

Carrier FAQ/Walkthrough (Italian)

by iamnothing

Updated to v0.3 on Jul 17, 2007

CARRIER (Italian)

Autore: David Blake

Versione: 0.3

Fonti: Jaleco, www.hype.se

Copyright 2000, David Blake (db.gamefaqs@gmail.com)

Italian translation by Gianni"Godzoddo"Selleri godzoddo@hotmail.com

INDICE:

Section 1 : Controlli

Section 2 : Storia

Section 3 : Personaggi

Section 4 : Armi

Section 5 : Suggerimenti generali

Section 6 : Nemici

Section 7 : Survivors

Section 8 : Guida - Jack Ingles

Section 9: Guida - Jessifer Manning

=====
SECTION 1 : CONTROLLI (DALLA JALECO)
=====

Trigger Destro - Mirare e zoomare con lo scope
Trigger Sinistro - Cambiare arma e zoomare in lontananza con lo scope
Stick Analogico - Muove il personaggio e vi muovete nel Menu
D-Pad - Muove il personaggio e vi muovete nel Menu
Start - Accedere nel Menu durante il gioco
Pulsante X - Correre quando usate il D-Pad
Pulsante Y - Mappa
Pulsante A - Conferma le selezione e attaccate mentre premete il Trigger destro
Pulsante B - Cancel e scope

USARE LO SCOPE (dalla Jaleco)

Una volta che avete ottenuto il BEM-T3 scope potete usarlo premendo il pulsante B. Lo schermo cambierà e accederete ad una modalità in prima persona. Potete usare lo scope sui passeggeri della nave per verificare se sono stati infettati dall'ARK. E' utile anche per vedere se qualcosa è dietro l'angolo o pende dal soffitto pronto per farvi molto male. Potete anche vedere dentro gli armadi (e qualche volta attraverso il muro) e piante.

=====
SECTION 2 : STORIA (DALLA JALECO)
=====

E' l'inizio del 21° secolo e il potere mondiale si è tutto riversato nell'emisfero del nord. Nei paesi del sud, provati da una crisi energetica e da carestia, una grande antipatia e malumore sta nascendo. Gli incidenti causati dai terroristi anti-nord sono ormai un luogo comune. In risposta, i capi dei paesi del nord crearono una forza internazionale per il mantenimento della pace nel nome del "Trattato di Alleanza dei Paesi del Nord" (NTA). Sulla via del ritorno da una missione con lo scopo di distruggere la base del gruppo terroristico Croce del Sud, la nave ammiraglia della NTA, la Heimdal, fu obbligata a raccogliere un organismo antico scoperto su un'isola sperduta nel

Sud Pacifico. Il giorno dopo la Heimdal giunse all'isola e un membro del team che scoprì l'organismo, mostrò strani sintomi di paranoia e l'equipaggio fu obbligato a sparargli. Tutti giunsero alla conclusione che la causa di tutto ciò fosse un virus, l'organismo appena scoperto venne messo in quarantena nella pancia della nave. A due giorni dal porto, la Heimdal segnalò di un'esplosione in sala macchine. Poi non ci furono più notizie. Preoccupata per la Heimdal e il suo carico di missili la NTA inviò un squadra d'emergenza sul posto. Il primo team includeva degli esperti anti-terrorista, il colonnello Aaron Burke, il capitano Nicholas Lang proveniente dalle Special Forces e il dottor William Noble dall'international research institute. Dopo l'arrivo alla nave non si ebbero più notizie di questo team. Un secondo team fu inviato composto dal sergente Jack Ingles, un volontario, e da Jessifer Manning, dal Information Department. Se questo team avesse conosciuto l'orrore che gli stava attendendo non avrebbe sicuramente scelto di intraprendere questo viaggio...

=====
SECTION 3 : PERSONAGGI (DALLA JALECO)
=====

JACK INGLES (giocabile) - Special Forces, 3rd Division

GRADO : Sergente

ETA' : 26

NAZIONALITA' : Americana

LUOGO DI NASCITA : Montana

ALMA MATER : US Naval Academy, Annapolis

Ha richiesto personalmente di essere mandato sulla Heimdal. Prima di essere un membro della NTA era sotto il colonnello Burke nella marina. Suo padre morì quando Jack era ancora piccolo e in seguito incominciò a vedere Burke come un padre. Jack è impulsivo ed ha un forte senso della giustizia. Sebbene sia ancora giovane ha una grossa esperienza ed è per questo che è rispettato. Il suo partner durante le missioni è sempre stato il pilota di nome Leonard. Il fratello di Jack è sulla nave e lui vuole sapere se è sano e salvo.

JESSIFER MANNING (giocabile) - Information department, Section 1

GRADO : Luogotenente

ETA' : 24

NAZIONALITA' : American

LUOGO DI NASCITA : California

ALMA MATER : Harvey Mudd University

Ha un dottorato in Scienze. Ha completato l'addestramento delle special forces con un voto maggiore di quello di molti uomini. Tranquilla e devota al suo lavoro, è forte e passionaria.

Questi sono i personaggi non giocabili:

Aaron Burke: Comandante dello SPARC team, prima del suo attuale ruolo nella marina militare ha cresciuto e allenato Jack.

Nicholas Lang: Esperto di controspionaggio è addestrato nell'uso di qualsiasi arma.

William Noble: Ha un dottorato in Meccanica Organica. Membro della Sparc come osservatore è desideroso di entrare a far parte delle ricerche. Negli ultimi anni ha evitato le luci della ribalta per elaborare una teoria.

Robert Ingles: Fratello di Jack e pilota di caccia.

Leonard Thompson: Pilota che ha diviso molti combattimenti con Jack è stato sempre rispettato da suoi subordinati. HA intenzione di ritirarsi dopo questa missione.

James MacGregor:Capitano dell'Heimdal

Sandra Kates:Ha qualcosa da spartire con Jessifer, infatti ha lavorato con lei molte volte.

Terry Adams:Medico della nave.

=====
SECTION 4 : ARMI (MOLTE DALLA JALECO)
=====

19 O' Clock : Pistola automatica 9mm da 15 colpi, fabbricata dalla E&H

West Cobra : Pistola da 30 colpi, fabbricata dalla Revenge Hill

Welder : Emette raggi ustionanti di elettroni, utilizzo illimitato

T-7 Bomb : Bomba a mano che utilizza la resina esplosiva TFT, se ne possono portare con se massimo 20 .Si devono usare per fare saltare i funghi

T-9 Bomb : Bomba a mano che utilizza la resina esplosiva TFT.HA un effetto doppio della T-7

Lancia Granate : Il suo scopo è quello di uccidere velocemente(il più delle volte) i boss

=====
SECTION 5 : SUGGERIMENTI GENERALI
=====

E' consigliato di solito all'inizio del gioco di usare la vostra Welder e mirare alle teste.Se il Flytrap Heads vi prende, vi può schienare e farvi molto male.Mirate semplicemente alla testa e ne ucciderete molti e molto velocemente.

=====
SECTION 6 : NEMICI
=====

Ci sono molti soldati che gironzolano all'interno della Heimdal e sono mutati in molte cose.Ho cercato di dargli un nome per descrivere quello che fanno e quello che gli piace.

Venus Flytrap Soldier: Questi hanno una testa composta da foglie affilate che si chiudono come una pianta carnivora.Non vi lasciate avvicinare o saranno cavoli amari.

Thorn Soldier: Sono proprio simpatici,la loro cassa toracica si apre ed escono dei rovi.Uccideteli prima che si avvicinino troppo.

Vine Soldier: Questi sono come gli zombie nella saga di resident evil tranne che al posto della testa hanno una vite(non quella di metallo!)che usano per frustarvi se troppo vicini.Uccideteli prima che vi afferrino e vi sbattino al tappeto.

Dark Soldiers: Correte intorno finché Bob non accenderà le luci, poi uccideteli. Io li ho uccisi prima che giungesse Bob ma loro si sono rigenerati; quindi è meglio aspettare e risparmiare i proiettili.

