

Restricted Area

RPG

► Selama ini, hampir semua *game* RPG mengambil *setting* di abad pertengahan. Ini bukan tanpa alasan, terutama mengingat kelas karakter, pengembangan karakter, item, dan lainnya mengacu pada masa ini. *Dungeon & Dragons* (D&D) bahkan telah menciptakan aturan-aturan khusus sebagai standar *gameplay* RPG. Namun, pengecualian selalu ada. *Restricted Area* adalah salah satu di antaranya.

Game ini mengambil setting jauh di masa depan, tepatnya Bumi di tahun 2083. Meski setting kurang lazim, *Restricted Area* *toh* tetap mempertahankan plot tradisional RPG. Dalam hal ini, Master Creating, sang pembuat, agaknya mengacu pada game *Diablo*. Kemiripan keduanya cukup terasa. Sebagai contoh, *Restricted Area* juga menggunakan area tertentu, yakni City sebagai pusat pergerakan karakter. Di sini berkumpul semua karakter NPC yang Anda perlukan, mulai sekadar jual-beli, hingga meng-*upgrade* persenjataan dan organ tubuh!

Karena ber-setting di masa depan, Anda tentu tak bisa mengharapkan adanya armor seperti perisai atau baju zirah. Sebagai gantinya, Anda bisa menemukan *CyberWare* dan *BioWare*.



BioWare dan CyberWare menggantikan posisi Armor, Amulet, dan item tradisional lainnya.

Keduanya berupa organ bionik yang bisa dicangkokkan ke tubuh karakter Anda. Layaknya RPG tradisional, organ bionik ini pun memiliki bonus bagi atribut karakter Anda, entah itu menambah kekuatan, kecepatan, atau lainnya. Cukup menarik, bukan?

Pengembangan karakter tak jauh berbeda dengan *Diablo*. Kelas karakternya pun merupakan interpretasi baru dari kelas karakter tradisional. Keempat karakternya masing-masing memiliki

spesialisasi dan latar belakang berbeda.

Kualitas suara yang bagus merupakan poin plus bagi game ini. Adapun kualitas grafik 2D-nya, meski bagus, namun sering kali lingkungan permainan terlihat monoton. Namun, kelemahan utama game ini terletak pada alur cerita yang sangat lemah. Tak adanya tema utama membuat game ini kurang gereget. Misi pun terkesan kurang variatif. Secara umum, *Restricted Area* ibarat ramuan lama dengan rasa baru. Ia pantas dicoba sebagai suatu variasi menu.—*Jossi Saputra*



DATA TEKNIS

Perusahaan	Whiptail/Master Creating; www.ra2083.com
Kebutuhan Minimum	PIII 800 MHz; RAM 256 MB; 32 MB VRAM DirectX 8 3D accelerator VGA; Harddisk 2.1 GB; DirectX 8 compatible soundcard; Windows 98/Me/2000 /XP.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	<i>CyberWare</i> dan <i>BioWare</i> .
Minus	Cerita lemah, misi kurang variatif.

KONTROL

Left Mouse	Move/Attack
Right Mouse	Move/Attack
C	Character/Inventory
Tab	Minimap
Spacebar	Medikit

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai	Total	Dalam
Grafik		30	25	83%
Gameplay		40	32	80%
Suara		20	15	75%
Fitur		10	8	80%

TOTAL NILAI EVALUASI

(MAKS. 100=100%)

80 = 80%

Still Life

ON THE CD

ADVENTURE

► Microids selama ini dikenal sebagai spesialis pembuat game *adventure*. Syberia, salah satu game *adventure* terbaik, adalah hasil tangan dingin mereka. Namun, apakah Still Life akan mengikuti jejak sukses Syberia? Tentu hal ini masih perlu dibuktikan. Satu hal yang pasti, game ini memiliki potensi berkat alur ceritanya yang bersifat investigatif.

Still Life memang bertema detektif. Ia berkisah tentang pembunuhan berantai terhadap lima wanita di Chicago. Kasus ini ditangani Victoria MacPherson, seorang agen FBI muda. Upaya untuk melacak sang pelaku membawanya ke sang kakek, Gustav MacPherson. Gustav adalah seorang detektif partikelir di Praha pada tahun 1929. Di sini Victoria menemukan kenyataan mengejutkan. Gustav ternyata pernah menyelidiki kasus yang sangat mirip dengannya. Apakah ini perbuatan pembunuh yang sama?

