Seite der Tür sind drei Schläger und Soldaten. Vorsichtig rein und Snipe sie. Ein oder zwei von ihnen können bei den Schienen sein. Gehen Sie zu der rechten Wand für ein LMK. Gehen Sie entlang der Wand links in Richtung der gelben hängenden Blätter. Schauen Sie um die Ecke nach rechts und Snipe die drei Soldaten. Es gibt einen Explosions Kanister in der Mitte der Schienen, der einige von ihren Versteckten Plätzen säubern wird. Gehen Sie nach unten zu den Schienen und benutzen Sie den grauen Kasten, der sagt Danger High Voltage als Deckung, wo Sie zwei weitere Soldaten Snipen. Es gibt auch ein Versteck direkt auf der anderen Seite des High Voltage Kasten. Gehen Sie nach vorn und in Deckung auf dieser Seite des Bunkers. Schießen Sie den Kerl der von links kommt. Auf der anderen Seite des Bunkers, nehmen Sie das SELF HEALING power up und das MMK. Gehen Sie nach links und öffnen Sie eine neue Runde Tür und rein. Snipe zwei Soldaten hinten und auf jeder Seite der Barriere vor Ihnen. Gehen Sie um die Barriere auf der rechten Seite und schau nach links und Snipe den weiblichen Schläger. Gehen Sie zurück zur Tür und gehen Sie nach links, zwischen der Reihe von Barrieren und der Wand. Kurz nach der dritten oder vierten Barriere, ist ein Verbrecher zu töten. An der fünften Barriere vorbei schauen sie nach rechts und schießen die Soldaten an der Spitze der Rampe auf der linken Seite. Geh zu der letzte Barriere und töten die Soldaten und Schläger rechts. Schau um die Barriere herum und Snipe die Soldaten an der oberen rechten Ecke der Rampe. Es kann ein anderer Schläger auf der anderen Seite dieser letzten Barriere sein. In der Mitte des Raumes ist ein MMK. Nähern Sie sich dem Ende der Rampe von der Seite, feuern einen Schuss an die Spitze um einen anderen Soldat erscheinen zu lassen. Gehen Sie an der linken Seite der Rampe nach oben und nehmen Sie Deckung hinter der blauen Hundebox. Durch das Loch in der Wand ist ein Gatling Kerl zu erledigen. Danach durch das Loch und die schwarze Tür öffnen und schnell zur Seite bewegen. Es sind zwei Soldaten links und rechts, auf der anderen Seite Snipe sie. Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite sind zwei LMKs. Vorsichtig die provisorische Rampe überqueren und auf der anderen Seite an die Tür gehen. Gehe zur Seite vor dem Öffnen der Tür, und wenn Sie rein gehen töte die Soldaten die von rechts kommen. Es gibt zwei weitere um die linke Ecke. Weiter und hinter dem linken Wand Vorsprung stehen. Schau dich um und auf die linken Seite hoch, und den Soldat töten. Vorwärts zu dem Vorsprung mit dem Design an ihm, das auf der rechten Seite der beiden Tierfiguren ist. Schau zwischen dem Vorsprung und der äußersten rechten Statue und Snipe den Soldat. Schau nach seiner Kopflampe. Gehen Sie von hier unten und Snipe so viele Soldaten wie Sie ausmachen können. Es sollten etwa fünf oder mehr sein. Auf die provisorischen Rampen und Snipe eine andere Wache auf der linken Seite. Geh hoch Snipe die Wachen. Es gibt drei MMKS in der Nähe der Spitze an der linken Seite, kurz bevor Sie beginnen zu der Tür zu gehen. Unten unter den provisorischen Rampen ist eine SELF HEALING power-up. Stehen Sie auf der linken Seite der Tür, wenn Sie sie öffnen. Langsam rechts und Snipe den Soldat in den Fuß. Vorwärts und benutze die beiden Kisten als Deckung, Snipe