Spore Soldiers: Queste cose vengono generate da un grande baccello e strisciano poi verso di voi.Tre colpi di Welder e saranno morti.

Leeches: Sono facili, basta usare la Welder

Spiders: Come i leeches

Snails: Queste cose si nascondono nel buio e vi elettrificano. Un colpo di welder e sono morti ma delle volte vi dovete avvicinare per mirare bene.

(pl)Ants: Vi colpiscono con foglie affilate e assomigliano a delle formiche. Riservategli 4 colpi di pistola in testa per finirli.

Gingerfish: Questi sono facili. Nuotano nell'acqua bassa: 3 colpi di welder e via.

Muties: Sono come gli zombie: un bel colpo in testa.

BOSS - PIANTA DEL PAVIMENTO

Uccidetelo usando il Welder posizionandovi dove non ci sono i suoi viticci: è facile

BOSS - GRANDE PIANTA

Sparate ai due viticci prima. Incominciate a muovervi e il viticcio del terreno si dirigerà verso l'ultimo posto dove vi siete fermati (non tornate in quel punto). Dopo che i due viticci sono andati, mirate alla testa.

BOSS - FACCIA DA PESCE (non è un'offesa)

Corretegli intorno e sparate

BOSS - Doc

Correte e sparate e con soli 4 missili lo stenderete per sempre.

BOSS - ARK

Scappate e ricaricatevi con dell'energia. Correte fino a che l'ascensore non arriva alla fine del trasportatore.

=====
SECTION 7 : SURVIVORS
=====

Credo che abbia un effetto sul gioco se salvate tutte le persone.

=====
SECTION 7 : GUIDA (JACK INGLES)
=====

Devo ancora vedere quale sia il percorso più facile e dove lasciare le munizioni affinché Jessifer ne abbia durante la sua partita. Altrimenti Jack si ritroverà con una quantità enorme di munizioni inutilizzate. Le parti differenti sono divise dai Boss.

----- PARTE 1 -----

Cut Scene:

Vi hanno sparato. Dovete prendere un aid kit per Leonard e dirigervi nella sala controllo per parlare con Lang. Con l'ascensore arrivate al primo livello. Un Flytrap uccide Leonard e vi viene incontro. Lo uccidete. L'ascensore non vuole tornare indietro. Vi dirigete verso la porta e un altro flytrap giunge nella stanza. Premete L e caricate la pistola. Uccidete il flytrap, uscite dalla porta. Salite sulle scale metalliche e uscite dal boccaporto. Dirigetevi verso la porta: adesso siete dall'ascensore del Port Side.

Port Side Elevator

Entrate nella porta alla fine del corridoio. Leggete l'insegna: a sinistra si trova il centro medico e a destra ritornate al Port Side Elevator. Dirigetevi verso il centro medico ed entrate nella porta. Adesso siete in un lungo corridoio. La prima porta è chiusa con un lucchetto A-3. Proseguite lungo il corridoio. L'indicazione vi metterà nella direzione per raggiungere la Deck Security Room. La porta dopo l'indicazione è chiusa da un lucchetto A-1. Dall'altra parte della A-1 c'è un'altra porta: entrate.

Cut Scene:

Lang è nella sala controllo che sta controllando cosa succede. Si sta chiedendo cosa sia successo a Jessifer. Vi dice che dovete incontrare il colonnello sul Deck 4. Vi consegna un dischetto e delle medicine.

Vi dice inoltre che c'è una ID card nella medical area. Prendete la A-3 ID card e il DV Tape dal secondo computer dietro Lang. Salvate la partita. Uscite dalla stanza.

Dirigetevi verso la porta A-3. Aprite la porta A-3 e tutte le porte chiuse con quel lucchetto si apriranno.

Cut Scene

C'è una persona incatenata al tavolo. Un dottore pazzo vi ferma nel tentativo di liberarlo.

Il medico vi dà il BEM-T3N scope per vedere chi è infettato e chi no. Con questo si può vedere nell'oscurità e attraverso certi oggetti. Terry, il medico di bordo sta diventando pazzo; ha catturato uno degli infettati ma era troppo tardi. ARK è la causa di tutto. La bestia lo afferra e lo morde. Il dottore pazzo scappa via correndo.

Uccidete il Mutie. Prendete la A-1 ID card dal letto. Prendete i level one energy drink dal letto vicino. Prendete il plico delle ricerche dal tavolo vicino alla porta. Delle cose irrompono nella stanza frantumando la finestra. Uccidetelo o scappate dalla stanza. Uccidete i Muties ed entrate nella stanza A-1. Attraversatelo e uscite dalla porta.

Cut Scene

Il colonnello vi chiede di continuare le vostre indagini.

Dirigetevi verso le inferriate. Salite le scale. Uccidete il Mutie ed entrate nella porta da dove è appena uscito. Uccidete gli altri vicini alla porta ed entrate.

Cut Scene

La persona nella stanza della radio è morta. La NTA vuole disabilitare il sistema. Perdonate il collegamento.

Salvate. Dirigetevi verso la stanza di prima ed entrate nella porta (corridoio) più in alto. Incontrerete uno dell'equipaggio.

Cut Scene

Vi dice che la stanza controllo armi (Weapons Control Room) è sul deck 6. Vi consegna un dischetto con la mappaper il primo livello. Continuate lungo il corridoio ed entrate nella porta più in alto.

Cut Scene

C'è qualcosa nella stanza ed il pilota è impaurito. Uccidete il soldato fantasma.

Cut Scene

Ecco Chet, il fratello di Bob. Bob è morto a causa dei mutanti. Gli direte di dirigerli verso il flight deck (ponte di atterraggio e decollo degli aerei).

Prendete il caricatore per la pistola e i drink energizzanti dalle panche. Prendete un altro caricatore dall'armadio dall'altra parte della porta (vicino all'ingresso principale da dove siete entrati). Uscite dalla porta superiore. Uccidete i Vine Soldier. Dirigetevi verso la Catapult Crew Room (la porta più in alto). Uccidete il Vine Soldier. Giungete fino alla fine del corridoio. Entrate nella porta. Uccidete il tipo segnalato come DANGER (a sinistra). Prendete l'Activation Disk dalla console.

Cut Scene

Un membro della ciurma vi dice che non si fida di nessuno e che non vuole andare al flight deck. Inoltre vi consegna un energy drink a livello 3. E se ne va.

Ritornate nel corridoio ed entrate nella porta a nord. Uccidete i due Spore Soldier. Noterete un certo rallentamento per certe ragioni. Entrate nella porta. Adesso siete sul deck (ponte). Salite sulla scaletta e anche su quella dopo. Salite le scale.

Cut Scene

Il colonnello vi chiama. Sembra che i computer stiano impazzendo.

Vi viene dato il permesso di usare le bombe. Ce ne è una in deposito. Entrate nel navigation deck. Leggete il log delle navi e parlate con un membro della ciurma.

Cut Scene

Il tipo se ne vuole andare e scappa.

Uscite dalla navigation room e scendete le scale verso la piattaforma sotto la navigation room. Entrate nella porta.

Cut Scene

C'è un uomo che scapperà verso il Flight Deck. Vi consegna una ID card per accedere alla Weapon Storage area (A-2). Prendete il level 3 energy drink dalla sedia.