Alur cerita dalam game ini cukup unik. Anda harus menyelidiki suatu kasus dalam kurun waktu yang berbeda. Selain bermain sebagai Victoria, Still Life juga akan memaksa Anda bermain sebagai Gustav di tahun 1929. Intensitas ketegangan dalam game ini terbangun dari



Nuansa grafik yang suram membuat intensitas ketegangan dan kesan misterius jadi lebih mencekam.

suasana suram mencekam dalam hampir seluruh adegan. Grafik lingkungan sangat bagus. Suasana kota Chicago maupun Praha berhasil dihidupkan dengan baik. Kelemahan grafik lebih terletak pada pergerakan karakter yang masih terlihat kaku.

Gameplay tak jauh berbeda dari game sejenis. Di sini Anda harus menyelesaikan beberapa *puzzle*, sebagian di antaranya berupa pengumpulan bukti-bukti. Sayangnya, desain *puzzle* Still Life kurang konsisten. Cukup banyak *puzzle*

yang sangat remeh dan tak terkait langsung dengan cerita. Ada kesan hanya untuk memperpanjang durasi game ini. Selain itu, tingkat kesulitannya juga bisa berubah sangat drastis, dari sangat mudah menjadi sangat sulit.

Bagusnya, kualitas suara dan musik mampu mendukung nuansa misterius mencekam dalam game ini. Bagaimanapun, Still Life masih cukup menyenangkan bagi para fans game *adventure*. Setidaknya cukup baik untuk melatih sel-sel kelabu otak Anda.—Jossi Saputra



DATA TEKNIS

Perusahaan	The Adventure Company/Microids; www.stilllife-game.com
Kebutuhan Minimum	PIII 800MHz; RAM 128 MB; 32 MB DirectX 8.1b Video Card w/ Hardware T&L (NVIDIA GeForce2); Harddisk 600 MB; DirectX 8.1b compatible soundcard; Windows 98/Me/2000 /XP.
Multiplayer	Tidak.
Plus	Alur unik, grafik dan suara bagus.
Minus	<i>Puzzle</i> kurang konsisten, pergerakan karakter agak kaku.

KONTROL

Left Mouse	Move/Search/Select
Right Mouse	Inventory

PENILAIAN

	% 20 40 60 80 100	Nilai Max.	Total Test	Dalam %
Grafik		30	26	87%
Gameplay		40	29	73%
Suara		20	15	75%
Fitur		10	5	30%

TOTAL NILAI EVALUASI

(MAKS. 100=100%)

73 = 73%

Cold Fear

Sebuah kapal penangkap paus berbendera Rusia, Eastern Spirit, ternyata menyimpan misteri mengerikan. Demi mengungkap misteri ini, Tom Hansen dari US Coast Guard terpaksa harus menyelidiki hingga ke sumbernya, sebuah penambangan minyak di lepas pantai.

Jossi Saputra



Selalu baca setiap huruf Rusia yang ada. Caranya masuk ke mode second person view dan arahkan senjata ke huruf itu.

► Cold Fear adalah *game survival horror* dengan sudut pandang orang ketiga. Game ini sengaja didesain sulit. Selain beberapa elemen *gameplay*-nya, *Save Point* juga menyumbang tingkat kesulitan tersendiri. Repotnya lagi, Anda bisa langsung tewas jika terbakar api, terkena ledakan, atau tercebur ke laut. Untuk membantu Anda, “Walkthrough”

dan beberapa tip berikut mungkin bisa dicermati. “Walkthrough” ini hanya menunjukkan alur utama. Anda bebas menjelajah ruang lain untuk menemukan item seperti amunisi, *note*, dan *medpack*.

Tips:

- Cold Fear tidak punya peta. Ingat baik-baik setiap alur, dan baca setiap

tanda dalam huruf Rusia yang ada. Caranya, masuk ke mode *second person view* (tahan tombol kanan mouse) dan arahkan ke tulisan tersebut. Disarankan selalu berada dalam mode ini saat menjelajahi setiap ruang.

- Jika tertangkap musuh, gunakan *Critical Hits* untuk melepaskan diri. Caranya tekan E berulang-ulang,



Setiap item *gameplay*, kecuali amunisi, *medpack*, dan *note*, akan tampak seolah berpijar.



Selain *mercenary*, *zombie*, dan monster, musuh lain adalah hantaman gelombang. Setiap hantaman gelombang mempengaruhi resistansi karakter Anda.

begitu *critical meter* penuh, tembakkan pistol atau *shotgun*.