die beiden Soldaten am unteren Ende der Rampe. Wenn Sie nach unten gehen benutzen Sie die Seitennischen als Deckung. Soldaten werden auf der linken Seite in zwei der Nischen sein. Am Boden, die Tür öffnen und schnell zurück in die linke Nische. Langsam rechts und die Soldaten töten. Weiter im Raum hinter dem Computer-Monitor auf der rechten Seite ist ein Soldat. Ducken und ihn unter dem Tisch schießen auf dem die Monitore stehen. Feuer ein Schuß zum Ende des Raumes einen weiteren Soldat von links zulocken. Gehen Sie zu der rechten Seite des Raumes, aber auf die Tür an der linken Seite zielen, den vierten Soldat erledigen. Es gibt eine MMK auf dem hinteren Tisch. In der Tür auf der rechten Seite sind zwei LMKs, und weiter um die Ecke ist ein SHIELD power-up. Die rechten und linken Türen führen zu der gleichen Stelle. Wo das power-up ist, sieh um die Ecke und verwenden Sie Ihre M-16 auf den Gatling Kerl, bis er stirbt. Die Maschinen vorne ist der vierte Reiter. Duckend nach vorn und Snipe die beiden Soldaten unten rechts. Achten Sie auf ihre Kopflampen um sie zu finden. Es gibt ausserdem noch zwei unten links. Sie können ein paar Vorsprünge nach unten gehen um den zweiten mit der Gatling-Kanone zu erkennen. Danach die Leitern nach unten an den Holzleisten auf der linken Seite. Es gibt eine Kiste und drei Fässer die Sie aus dem Weg schaffen müssen um 2 Leitern zu erreichen. Am letzten Vorsprung kletter die Leiter hinunter um den Boden zu erreichen. Auf einer Seite ist ein SLOW MOTION power-up. Gehen Sie an dem power-up vorbei und über das Wasser auf dem Weg. Biegen Sie rechts ab, stoppen und Schnellspeichern. Im Vorfeld werden Sie drei hölzernen Plattformen sehen. Kurz nach der dritten werden Sie einen großen runden Betonturm sehen der aus dem Wasser herausragt. Oben ist ein Scharfschütze den Sie nicht wegen der beiden großen Schläuchen vom dem Reiter sehen. Auf der anderen Seite davon, ist ein weiterer großer runder Betonturm mit einem anderen Sniper oben drauf. Beide haben explosive Kanister auf der Spitze. Gehen Sie nach vorne und gehe auf die Verbindungs Plattformen bis Sie zu der Spitze der Planke gelangen die nach oben geht. Stoppen Sie neben dem ersten schmalen Metallstützbalken, zwischen Ihnen setzen und dem Betonturm. Langsam nach links und Snipe das rote Fass damit es explodiert und den ersten Sniper tötet. Schnellspeichern. Gehen Sie auf den Metallteil der Plattform, den größeren quadratischen Balken zwischen Ihnen zu halten und dem zweiten Betonturm. Langsam auf die linken Seite der quadratischen Betonsäule und Snipe den zweiten Sniper. Treten Sie auf einen Vorsprung der um den Reiter geht. Es gibt drei MMKS hier. Eine links und zwei nach rechts. Wenn Sie sich den beiden auf der rechten Seite nähern, schauen Sie auf dem Holzsteg der zurück zu dem äußeren Umfang geht, und den Soldat töten. Er kann auf dem Umfang sein, oder auf den Plattformen. Schauen Sie durch die Gitter die in der Nähe der beiden Gesundheits Pickups sind und Snipe den Soldat dann den Gatling Kerl. Zurück zu dem Gang und töte die Soldaten auf dem Umfang der niedrigen Plattform. Wenn Sie auf den äußeren Umfang Gang gehen ist rechts ein SELF HEALING power-up. Gehen Sie zurück wo Sie waren und auf die Bretter und stoppen. Nach vorne schauen auf die dritte erhöhte Plattform um den Äusseren Gang und Snipe einen anderen Soldat. Gehen Sie rund um die niedrige Plattform auf Ihrem Weg. Weiter nach vorn und schauen Sie auf der linken Seite der Brücke die zu einer Tür führt, in den Reiter. Töten Sie den Soldat, der herauskommt. Weiter vorbei an einer anderen niedrigen Plattform und schnell ducken und nach unten auf den Boden der Rampe die auf die Brücke führt. Langsam nach vorn und Snipe den Gatling Kerl. Überqueren Sie die Brücke und gehen Sie in den Reiter. Die Leiter auf der rechten Seite nach unten. Schiess auf die Kiste damit sie nach unten fällt, dann kletter die zweite Leiter hinunter. Dann die dritte Leiter hinunter welche geradeaus auf der linken Seite ist. Die vierte Leiter ist geradeaus auf der rechten Seite. Wenn Sie den Boden erreichen gehen dorthin wo die beiden Tierfiguren sind. Drücken Sie die Hand-Taste, um den Level zu beenden.

LEVEL 21: TOD

Das ist es, was in den meisten Spielen als letzter Bosskampf betrachtet wird. Schnell nach rechts laufen, hinter einer der aufrechten Pflanzen und drücke Schnellspeichern. Es ist eine Kreatur die sich in zwei andere Kreaturen verwandelt nachdem der rote Gesundheits-Balken an der Oberseite des Bildschirms auf Null sinkt.