Controllate l'elenco dei membri della ciurma per vedere se c'è Robert Ingles, vostro fratello. ID # P-0482941. Assegnato ad un scrumble team. Deck 3, Rm 303. Uscite e dirigetevi verso il deck (ponte) principale. Entrate e uccidete i nemici. Tornate indietro e dirigetevi verso la porta grande (1D). Uccidete i fantasmi. Proseguite nella hall verso le porte per il Livello C e apritele. Entrate nella stanza alla vostra destra. C'è un membro della ciurma sul pavimento. Avvicinatevi ed uccidete il leach. Controllate il corpo. Un fantasma entrerà. Uccidetelo. Uscite e uccidete il nemico. Proseguite lungo il corridoio fino alla stanza alla fine. Aprite la porta con la A-2 ID card. Entrate nella stanza. Aprite la cassa vicino la porta per prendere la bomba T-7. Prendete il level 1 energy drink dai cartoni vicino al muro. Prendete i caricatori per la pistola dall'armadio del deposito armi. Salvate. Tornate alla stanza del pilota. Uccidete il Vine Soldier. Uscite e dirigetevi verso il corridoio a sud. Entrate nella porta 1-A. Dirigetevi alla sala delle istruzioni (briefing room). Usate il DV Tape sul video monitor.

Cut Scene

Steve ha il codice per aprire le serrature.

Prendete i due level 1 energy drink dal kit di primo soccorso. Leggete gli ordini per la missione. Parlate con un membro della ciurma.

Cut Scene

Il membro della ciurma ha ucciso il suo miglior amico e vuole essere lasciato solo. Lo mandate al flight deck. Vuole solo essere lasciato solo.

Uscite e muovetevi verso la porta a sud. Uccidete i Vine Soldiers. Entrate nella porta più in basso usando la A-2 ID card. Uccidete il Vine Soldier. Controllate il computer. Vi mostra il flight deck. Prendete l'Activation Disk 1. Uscite e piazzate una bomba sulla porta sbarrata. Controllate i corpi. C'è un blocco di appunti in una tasca. Il codice per l'attivazione è 5103. Due Tongue Guard vi vengono incontro: uccideteli. Date a Lang i dischetti.

Cut Scene

Date a Lang i dischetti. Aprirà i cancelli. Vuole controllare un'altra cosa. Il danno si sta diffondendo.

Muovetevi nei corridoi vicino alla sala conferenze (conference room) fino a che non arrivate davanti alla porta 1B che non potete aprire. Uccidete i nemici lungo il percorso. Alternativamente, potete attraversare la "big plant room" e il corridoio principale. Uccidete i flytrap e i Vine Soldier lungo il percorso. Entrate nell'area 1B. Uccidete il Vine Soldier e il Flytrap. Ce ne sono 3 di questi che vi stanno aspettando dietro l'angolo (due vine soldier e un flytrap). Uccideteli tutti. Proseguite lungo il corridoio fino all'ascensore (midship elevator). Entrate nella porta. Digitate il codice che avete trovato sul corpo di Steve (5103).

Cut Scene

C'è una persona che vi vuole sparare, lo convincerete del contrario. Si dirige poi verso il flight deck.

Aprite la botola e scendete. Uscite dalla porta. Muovetevi lungo il percorso. Vedrete il corpo esanime di Eddie cadere. Salvate la partita. Fate saltare la cassa davanti alla porta. Uscite. Adesso siete nell'Hangar Block A. Uccidete i nemici. Uscite dalla porta più lontana. Uccidete il Vine Soldier e i Flytrap. Il metodo più facile per eliminarli è quello di correre dietro di loro raggiungendo l'aereo e da lì ucciderli con il Welder. Per qualche ragione loro non possono girarsi e quindi è facile farli fuori. Prendete i due level 2 energy drink a sinistra dell'aereo. Entrate nella porta dall'altra parte da dove siete venuti.

Cut Scene

Il colonnello vi dice di usare le bombe e l'ascensore per raggiungere il Deck 4.

Uccidete i ragni e i Spore Soldiers. Entrate nella porta e uccidete i ragni. Aprite la porta e proseguite lungo il percorso.

Cut Scene

Qualcosa di grosso fa molto rumore.

Muovetevi in avanti. Uccidete i ragni. Scendete la rampa ed entrate nella porta.

Cut Scene

Il dottore sta facendo qualcosa col computer. La pianta sta prendendo vita: colpisce il dottore e se lo mangia.

BOSS : Floor Plant

Uccidetelo con il welder stando dove i suoi viticci non possono arrivare. E' estremamente facile.

----- Part 2 -----

Cut Scene

Muore e si disintegra.

Usate il pannello di controllo dell'ascensore e dirigetevi verso il deck 4. Uscite dalla porta. Rifornite le vostre bombe e salvate il gioco. Scendete lungo il percorso dopo le porte e salvate un membro della ciurma uccidendo un Vine Soldier.

Cut Scene

Il membro della ciurma vi parla a proposito di un misterioso pacco che era stato caricato sulla nave prima che tutto succedesse. Vi consegna un level 2 energy drink.

Salite con l'ascensore al Deck 3.

Cut Scene

Vede i funghi che bloccano la porta e capisce che bisogna distruggerli.

Fcate saltare con le bombe i funghi. Entrate e dirigetevi a sud. Vi ritrovate in una stanza con un mucchio di porte. Uccidete i leeches. Entrate nella prima stanza verso sud (316) e uccidete i Thorn Soldier. Prendete la bomba T-9. Uscite dalla stanza. Nessuna delle porte a nord si apre. Due delle porte a sud sono chiuse ermeticamente. Entrate nel corridoio vicino. Entrate nella stanza 306 (seconda stanza a sud). Prendete i caricatori per la Machine Gun dalla cassetta degli attrezzi. Uscite. Le porte 301 e 303 sono chiuse. Entrate nella porta alla fine.

Cut Scene

Trovate un membro dell'equipaggio. Vi da un level 2 energy drink. Muovetevi fino alla fine del corridoio e salvate. Ritornate da dove siete sbucati fuori dall'ascensore e prendete la porta a nord. Entrate nella prima porta e uccidete i Leeches. Entrate nel quadrato degli ufficiali (wardroom). Parlate con la persona.

Cut Scene

Una persona corre verso il flight deck

Prendete il level 2 energy drink vicino ai libri e la bomba T-9 dal guardaroba. Continuate lungo la hall. Cercate nel corpo e troverete un'altra T-9. Salite la scaletta. Muovetevi sul ponticello e entrate nella porta. Adesso siete nel magazzino delle armi. Aprite l'ultimo armadio per avere due caricatori per pistola. Prendete la machine gun. Salvate ed uscite. Scendete la scaletta e proseguite per entrate nella porta a nord. Uccidete i leeches e continuate lungo il corridoio. Entrate nella prima porta e uccidete i Thorn Soldier. La prima porta è chiusa con un lucchetto B. Proseguite fino ad entrate nella porta alla fine del percorso.

Cut Scene

Il colonnello è lì. Stanno parlando dei mostri e della ciurma. Lang sta aprendo le porta chiusa sul livello 4.

Salite la scaletta, aprite la porta e scendete le scale.

Cut Scene

Lang è lì e sta provando ad entrare nel livello 4.

Tornate indietro. Scendete la scaletta. Proseguite lungo il percorso e aprite la porta a sinistra. Uccidete il flytrap ed camminate lungo la hall da dove è venuto. Uccidete il Thorn Soldier. Aprite la porta. +

Cut Scene

Trovate un tizio che sta sanguinando. Gli promettete di aiutarlo e vi consegna la B ID card. Qualcosa entra e lo uccide. Tornate indietro e uscite.

Cut Scene

Il Dottore ha fatto qualcosa alla sala computer al livello 6. Ci sono problemi con il computer principale: la causa è ARK. Dovete arrivare al Deck 6. Dite tutto al colonnello.