- *Zombie* hanya akan mati bila Anda menghancurkan kepalanya. Selalu periksa mayatnya—sebelum menghilang—untuk menemukan amunisi atau *medpack*. Jika kepalanya sulit dibidik, Anda bisa menembak tubuhnya. Selagi ia rubuh, injak kepalanya (tekan E).
- Hematlah amunisi, terutama saat berada di dek terbuka. Tom tak punya senjata primer lain seperti pisau, sehingga kehabisan amunisi bisa berarti kematian. Sebisa mungkin manfaatkan kondisi lingkungan untuk kepentingan Anda. Contoh, ledakkan barrel, dan sebagainya.
- Belum ada *cheat* untuk game ini. Jika Anda merasa game ini sudah menjadi terlalu sulit, Anda bisa mencari file *trainer*-nya di Internet. *Trainer* berfungsi mirip *cheat*, bedanya ia berupa sebuah program kecil yang mengintervensi program utama (game tersebut).

Walkthrough

I. Kapal Eastern Spirit (Whaler)

Misi 1: Find Emergency Radio Code

Jalan dan naiki tangga. Seberangi dek dan turun melalui tangga ke sisi lainnya. Hindari gelombang. Sesampai di pintu Main Deck, tembak *electrical box* untuk membukanya. Ledakkan barrel untuk membunuh dua mercenary. Padamkan api di lorong dengan mengakses roda pemutar (*Blue Valve*). Lalui lorong itu,

turuni tangga menuju lantai berair (*Portside Cold Room*). Ambil *Upper Deck key* dekat mayat. Kembali ke atas, buka pintu Upper Deck di depan tangga. Buka pintu utama yang terkunci (*Lower deck*). Masuki *Crew Quarter*, tembak dua merc. Keluar melalui *Galley*.

Selanjutnya jalan sedikit ke arah lorong berapi. Putar roda (*Blue Valve*) untuk memadamkan api. Hindari merc yang terbakar. Keluar melalui pintu di depan *Galley*. Tuju sisi kanan, dan periksa mayat. Kemudian ikuti alur ke *Front Deck*. Tembak barrel di ujung untuk meledakkan dua merc. bereskan merc di bawah. Masuki pintu sebelah kanan (*Dormitory*). Periksa setiap mayat. Mayat Lansing dan kode radio ada di ujung. Setelah mengambil kode radio, akan muncul *exomutant/zombie*. Tembak kepalanya, dan keluar dari *Dormitory*. (*Save Point*).

Misi 2: Find Radio Room

Bertahan di tempat, tembak barrel untuk menghabisi beberapa zombie. Bereskan zombie yang tersisa. Tuju ke pintu disisi lainnya yang bertulis *Store Room*. Ambil AK-47 di mayat, dan *note*. Habisi zombie yang muncul. Keluar dari pintu satunya. Habisi zombie di sisi kanan, dan masuki pintu di situ. Masuki pintu pertama di kiri (*Main Deck Hold5*). Tembak merc dan ambil *handwheel*. Keluar, tuju ke kiri. Habisi dua zombie dan masuki *Armory*. Ambil amunisi untuk AK-47. Keluar dan turuni tangga ke *Portside Cold Room*. Naiki tangga di

kanan dan buka pintu itu dengan *handwheel* (*Fish Hold*). (*Save Point*).

Ambil *note*, turuni tangga. Ambil *Radio Room Key* dekat mayat. *Exocel* akan muncul. Habisi mereka. Keluar dari pintu masuk tadi dan tembak *Zombie*. Naiki tangga menuju *Upper Main Deck*, tembak zombie yang mendobrak pintu. Buka pintu *Lower deck*. Bunuh tiga *exocel*. Ikuti alur ke kanan, naiki tangga dekat *Blue Valve* (roda putar hijau). Masuki pintu *Bridge* (*Radio Room*). Habisi dua zombie. Masuki *Radar Room*, tembak zombie, dan ambil *note*. Masuki pintu *Radio Room* dari sini. Akses *Radio*, keluar melalui pintu satunya, dan keluar lagi dari pintu Anda masuk tadi. (*Save Point*).