Jede ist härter und mit stärkeren Waffen bestückt als die vorherige. Jedesmal so oft das bewegende

Kreis Rad mit Waffen das um den Umfang fährt auf hört zufahren, können Sie Waffen in die leeren Slots setzen. Dies ist das einzige Mal, dass ich keinen konkreten Spielplan habe um den Level abzuschließen. Sie sind ein bisschen auf eigene Faust unterwegs. Die erste Kreatur reitet auf einem Wagen herum in der Mitte dieses Bereichs und schießt explosive blauen Kugeln auf Sie. Sie können hinter den Hülsenartigen Dinge die an der Seite sind Deckung nehmen. Dies ist wahrscheinlich das beste um für später Waffen in die Slots zu stecken. Es gibt auch einen Moment, nachdem du eine der Kreaturen getötest hast, dass es während dessen in einem eingefroren Zustand ist, so dass Sie eine Waffe oder zwei in Ihren Slots hinzufügen. Die zweite Kreatur schießt grünen Kugeln und hat Waffen Typ Gatling gun. Wenn Sie sich hinter den Hülsen verbergen wird es auf sie feuern bis sie zerstört werden. Dies wird Power-ups zeigen die Sie nehmen können. Es werden auch mehrere Maschinen Gunning Kühe zu bewältigen sein. Die dritte Kreatur ist härter, und schießt zerstörerische roten Kugeln auf dich. Es hat die Art Pistolen Gatling und die Maschinen Gunning Kühe. Oberhalb sind fünf Augäpfel dass die Kreatur regenerieren wird, wenn seine Gesundheit niedrig wird. Sie müssen auf diese fünf Augäpfel mit mehreren Gewehrschüsse schießen bis sie explodieren, so dass die Kreatur nicht regenerieren kann. Dies ist die eine Stelle im Spiel wo Sie Cheats verwenden möchten. Gott-Modus oder Level überspringen wird sicherlich sehr verlockend sein.

Du bist ohne Deckung in der offenen Fläche, wobei du ständig schießt auf den härtesten Gegner des Spiels, und der Haupt Chef kann seine Gesundheit regenerieren. Wenn Sie die dritte Kreatur besiegt haben wird der Level beendet.

LEVEL 21B: FLUCHT

Dieser Level beginnt damit das Sie auf eine höhere Ebene entkommen, bevor Sie in dem steigenden Dreck ertrunken sind. Gehen Sie nach links und steigen die vier Leitern hoch. Leiter 1 ist vor Ihnen, Leiter 2 ist auf der linken Seite, Leiter 3 ist auf der rechten Seite, Leiter 4 ist auf der rechten Seite. An der Spitze angekommen gehe über die Brücke, dann nach rechts. Spring auf den Betonstein auf dem Weg, auf den niedrigen Turm auf der rechten Seite und dann auf den Umfang des Gehwegs. Weiter nach rechts, auf dem äußeren Umfang bleiben. Umgehen Sie die erste Holz-Plattform, die auf den Reiter führt und gehen sie weiter. Springe auf die einzelnen Holzplattform, dann auf die Metallplattform, dann zurück zu dem äußeren Umfang, und weiter voran. Gehen Sie auf die andere Seite der Leiter und klettern. Dann spring an die Kante an der Wand. Geh nach rechts, und wenn der Vorsprung endet, dort wo der Stapel von Betonsteinen ist, springe nach unten auf einen schmalen Vorsprung. Von dort springe hinüber hinter die Blöcke. Schauen Sie nach rechts und beachten Sie, dass es eine Rampe gibt die hinauf führt, die in die Felswand gemacht ist. Es kommt Flüssigkeit aus den geplatzen Schläuchen des Reiters die auf sie herunterfallen. Die Rampe hoch und weiche der braunen Flüssigkeit aus, die Ihre Gesundheit verringern wird wenn Sie sie abbekommen. Gehen Sie entlang der Wand hinter dem ersten, dann entlang der Kante der Rampe vorbei an den nächsten zwei. Wechsel in die Lücke, so weit nach rechts wie möglich. Es gibt eine Fläche mit einem gelben Gefahrenzeichen, die vor einer schmalen Brücke ist. Gehen Sie über die Brücke, und am Ende runter. Gehen Sie auf eine andere Rampe, die in der Wand ist. Wechsel in die Lücke auf der rechten Seite der ersten fallenden Flüssigkeit. Gehen Sie entlang der Kante vorbei an der zweiten. Weiter die Rampe hinauf nach links. Wechsel in weitere Lücken und springe nach unten auf die nächste Kante. Gehen Sie entlang dem schmalen Sims um oben auf die nächsten zwei Rohrbrücke zu kommen. Dann springe auf eine Leiste oben, die rechte Bewegungstaste drücken wenn Sie landen, so dass Sie nicht abrutschen. Gehe auf die Planke und die Leiter hoch. Gehen Sie im Uhrzeigersinn um den Vorsprung. Springe zu dem Abschnitt wo die Tür ist, und öffnen Sie sie. Gehen Sie durch und durch die Lücke springen. Hoch zum nächsten Brett, in die entgegengesetzte Richtung. Schau mal nach rechts, und bevor du durch die offene Tür gehst, nimm die Doppel Pistolen. Gehen Sie zurück über die Lücke, und gehe das Holzbrett nach oben. Springe zu dem Abschnitt, wo Sie die Doppel-Pistolen bekamen. Nach unten und springe in den nächsten Abschnitt. **UNBEDINGT DIE M-16 & MUNITION NEHMEN**, wenn es nicht bereits in Ihrem Besitz ist. Weiter nach vorne zu dem Ende dieses Abschnitts, und springe über den linken Teil der Wand, wo sie gebrochen ist. Die