Tornate indietro e raggiungete la prima porta B chiusa. Uccidete il Thorn Soldier. Usate la B Lock Card. Questo è il negozio della nave. Parlate con il membro della ciurma e prendete l'Access key. Prendete la bomba T-9 dal registratore di cassa. Sparate alle casse di vetro e prendete le munizioni per

la machine gun e un drink energetico livello 3. Uscite e tornate indietro lungo la hall. Uccidete i Thorn Soldier. Entrate nella stanza vicino al Guardaroba con la B Key Card. Questo è il Flight Captain's quarters. Uccidete i Thorn Soldiers. Prendete il caricatore per la pistola dalla scatola degli attrezzi. Leggete il diario sulla scrivania. Prendete la chiave per la stanza 301. Lasciate la stanza e dirigetevi a sud. Uccidete i Leeches. Andate a ovest (sinistra) e aprite la porta. Muovetevi in avanti e seccate le spore. Entrate nella porta a sud. Questa è la sala mensa. Prendete le munizioni per la machine gun vicino alla prima human spore. Entrate nella cucina e uccidete la seconda human spore. Prendete la bomba T-9. Uscite e uccidete tutte le spore umane. Dirigetevi verso la stanza 301 ed incontrerete un membro della ciurma che vi darà la mappa di questa area. Entrate nella stanza 301. Prendete la batteria e parlate con il membro della ciurma. Vi darà un caricatore per la pistola. Prendetene un altro dalla scatola degli attrezzi. Uscite.

Cut Scene

Il dottore ha attivato la porta sul Deck 4 ma risulta bloccata. Andate nella sala di controllo e apritela.

Uccidete i Thorn Soldier e ritornate nella hall. Un Flytrap sbucherà fuori da una delle porte ermeticamente saldate. Uccidetelo ed entrate nella stanza. Controllate i corpi. Continuate lungo il corridoio; la prossima porta saldata si apre spingendo. Uccidete il flytrap. Entrate nella stanza e prendete i caricatori per la pistola dalla cassetta degli attrezzi. Dirigetevi verso l'ascensore.

Cut Scene

Jessifer Manning vi contatterà. La comunicazione si interrompe.

Continuate a nord.

Cut Scene

Il colonnello vi parla del cacti.

Dirigetevi dove Lang stava lavorando sulla porta per accedere al Deck 4. Entrate nel corridoio e nella porta alla fine. Seguite il corridoio e parlate con Lang.

Cut Scene

Lang vi parla dell'ARK.

Proseguite superando Lang uscendo dalla porta. Proseguite lungo la hall e parlate col capitano.

Cut Scene

Chiedete qualcosa riguardo il cacti e il colonnello parla di come delle persone non hanno cellule umane.

Entrate nella porta più lontana. Adesso siete nel magazzino. Prendete i caricatori per la pistola fuori dall'armadio. Riempitevi di bombe. Prendete i caricatori per la machine gun dalla scatola vicino alla porta. Uscite dalla stanza. Dirigetevi verso l'incrocio a T della fine del corridoio ed entrate nella porta a sud. Adesso siete nel guardaroba. Dall'altra parte del letto c'è un file sullo scavo dell'ASK. Prendete l'energy drink level 3 dal guardaroba. Uscite dalla stanza. Entrate nelle stanze dove prima non potevate entrare. Andate subito dove avete preso la B lock ID Card. Avete visto quel bel mucchio di funghi? Fatelo saltare con una bomba T-7. Aprite la porta. Uccidete il Flytrap e il Thorn Soldier. Salite sulla scaletta, percorrete il ponticello ed entrate nella porta. Uccidete i Thorn Soldier. Entrate nel Rec center. Non c'è nulla qui. Usate la batteria sull'intercom vicino al tavolo da biliardo.

Cut Scene

Parlate con un membro della ciurma che sta nella security room.Vi sblocca la porta nella cucina.

Uscite dal Rec center.Uccidete i Vine Soldier.Dirigetevi verso il bagno e fate saltare i funghi.Entrate e prendete l'energy drink level 3.Sarete attaccati da due Thorn Soldier provenienti dai box.Controllate i box.Dirigetevi in cucina. Aprite la porta precedentemente chiusa.Uccidete i leeches.Prendete un energy drink level 1 da una scatola.Fate saltare i funghi.Accendete l'interruttore vicino alla porta d'entrata.Correte ed entrate nella porta superiore per giungere al magazzino(Storage room).

BOSS _ GRANDE PIANTA

Sparate ai due viticci prima.Incominciate a muovervi e il viticcio del terreno si dirigerà verso l'ultimo posto dove vi siete fermati(non tornate in quel punto).Dopo che i due viticci sono andati, mirate alla testa.

----- Part 3 -----

Cut Scene

Attivate lo spruzzatore (d'acqua) e questo inizia a bagnare il cacti.

Andate nella security room(adesso potete andare lì perché i cacti se ne sono andati).

C'è un'altra cut scene.

Cut Scene

Il capitano e voi vi sta dirigendo verso la security room.

Procedete ed uccidete i Thorn Soldier.

Cut Scene

Incontrate il colonnello.C'è una persona che sta morendo.I mutanti lo catturano come tutti quelli lì presenti.Vuole che voi vendichiate la sua morte.Dovete dimenticarvi del morto e salvare quello vivo.Si sta dirigendo al Deck 4. Sbloccate le porte per il deck 4. Prendete l'ARK Isolation File.Prendete il level 1 energy drink.Controllate i cassetti e prendete i tre caricatori per la machine gun.Proseguite verso nord e passate la scaletta.Siete sulla strada dove Lang stava provando ad aprire la porta.

Cut Scene

Bob sta bene.Vi parla dell'Ark.

Continuate a proseguire.Entrate nella porta che vi apre.Percorrete la hall.

Cut Scene

Il Dottore vi porta a conoscenza del fatto che il Deck 5 sta imbarcando acqua e che vi dirà altre cose più avanti.

E' giunto il tempo di usare il vostro scope!.Proseguite lungo la hall.Aprite la porta ed entrate.Uccidete i Vine Soldier e i Thorn Soldier.Entrate nella seconda security door (non dall'altra parte del corridoio).Uccidete i Swipe Soldier.Entrate nella stanza della manutenzione (maintenance room).Prendete i caricatori per la pistola e il drink energetico livello 3.Prendete le granate dall'armadio.Uccidete i mostri o scappate(risparmierete munizioni!).Entrate nella prima security door.Siete in un hangar, Block 2.Uccidete i flytrap.Fate saltare le casse.Prendete i caricatori per la machine gun.Salite le scale. Entrate nella porta in alto sulle scale.Questa è la electrical sub station. Parlate al membro della ciurma.

Cut Scene

Vi dice che c'è un mostro nell'oscurità e vi consiglia di accendere le luci. Andrà al flight deck quando sarà un posto sicuro.Vi dà la mappa.

Uscite dalla stanza ed entrate nell'altra porta.Muovetevi lungo il ponticello ed entrate nella prima porta.Incontrerete un altro membro della ciurma.

Cut Scene

Vi informa del sistema di chiusura a raggi infrarossi della porta davanti a voi.

Dirigetevi verso la porta dopo la scaletta.Dovete evitare le spore.Entrate nella porta.Attraversate il ponticello.Ispezionate il corpo e prendete il caricatore per la machine gun.Superate delle altre spore.Entrate nella stanza ed uccidete i Vine Soldier.Prendete le granate dalla scatola degli attrezzi. Dovete prima fornire energia.Tornate indietro e scendete le scalette ed entrate nella porta in fondo.E' l'ufficio dell'amministrazione (Admin office).

Cut Scene

Il tizio vi spara.Non parlategli più.

Leggete il rapporto sull'incidente accaduto nella sala macchine.Prendete l'energy drink level 1.Lasciate la stanza.

Cut Scene

Il dottore ha trovato da dove proviene l'acqua.Il capitano ha ordinato della nave..Sta aspettando notizie.Manning si trova sui ponti superiori.

Proseguite lungo il corridoio fino ad una grande portaUsate gli occhialini per vedere il percorso dei raggi infrarossi:

```
|. . X .|
|XXXXX |
|X . . .| <-- Le X sono il vostro percorso
|XXX   |
|. X . .|
```

Usate l'interruttore per aprire le porte.Proseguite lungo la hall e prendete i due level 3 energy drink.Entrate nella porta alla fine del corridoio. Siete in Hold 1, Block C. Scendete le scale e fate saltare le casse con le bombe. Uccidete i leeches e controllate i corpi per recuperare i caricatori della machine gun, una bomba T-9 e un caricatore per la pistola.Salite le scale ed entrate nella porta.

Cut Scene

Un membro della ciurma vi vuole sparare: sa solo che la nave è piena zeppa di mutanti.Avete bisogno di un argano(winch) per arrivare ai ponti inferiori.Vi consegna una T-9.

Uscite e uccidete i leeches.Dovete tornare dalla scaletta:saliteci sopra. Entrate nella porta in alto.Prendete la prima porta.

Cut Scene

Una persona muore orribilmente a causa del prossimo boss.

Scendete la scaletta.Il mostro aspetta che gli siate vicini.Stategli solo davanti.Ecco quali interruttori dovete attivare: 1,2,3,4 per entrare nella porta A.Attivate 5,6,7,8 per entrare nella porta B.Gli interruttori diversi devono essere spenti per entrare nella stanza.

|~~~~~6

```

B |
| |~|~~~~~7~| |
| | | Winch Room A |
| | |_____5 |
1 | | | | |
| |_2_____ | | |
| | | | |
| |~~~~~3 |
| L | |
| |_4_____ | |
|_____8

```

Entrate subito nella Winch Room. Uccidete i Leeches. Prendete l'argano portatile. Fate saltare l'ultima cassa e prendete le tre granate. Dirigetevi verso la porta B. Uccidete il Thorn Soldier e il Vine Soldier. Disattivate la chiusura. Tornate indietro nella stanza. Salite la scaletta e tornate dove avevate bisogno dell'argano: usatelo. Percorrete il corridoio. Prendete gli ordini. Ispezionate i corpi per avere un caricatore per la pistola. Uccidete i leeches. Prendete il caricatore per la machine gun nel corridoio. Prendete un caricatore per la pistola dal corpo lì vicino. Entrate nella porta vicino. L'allagamento sta peggiorando. Uccidete il wrath soldier. Imboccate il sentiero di mezzo ed entrate nella porta. Prendete la D-1 Lab Card dal primo corpo. Entrate nella porta più lontana (non nell'acqua). Uccidete la human spore. Entrate nella prima porta (direttamente dall'altra parte da dove siete venuti). Percorrete il corridoio ed entrate nella porta alla fine. Ispezionate il corpo e prendete la D-2 ID Card. Uscite e tornate indietro nel corridoio e uscite dalla porta. Scendete la scaletta e uccidete il leeches. Entrate nella porta ed ispezionate i corpi. Prendete un level 1 energy drink. Proseguite nel corridoio e uccidete i Thorn Soldier. Tornate indietro ed entrate nella prima porta. Prendete i caricatori per la machine gun da uno degli scatoloni. Prendete le bombe T-7 dallo scatolone e la T-9 dall'armadio. Uscite ed uccidete il Thorn Soldier. Percorrete il corridoio. Aprite la porta con la D-1. Entrate nella porta dall'altro lato e uccidete i leeches. Dirigetevi verso i grandi funghi: fateli saltare in allegria. Imboccate il percorso opposto ed entrate nella porta alla fine del corridoio. Uccidete le spore umane. Prendete i caricatori per la pistola. Entrate nella stanza dove avete fatto saltare i funghi. Uccidete le human spores. Leggete la nota lasciata dal marinaio. Prendete l'energy drink level 1 e le granate dagli armadietti. Ritornate alla scaletta e scalatela. Dirigetevi verso la stanza principale allagata. Dirigetevi verso l'ingresso da dove siete entrati. Aprite la porta chiusa ed entrate nella stanza. Siete nella seconda control room. Uccidete il tizio (controllatelo prima). Leggete la nota del dipartimento dello sviluppo. Muovetevi verso la porta superiore. Uccidete le human spore. Prendete la chiave della stanza 303. Uccidete i mostri che vi intralciano il percorso.

Cut Scene

Manning vi dice che vostro fratello è vivo. Lei ha visto l'ARK. Il dottore le ha dato ulteriori informazioni. L'ARK si è attaccato al nuclear core.

Dirigetevi verso la stanza 303. Uccidete i mostri che vi intralciano e prendete la lettera di Bob: ha nascosto qualcosa nella stanza 312.

Cut Scene

Manning entra. Dovete disattivare il weapon system. Bob si prese cura di lei quando era svenuta. Vi da un energy drink level 3.

Andate nella 312. Prendete il grenade luncher da sotto la cuccetta. Tornate al deck 4. Dovete andare all'Hangar 2, block B (guardate sulla vostra mappa). Muovetevi sui ponticelli superiori dell'area principale e scendete le scale. Uccidete le formiche-piante. Sbloccate la porta più in basso a sinistra con la D-2 card. Siete nella seconda control room. Usate il pannello. Il codice è:

5,3,12,6,4,11,2,9,7,1,10,8

Grazie a questo potete accedere nelle aree prima impossibili. Muovetevi verso l'area principale attraverso la porta in alto a destra (sulla vostra mappa). Entrate nella porta davanti a voi. Percorrete il corridoio ed entrate nella porta. Uccidete le spore. Scendete la scaletta. Uccidete il Gingerfish. Aprite la porta. Uccidete i tongue soldier e fate saltare i funghi. Aprite la porta. Prendete la C ID Card dal corpo. Uscite verso la scaletta e salitela. Tornate al deck 4. Uccidete i leeches e uscite dalla porta. Prendete il primo corridoio a sud e girate l'angolo. Prendete la scaletta. Entrate nella stanza dei funghi e dirigetevi verso la porta blu nella mappa. Fate saltare i funghi. Prendete i due level 2 energy drink. Aprite la porta: siete in una stanza molto buia. Usate la scaletta. Uccidete la pianta nel buio. Entrate nella prossima stanza. Fate saltare i funghi. Entrate nel corridoio ed uccidete le bestie. Aprite la porta: aprite la botola e scendete. Salvate il gioco. Uscite dalla stanza e parlate al membro della ciurma.

Cut Scene

Solo una carica è andata via. Dobbiamo fermare i mutanti. Si sta dirigendo verso il flight deck. Vi da una mappa del deck 5.

Percorrete l'ingresso ed entrate nella porta. Uccidete i Thorn Soldier. Entrate nella porta in mezzo. Uccidete i Vine Soldier. Percorrete tutto il corridoio e attraversate la porta. Camminate sul ponticello ed entrate nell'altra porta. Andate verso la parte a sinistra del terminale principale. E' un puzzle elettrico.

1 2 3
+ - + - + -

1 prende l'energia da 2 e 2, 2 prende l'energia da 1 e 3, 3 prende l'energia da 1 e 2. Tutto quello di cui avete bisogno è di svuotare il 2. Prendete via tutta l'energia dal 2. Prendete il fusibile dall'armadietto sul muro. Andate alla electric substation del deck 4 e lì usate il fusibile. Uccidete i Vine Soldier.

Cut Scene

C'è vostro fratello, lo incontrerete sul deck 4.

Incominciate a dirigerli verso la power substation sul deck 4. Uccidete i thorn soldier. Mettete il fusibile nella scatola di controllo con una nota attaccata ad esso. Usate il computer. Accendete tutto tranne il guardaroba. Scendete le scale e uccidete le formiche. Vi state dirigendo verso Hold 1, Block A per usare la vostra C card. Aprite la porta ed entrate. Prendete i caricatori per la machine gun. Parlate al membro della ciurma.

Cut Scene

Vi parla del container che contiene l'ARK. C'è un ciccione là. Vi da un caricatore per la machine gun.

Andate all'Hold 2 (percorrendo la hall dei funghi e prendendo la curva). Attivate il braccio meccanico. Ispezionate il corpo e prendete la targhetta: guardatela, c'è un numero composto da 9 digit. Tornate al deck 5.