rechte Seite wird braune Flüssigkeit auf sie gießen. Die linke Seite hat braune Flüssigkeit auf der Außenseite, so dass es sicher ist auf sie zu springen. Springen Sie auf die Felswand bis Sie zu der Stelle kommen, wo es eine M-16 auf dem Boden hat. Weiter nach oben, und Sie kommen zu den Doppel-Pistolen die auf dem Boden liegen. Geradeaus gibt es zwei Ströme von brauner Flüssigkeit die nach unten fließen. Springe vorbei auf der rechten Seite. Vorsichtig um den Felsen Pfad und erledige den Schützen, der sich in den Felsen auf der rechten Seite aufhält. Schauen Sie nach der Kopf Lampe. Als Sie vorwärts gehen, wird es eine Explosion und ein MMK neben dem Strom von brauner Flüssigkeit auf der rechten Seite geben. Weiter vorwärts und nach oben den Felswand-Weg, der nach oben und nach links geht. Wenn Sie hochgehen werden Sie durch den Feind belästigt. Weiter nach oben, die Munition nehmen und oben um die Waggons oberhalb gehen. Schießen Sie den Typ mit den Maschinenpistolen und weiter. Springe auf die Spitze des Zuges und zurück an das andere Ende. Springe zu dem Rohrstück das herausragt, dann zum nächsten Rohr. Springe zu dem anderen Zug, und geh in die andere Richtung. Am Ende des letzten Wagens, springe zum Felsvorsprung auf der rechten Seite, folgen Sie dann den Holzbohlen zu der Leiter. Kletter die Leiter hoch und Schritt auf die hölzerne Plattform auf der linken Seite. Erklimmen Sie die nächste Leiter um den Level zu beenden.