Cut Scene

Trovate Bob, che vi parla dell'ARK. ARK è una pianta infestante. I mutanti sono solo gingilli dell'ARK. ARK vuole fare saltare la nave e farla affondare.

Continuate a raggiungere il deck 5 usando la scaletta vicina alla stanza dei funghi.

Cut Scene

Lang e Manning stanno discutendo dei loro doveri.

Entrate il primo Lab Cocker, Block C. Imboccate la porta di mezzo.

Cut Scene

Bob trova qualcosa che assomiglia ad una chiave. E' davanti alla maintenance room sul deck 4 (dove ci sono i block Soldier). Urla.

Usate la porta a metà del corridoio. Scendete la scaletta. Andate a destra ed entrate nella magazine room. Prendete il caricatore per la pistola, le bombe T-7, i caricatori per la Machine Gun e le granate. Uscite dalla stanza. Dirigetevi verso la Research room 1. Uccidete il gingerfish. Ispezionate il corpo fuori dalla stanza per un energy drink. Uccidete il mutante. Prendete i caricatori per la machine gun dalla scatola degli attrezzi. Tornate indietro uscendo. Andate alla research room 2. Uccidete i mutanti. Entrate nella stanza e fate fuori il gingerfish. Prendete dall'armadietto un energy drink level 3. Prendete dalla scrivania l'Ordine di esame di esaminazione dell'ARK. Prendete l'acido solforico concentrato. Ricordatevi di controllare il ricercatore. Uscite dalla stanza e uccidete il mutante. Andate nella medical room e ispezionate il corpo vicino alla porta per un health drink level 1. Entrate e uccidete i due gingerfish. Prendete il documento riguardante l'infezione causata dall'ARK. Prendete i energy drinks level 2. Uscite e dirigetevi verso la maintenance room dove Bob vi ha chiamato dal deck 4. Muovetevi finché Bob non avrà acceso le luci. Uccideteli tutti.

Cut Scene

Bob sta cambiando. Vi dà la chiave per il livello superiore. Voi andate via e si spara.

I funghi sono sbocciati. Dovete raggiungere il 1st lab cocker, Block C attraverso il corridoio pieno di funghi.

Cut Scene

Il dottore ha un problema con l'ARK. Lui e il capitano hanno bisogno di te sul deck 6.

Continuate ad andare al deck 5. Parlate col Colonnello.

Cut Scene

ARK si è infiltrate nel deck 6. Il colonnello ha una nota da trovare.

Andate nella research room 1. Prendete la cappa per il fumo vicino alla porta. L'acido solforico scioglie il materiale grezzo dalla chiave. E' la chiave d'emergenza. Andate alla emergency door (che è chiusa) e apritela usando il pannello a destra.

Cut Scene

Camminate sopra la grata e qualcosa va via. Poi Fish Face viene fuori e vi attacca.

BOSS: FIGHT FACE

Corretegli intorno e sparategli. La prima volta sono stato fermo dove mi trovavo e ho sparato con la machine gun, ho dovuto bere 2 level 2 energy drink e un level 3 per restare in vita.

----- Part 4 -----

Cut Scene

Muore orribilmente ma va via. Gli sparate.

Aprite la porta, salite la scaletta e prendete l'ascensore fermandovi al deck 6. Prendete i drink energetici. Uscite dalla porta.

Cut Scene

Lang vi dice che il weapons control center (centro di controllo degli armamenti) è attivato. Dovete disattivarlo.

Imboccate il corridoio, uccidete i tre Vine Soldier ed entrate nella porta a destra. Proseguite lungo il corridoio, uccidete i Vine Soldier e i Wraith Soldier. Entrate nella porta e uccidete le lumache nascoste nel buio nel centro della stanza. Spegnete la console principale (quella che luccica). Spegnete i due sub-system (le consoles lungo il muro dietro). Uscite.

Cut Scene

Ricevete una chiamata dal pilota. Gli dite di recuperare i sopravvissuti. Lo fa.

Uccidete i Wrath Soldier e i Vine Soldier. Uscite e percorrete il corridoio. Entrate nella porta alla fine.

Cut Scene

Lang vi ringrazia per quello che avete fatto. Lang ha aperto tutte le porte controllate da lì. HA una capsula con qualcosa dentro.

Uscite e ritornate nel corridoio. Andate a destra ed entrate nella porta a sinistra.

Cut Scene

Il dottore apre una porta.

Proseguite nel corridoio e uccidete i Vine Soldier. Entrate nella porta e uccidete il nemico. Entrate nella prima sala macchine. Parlate all'uomo morente.

Cut Scene

Vi dice che l'ARK è stato portato in una stanza speciale chiusa da 4 chiavi. Dovete raggiunger l'ARK e farlo saltare in aria. Vi da la chiave 4 per il Quarantine Cocker. Uscite dalla stanza ed entrate nella porta alla vostra destra. Dirigetevi a sud ed entrate nella stanza alla vostra sinistra. Prendete i caricatori, granate, bombe e un drink energetico. Salvate il gioco. Uscite ed entrate nella stanza a sud. Uccidete la formica. Entrate nel corridoio ed entrate nella porta alla fine. Parlate al membro della ciurma. Dirigetevi verso l'angolo sud-est (giù a destra) della nave e uccidete la formica che vi sta aspettando dalla porta. Proseguite e fate saltare i funghi, Dirigetevi nell'angolo sud-ovest (giù-sinistra) ed entrate nella porta dove non siete entrati prima. Percorrete il corridoio ed entrate nella porta a nord.

Cut Scene

Prima Stanza Terminali. Il dottore è cambiato. E' eccitato al riguardo della propagazione dell'ARK. Apre la porta alla fine del corridoio (dove avete sparato alla formica).

Uscite e sparate ai Vine Soldier e ai mutanti. Aprite la porta. Correte o fate saltare il fungo. Entrate nella seconda porta. Fate saltare le casse. Prendete 2 level 2 Energy drink dalla scatola degli attrezzi. Prendete la prima chiave del Quarantine locker dal corpo. Uscite dalla stanza ed entrate nell'ultima porta nel corridoio. Uccidete la formica. Proseguite lungo il corridoio. Ispezionate il corpo per ottenere la E ID card. Prendete il memo "The end of my life". Uccidete le formiche. Tornate indietro vicino a dove avete iniziato (fuori dalla prima sala macchine). Uccidete le formiche. Imboccate il corridoio a sinistra. Uccidete i mutanti. Uscite ed entrate nella porta alla fine dell'ingresso. Prendete la

seconda porta.

Cut Scene

Vedete l'ARK. Il dottore sta pregando l'ARK. Sembra che stia per rilasciare il prescelto. Il dottore vuole che voi diventiate un'unica cosa con l'ARK. Non gli prestate ascolto: l'ARK non deve invadere la terra.

Dirigetevi verso la porta e dall'altra parte della passerella. Controllate il corpo per la chiave 3 Quarantine. Aprite la porta a sud. Dirigetevi verso la stanza vicina al fungo e aprite la porta con la E ID Card. Prendete le granate dalla cassa. Fate saltare i funghi. Controllate il muro dove il tizio è morto. Ha scritto col sangue 3914. Tornate indietro e girate intorno alla porta chiusa (vicino a dove siete entrati nel livello). Usate la E ID Card. Prendete i caricatori per la pistola dalla cassetta degli attrezzi. C'è un lucchetto di sicurezza. Immettete 3914 e questo sbloccherà la sala controllo macchine. Tornate verso l'ARK ed entrate nella porta a sud-ovest (in basso a sinistra). Prendete la chiave 2 per il Quarantine Locker. Dirigetevi verso l'entrata nord per la stanza dell'ARK. Proseguite a nord lungo il corridoio ed entrate nella porta. Camminate in direzione della porta Quarantine Locker. Usate le chiavi ed entrate. Controllate la pianta.

Cut Scene

Jack li fa saltare tutti. Bisogna fare colare a picco la nave. Una volta che le cariche sono esplose dovrete evacuare la nave.

Dovete usare le cariche sul lato sud della nave. Dirigetevi a sud. Uccidete i mutanti. Entrate nella ARK room e continuate a sud. Usate i detonatori sulle pompe (con l'insegna L-6, L-5 e L-4). Dirigetevi verso la porta della sala macchine 2 a nord-ovest (su a sinistra) attraverso la ARK room.

Cut Scene

Dite ai piloti che farete saltare la Heimdal. Vi stanno aspettando.

Entrate nella ARK room. Attraversate la passerella e proseguite nella sala macchine a nord. Aprite la porta. Entrate e parlate col colonnello.

Cut Scene

Il colonnello fa saltare la nave e questa incomincia ad imbarcare acqua. Il Colonnello viene pugnalato dal dottore ormai mutato. Burk prende una bomba e vi dice di andare via. Boom!!

Adesso dovete scappare. Andate a sud e salite sull'ascensore d'emergenza.

Cut Scene

Venite contattati dal Transport. Dite a loro che gli siete vicini. Partiranno senza di voi se non li raggiungerete. L'acqua sta entrando ancora. Correte in mezzo a esplosioni e porte chiuse. Sarete in mezzo ad una vera e propria puzzle room. Dovete aprire la porta B. Evitate il dottore.



| _____ X _____ 8 <-- Siete la X.

Girate intorno e premete 8, proseguite nel corridoio e premete 5, 6 e 7.
Entrate nella porta B.

Cut Scene

Dite a Lang che un mostro ha fatto fuori il colonnello. Vi dice di raggiungere in fretta il deck (ponte). Parlate anche a Jessifer. Vi state dirigendo al flight-deck. Bye-Bye.

Prendete i caricatori per la pistola. Entrate nella porta grande. (dall'altra parte della scaletta).

BOSS - Doc

Correte e sparate e con soli 4 missili lo stenderete per sempre.

Cut Scene

Il dottore vi intima di correre e di stare attenti all'ARK. Attivate l'ascensore. L'ARK esce allo scoperto.

BOSS - ARK

Scappate e ricaricatevi con dell'energia. Correte fino a che l'ascensore non arriva alla fine del trasportatore.

Cut Scene

Jack raggiunge l'elicottero e decolla. L'Heimdall affonda. Lang pensa che forse quello che l'ARK stava dicendo non era poi così male dopo tutto. I Credits scorrono.

Salvate il gioco dopo i credits. Usate questo salvataggio per accedere all'avventura di Jessifer.

=====
SECTION 8 : GUIDA (JESSIFER MANNING)
=====

Cut Scene

Bob Ingles trova Jessifer e parla con lei. Lei spiega la loro separazione. Bob le dice qualcosa sull'ARK. Le dice di scappare. Lei vuole trovare i suoi amici. Lei gli dice di stare attento. Se ne va.

Proseguite lungo il corridoio verso l'ascensore. Dovete arrivare alla sala computer. Andate a sud ed entrate nella porta. Prendete il lancia granate dal muro. Controllate il motore. Uscite dalla stanza. Tornate indietro ed entrate nella porta a nord. Uccidete il Flytrap. Entrate nella sala macchine in alto e salvate. Uscite dalla stanza e prendete il corridoio a nord. Girate l'angolo e prendete la porta a sud.

Cut Scene

Jessifer non è impressionata dall'ARK. Controlla i dati dei membri del team. L'accesso di Sandra Kates è confermato. L'id di Sandra Kates è S-1068003. E' un ingegnere aerospaziale. La sua stanza è sul deck 3. Viene fuori il nome di Mark Stillwell, il suo ID è M-0899256 anche lui è un ingegnere. Lei ha aperto la partizione.

Uscite dalla porta. Proseguite lungo l'ingresso e attraverso la porta aperta da poco. Entrate nella porta a sud. Uccidete il Flytrap. Prendete la Machine Gun vicino al corpo. Uscite dalla stanza. Tornate indietro percorrendo l'ingresso e aprite la porta. Prendete l'ingresso a sinistra e aprite la porta (non quella della sala macchine). Percorrete il corridoio e uccidete il Flytrap. Entrate nella porta da poco aperta per accedere all'ingresso a sud. Dirigetevi verso il

deposito(ingresso a sud e a destra).Prendete un energy drink level 3, T-7, tre caricatori per pistola, tre granate,tre T-9 e tre caricatori per Machine Gun. Salvate il gioco.Uscite e prendete la porta a sud.

Cut Scene

Entrate e vedete un viticcio enorme.Cercate di farlo saltare.

Entrate nella porta a sud-ovest(in basso a sinistra).Entrate nella stanza alla fine del corridoio(dove non potevate accedervi con Jack).

Cut Scene

Il dottore è nella stanza.Jessifer richiede delle informazioni.Dovete fare delle foto e il dottore prosegue con la sua ricerca.Molto gentilmente il dottore vi apre delle porte.

Uscite dalla stanza.Imboccate il corridoio, attraversate subito la porta come quella che è a nord.Superate il deposito (magazine room) e dirigetevi verso l'ingresso principale.Uccidete la formica.Entrate nella porta alla fine dell'ingresso.Uccidete la formica mutata.Tornate indietro ed girate attorno alla sala macchine e superate la Sala controllo armi (weapons controllo room). Aprite la porta ed entrate.Incamminatevi a sud e uccidete la formica mutata. Aprite la porta e , una volta entrati, aprite quella a sud introducendovi nella ARK room.

Cut Scene

Jessifer fa delle foto dell'ARK.

Aprite la porta a nord-ovest e continuate aprendo quella dopo.Prendete il documento sul fatto accaduto all'Heimdal.Tornate dal dottore.Aprite la porta a sud dall'ARK.Parlate al dottore.

Cut Scene

Vi chiede se avete fatto la foto e vi da un dischetto con delle informazioni sull'ARK.Leggete il documento.Il dottore sta cercando di cambiare discorso, così dovete continuare e darlo al vostro superiore.

Uscite dalla stanza ed uccidete la formica mutata.Uscite dalla porta e dirigetevi verso la sala macchine 2(la porta a nord-ovest nella ARK room). Uccidete la formica mutata.

Cut Scene

Parlate con Jack e gli dite che l'ARK si è attaccato alla nocciolo del reattore nucleare.

Dirigetevi ad ovest (sinistra).Proseguite lungo il corridoio ed usate l'ascensore per raggiungere il Deck 4.

Cut Scene

Sandra vi chiama, E' sul deck 5 ed è chiusa dentro.Dovete trovarla.Anche Mark + con lei.Le sirene hanno iniziato a suonare.ZOE chiude le partizioni sul Deck 4 e blocca l'accesso al deck 6.

Se volete mappare tutto, entrate nella ascensore di metà nave (midship elevator).Se no, prendete l'ascensore fino al deck 3.Uccidete le formiche mutate.Entrate nella porta e dirigetevi a sud.La prima porta nella living area racchiude una formica mutata.Evitatela.

E? vuota.Uccidete il tizio nella 312.Ignorate la stanza: non c'è nulla dentro. Fate fuori il Thorn Soldier nella 310.Entrate nel prossimo ingresso delle stanze.Non entrate nella 308, non c'è nulla dentro tranne che due Thorn

Soldier.Entrate nella 303.

Cut Scene

E' la stessa di quando l'avete fatta prima.Nessuno di voi ha imparato qualcosa di nuovo.Dovete riportare i dati al quartier generale.Il fratello di Jack si prese cura di lei quando aveva perso i sensi. Date a Jack un drink energetico.

Entrate nella porta alla fine del corridoio.Percorrete il corridoio ed entrate nella stanza di sicurezza(security room).

Cut Scene

Ricevete una chiamata dal sottomarino Olympus.Rispondete.Vi ricordate che c'è un trasmettitore sul deck (ponte).