LEVEL 22: FREIHEITSSTATUE

Zerstör die Kisten in diesem Level sie enthalten goodies. Nach vorne entlang dem Dock und auf der anderen Seite des ersten Bunkers stoppen. Verwenden Sie Ihre Tonfa in Slot # 4, um die Kisten zu zerbrechen, es gibt ein SMK und eine Schachtel mit Granaten. Bevor du zu dem nächsten Bunker gehst, gehe die Stufen auf der linken Seite nach oben, auf dem Dach des Gebäudes, das über dem zweiten Bunker ist. Holen Sie sich die RED KEYCARD auf der rechten Seite, dann springe nach unten und weiter auf dem Weg. Duckend vorwärts den Weg zur Freiheitsstatue. Vor dem Bunker an der Spitze, gibt es zwei große Steine auf der linken Seite. Stehe zwischen ihnen, nach links sehen und töten die drei Schläger. Alle die Sie verpassen kommen zu Ihnen. Sie müssen das vermeiden, indem Sie alle erledigen, damit Ihre Gesundheit für den Hubschrauber erhalten wird. Duckend den Weg auf der linken Seite entlang, es könnte ein vierter Schläger mit Maschinenpistolen da sein. Duckend zu der Gruppe von Kisten, Vorsichtig auf die rechte Seite und den Soldaten vor dem Zaun auf der anderen Seite erledigen. Gehen Sie ein kleines Stück nach vorn, schieße das Goldene Vorhängeschloss aus dem Tor. Gehe in die Hocke neben den Kisten. Wenn die beiden Schläger und eine Soldat um die Ecke des Gebäudes kommen, erledigen. Gehen Sie zu der gelben Zugangstür und Schnellspeichern. Sie müssen versuchen zu vermeiden durch den Hubschrauber beschossen zu werden, man kann ihn nicht abschießen. Zerbrechen Sie die Boxen mit Ihrem Tonfa, auf der linken Seite der Tür ist ein MMK, warte bis später es zu nehmen. Gehen Sie nach vorn und Hocke neben der Vorderseite der Satellitenschüssel um Deckung zu haben vom unzerstörbaren Hubschrauber. Gehen Sie nach rechts oder warten bis er von Ihnen weg fliegt, dann nach links um die Schüssel laufen. Gehen Sie zu der äußersten rechten Tür an dem Gebäude, öffnen und rein, nach links gehen, wenn Sie die Wache schießen, und Sie sind aus der Feuerlinie des Hubschraubers. Holen Sie sich die YELLOW KEYCARD, wenn Ihre Gesundheit gut ist, Quicksave. Nehmen Sie sein Scharfschützengewehr, wenn Sie es nicht bereits haben. Dann geh zurück auf die Vorderseite der Satellitenschüssel, dann zurück in die Tür mit der gelben Zugangsplatte und rein. Aktivieren Sie die rote Konsole um es nach grün zu ändern. Schnellspeichern, wenn Ihre Gesundheit immer noch hoch ist. Dann gehen Sie zurück in das andere Gebäude über die Satellitenschüssel und die andere rote Konsole aktivieren. Das wird ein paar Roboter-Maschinengewehre aktivieren, die den Hubschrauber abschießen. Wenn sich die Türen öffnen, Quicksave. Von hier an, wenn Ihre Gesundheit niedrig ist, schlage ich vor dass Sie jedes Mal wenn Sie jemanden töten Schnellspeichern. Raus und Vorsichtig nach links in Richtung Ende dieses Gebäudes. Schauen Sie nach oben zu dem Dach des Gebäudes neben dem jetzt zerstörten Hubschrauber. Auf der linken Seite der am weitesten rechts stehenden rotierenden Flak wird ein Scharfschütze sein, erledigen.

Beeilen Sie sich und springen auf die Seite des Kraters in die offene Tür rein. Ein anderer Hubschrauber landet in der Nähe und zwei weitere Soldaten springen raus. Schießen Sie die Wache, die den Flur zu dir laufen. Im nächsten Raum auf der rechten Seite ist ein Mann mit einer Gatling. Danach wird eine weibliche Schlägerin auf dem Balkon links sein oder hinter dem wo Sie reingegangen sind. Gehen Sie durch den Raum durch die Tür die Treppe hoch und töten die Wache, die von rechts kommt. Am oberen Ende der Treppe die Tür links öffnen und töte den Schläger links. In der hinteren linken Ecke der Handleiste, zerbreche die Kiste für einen MMK. Zerbrechen Sie die anderen Kisten um eine BLUE ACCESS CARD zu erhalten und Munition. Gehen Sie hier raus und zurück die Treppe hinunter. An der linken Wand, ist eine blaue Zugangsplatte, öffnen. In dem ersten Raum ist Munition und eine Schrotflinte. Öffnen Sie die nächste blaue Zugangstür werden Sie in den Hauptraum zurückkommen. Wieder die Treppe hinauf und nach rechts. Gehen Sie einen andere Flucht von Stufen hinauf, und töten die Schläger die von rechts kommen. Erledigen Sie zwei weitere Wachen an der Spitze der kurzen Reihe von Stufen. Schauen Sie durch den Handlauf auf der rechten Seite, und töten einen andere Gatling Kerl. Weiter nach rechts und zwei Schläger töten. In der Aufzugstür, kill den Schläger auf der nächsten Etage rechts, bevor du die Leiter hoch kletterst. Es gibt eine LMK auf der linken Seite der Aufzugstür. An der Spitze der Leiter, feuere einen Schuss auf den roten Feuerlöscher auf der linken Seite, den Soldaten zu Ihnen zu locken. Wiederholen um den zweiten Soldaten zu erledigen. Dann zu der Ecke des Flurs, Vorsichtig um die rechte Seite der Tür, den dritten erledigen. Erledigen Sie den auf der Treppe rechts auch. Gehen Sie in den Aufzug um eine Cutscene zu bekommen. Angie schießt Crowley, der Max's Container zu ihr wirft, als er aus dem Fenster auftaucht für eine vielversprechend Revanche. Danach flirten Angie und Max miteinander. Sie fragt sich, wie sie ihn ausschalten soll, damit das GAME ENDED. Nun sehen Sie, sollten Sie irgendein Gefühl erwidern können zu Ihrem letzten Ende, denn das ist sicher ein langer Weg gewesen.

ENDE