Tornate all'entrata dell'ascensore e prendete la porta a nord.Proseguite lungo il corridoio ed entrate nella porta sboccando poi davanti ad un Spore Soldier nell'ingresso.Uccidete i Spore Soldiers ed entrate nella porta a nord.Girate l'angolo verso il magazzino della nave (Ship Store) ed uccidete il Thorn Soldier.Proseguite a nord.Uccidete il Vine Soldier.Andate ad est e prendete la porta a sud.Salite la scaletta.Attraversate il ponticello ed entrate nel deposito (Magazine room).Prendete le granate, le T-9, caricatori per machine gun, un level 2 energy drink ,dei level 1 e delle T-7.Salvate.Entrate nella porta in fondo al corridoio.

Cut Scene

Mark è stato ucciso.Ha un dischetto con delle informazioni nel suo corpo. Prendetelo.C'è una chiave con il dischetto.E' la chiave per la stanza 301.

Dirigetevi verso la 301.Aprite la porta.Uccidete il Flytrap e il Thorn Soldier. Prendete la chiave d'accesso.Tornate alla security room.Usate la chiave d'accesso sul computer nella parte più bassa della stanza.Uscite e imboccate il corridoio per ritornare allo Ship Store.Uccidete i nemici lungo la strada. Aprite la porta ad ovest.Uccidete i Wraith Soldier.Salite la scaletta.Entrate nella porta a nord.Scendete le scale e raggiungete il deck 4.Vi trovate nel buio; usate i vostri occhialini per vedere dove state andando.Uscite dal corridoio.Entrate nella porta a nord-est(Deposito).Prendete i caricatori per la Machine Gun, i caricatori per la pistola, granate, bombe T-7, due drink energetici livello 3 e due bombe T-9.Uscite dalla stanza e tornate nell'ingresso principale dove ucciderete le formiche mutate.Aprite la porta in mezzo verso sud.Uccidete i Flytrap e prendete i caricatori per la Machine Gun. Uccidete il Thorn Soldier lungo le scale.Entrate nella sottostazione elettrica (la porta principale in alto alle scale).Controllate che tutto sia acceso tranne il quadrato degli ufficiali.Uscite dalla stanza e prendete la porta a sud.Percorrete il ponticello e prendete la porta a sud.Sperate che Sandra stia bene.Scendete la scaletta.Entrate nella porta a sud(Ufficio d'amministrazione). Uccidete il Flytrap Soldier.Prendete la targhetta.Uscite dalla porta.Percorrete il corridoio e girate l'angolo.Girate l'interruttore ed evitate i sensori infrarossi.Girate l'interruttore sul lato opposto (questo è per facilitare l'accesso).Tornate nel corridoio, girate l'angolo e aprite la porta.Salite la scaletta.Entrate nel corridoio del fungo.Prendete i drink energetici livello 2. Prendete la porta a sud.Scendete la scaletta.Aprite la porta, percorrete il corridoio e girate l'angolo.Sparate alla formica mutata.Entrate nella porta e scendete le scale.Uscite dalla porta.

Cut Scene

Trovate Lang.Gli dite che avete visto l'ARK sul nocciolo nucleare.Voi avete fatto delle foto(questo è il vostro compito).Gli date un contenitore.Jack entra.

Girate l'angolo.Aprite la porta vicino.Uccidete i Vine Soldier.Entrate nella

porta a sud.Percorrete il corridoio ed aprite la porta a sud.

Cut Scene

Trovate Sandra.Il computer principale sta dando di matto.Sandra vi chiede di prendere i dati nella medical room.Lei disattiverà il security system così potrete trovare una via d'uscita.

Andate a sinistra e uccidete il Gingerfish.Entrate nella stanza e uccidete il Gingerfish.Prendete ciò che riguarda l'ARK.Uscite dalla stanza e tornate nel corridoio.Entrate nell'ingresso a sud e prendete la prima porta.Prendete tutto l'equipaggiamento dalle scatole.Uscite e salite la scaletta.Uscite dalla porta a nord.Prendete la porta a nord-ovest e proseguite verso la porta ad ovest.

Cut Scene

Sandra è sul deck 4 vicino all'ascensore.Sta aprendo la partizione.Vuole che entriate.

Entrate nella porta ad ovest.Girate intorno all'ingresso ed entrate nella stanza.Salite le scale.Tornate alla piattaforma principale(dove prima Jack è entrato).

Cut Scene (prima del corridoio del Fungo)

Sentite che il Dottore sta parlando con Jack sulle meraviglie dell'ARK.Sandra ha trovato una strada un via d'uscita sul deck 4.Venite a conoscenza che il dottore è infettato..ma non ci potete credere.

Andate a nord dalla stanza del fungo.Scandete la scaletta.Percorrete il corridoio ad est e girate a nord.Entrate nell'Hangar 2, Block C superando le formiche mutate.Salvate. Entrate nell'ascensore principale.

Cut Scene

Sandra è qui.Darà energia all'ascensore d'emergenza.Dovete pensare come tenere i mutanti fuori.

Camminate verso la porta.

Cut Scene

Sandra da lontano attiva l'ascensore a metà della nave.Viene uccisa dai mutanti.

Uscite dal largo buco nel muro.Vi trovate nella ecoroom.Salite sopra il terrapieno e continuate girando l'angolo.Prendete la porta ad ovest.Uccidete le formiche mutanti.Prendete la porta a nord.Attraversate l'ingresso ed aprite la porta vicino.Uccidete le formiche mutanti.Uscite dalla porta ad est.

Cut Scene

Il Colonnello vi chiama e vi dice che sono sul punto di affondare la Heimdal. Dovete raggiungere il punto più alto e contattare Olympus.

Andate a nord e girate l'angolo.Uscite dalla porta e uccidete il Flytrap. Salite la scaletta.Uscite dalla porta ed uccidete i Vine Soldier.Uscite dalla porta 1-B.Prendete la porta a nord per accedere alla stanza di preparazione dei piloti.Uccidete i Thorn Soldier.Uscite dalla porta a nord.Uscite dalla 1C.Non andate a nord anche perché non c'è nulla.Entrate nella porta a sud.E' il deposito.Prendete gli oggetti dalle casse.(usate lo scope).Uscite dalla stanza e dalla 1C.Uscite dalla 1D a sinistra del corridoio.Uccidete i Vine Soldier. Prendete la porta a nord.Andate a nord.

Cut Scene

La nave sta affondando.

Salite le scalette.Andate sul navigation deck.Se controllate il centro di controllo troverete un regalino nucleare.Uscite dalla stanza e scendete le scale.Entrate nella stanza.

Cut Scene

Incontrate il capitano MacGregor.E' infettato dall'ARK e sta pensando che il mondo diverrà un paradiso.Avete paura e dovete combatterlo.

Sparategli con il lancia granate(basta un solo colpo).

Cut Scene

Parlate con Olympus.Gli dite che state facendo affondare al Heimdal.Gli dite di avvicinarsi.La comunicazione cade.

Uscite dalla stanza e salite le scale e poi vi dirigete verso il deck (ponte) più basso attraverso le scalette.C'è qualcosa sul ponte sopra voi.

Cut Scene

Parlate con Jack.Vi dice che il Colonnello non ha fatto quello che doveva fare.Vi date la colpa.Gli dite che scapperete sull'Olympus(come nella fine di Jack).Qualcosa vi sta guardando.

BOSS- Capitano MacGregor

Sparategli col lancia granate e correte.Quattro colpi e sarà tutto finito.

Cut Scene - Fine

Il sottomarino(vi ricordate il regalino nucleare?) sbuca fuori, scendete e verrete recuperati dall'Olympus.Fornirete un descrizione completa sull'accaduto.Incominciate a parlare dell'ARK come la principale minaccia per il genere umano ma avete bene in mente che l'ARK è anche un creatore di vita.E' la solita guerra tra natura e genere umano.Osserviamo un minuto di silenzio per ricordare chi ha perso la vita. Credits...