Misi3: Find Yusupov

Tembak zombie yang menaiki tangga. Turuni tangga ke *Lower Deck*, ke kiri, dan buka pintu. Di *Front Deck* ada beberapa zombie dan merc. Ledakkan barrel di bawah, dan tunggu zombie di depan tangga. Turuni tangga ke *Front Deck*, lalu tuju *Store Room* di kiri. Dari *Store Room*, belok kiri. Setelah menghindari gelombang pertama, zombie akan muncul. Kembali ke tempat semula dan habisi dia, lalu hindari gelombang menuju *Rear Deck*. Tunggu di depan tangga, dan habisi dua zombie yang datang. Naiki tangga menuju ke atas. Habisi *Zombie*, dan tembak merc di atas. Buka pintu ruang di atas (*Rear Deckhouse*). (*Save Point*).



Game ini didesain sulit, seperti *mode second person view* ini, yang cenderung menghalangi pandangan Anda saat membidik zombie di bawah tangga.



Dek kapal yang selalu bergoyang keras merupakan tantangan lain dalam *Cold Fear*. Membidik dan menembak kepala zombie bukan pekerjaan yang mudah di sini.

Misi 4: Free Anna

Ambil *Spear Gun* dan *diary*. Habisi *exocel*. Keluar, dan tembak dua zombie yang datang. Turuni tangga arah zombie datang. Di bawah (*Rear Deck*), belok kiri, dan tuju pintu di kanan Anda. Tembak zombie dan bunuh *exocel*. Turuni tangga dan buka pintu *Engine Room*. Jalan lurus, turuni tangga sempit. Jalan sedikit, lalu ke kiri. Hadapi beberapa zombie. Hancurkan *exonest* dengan meledakkan barrel. Ambil *Propeller Shaft key* di belakang *exonest*. Naiki tangga dekat situ untuk mengambil *medpack*. Kembali tuju tangga sempit tadi. Masuki pintu di bawahnya (*Propeller Shaft Room*). (Save Point).

Naiki tangga, tembak zombie. Ambil *shotgun*. Akses panel kontrol di *platform*. Beberapa zombie akan muncul dari lantai kayu. Manfaatkan barrel. Lewati jembatan yang muncul. Tembak dua zombie yang muncul. Ambil *Handwheel*, dan tuju ke tangga kecil. Tembak *electric box* untuk membuka pintu. Anda kembali berada di *Engine Room*. Tuju ke tangga sempit sebelumnya. Lewati pintu *Propeller Shaft Room* dan tuju tangga berikut. Buka pintu di situ (*Starboard Cold Room*). Lalui ruang ini untuk menuju ke *Cargo Hold Corridor*. Masuki *Cold Room 3* untuk mengambil *note*. Naiki tangga kecil dan buka pintunya. Anda kini berada di *Fish Hold*. Tembak tiga zombie, dan keluar melalui pintu satunya. *Portside Cold Room* kini dialiri listrik. Tunggu listrik berpijar dari box, lalu lari ke tangga. Tembak zombie di atas tangga. Dari tangga tuju ke kanan, ke arah *Main Deck*. Sempatkan ambil

amunisi di *Armory*. Tuju ke arah pintu terkunci dengan suara perempuan. Buka pintu itu. (Save Point).

Misi 5: Accompany Anna to the Radio Room

Kawal Anna ke *Radio Room* melalui *Upper Main Deck* (pintu dekat tangga *portside Cold Room*) dan *Lower Deck*. Bereskan dua *Zombie*. Setelah menaiki tangga, buka pintu *Bridge (Radio Room)*. (Save Point).

Misi 6: Find the Autopilot Unlocking Code

Keluar dari *Bridge (Radio Room)* menuju *Lower Deck*. Tembak zombie di tangga, keluar melalui pintu di kanan menuju *Front deck*. Tembak dua zombie di kanan. lalu lanjutkan ke deck. Tembak setiap zombie yang datang, hingga Anda sampai di ujung. Turuni tangga dan tuju *Store Room*. Lewati *Store Room* untuk menuju *Rear Deck*. Hindari gelombang. Naik ke dek dan tembak dua zombie. Tuju pintu dikiri (berseberangan dengan pintu ke *Engine Room*) untuk masuk ke *Pump Control Room*. Tembak enam *exocel* dan ambil *note*. Tekan switch di dinding, air akan surut di *Portside Cold Room*. Turuni tangga dan buka pintu untuk memasuki *Engine Room*. Tembak dua *exocel*. Lalui *Engine Room*, turuni tangga, dan tuju pintu *Starboard Cold Room*. Di *Cargo Hold Corridor*, tuju pintu paling belakang. (Save Point).

Ruang ini banyak zombie. Tetap di tempat dan tembaki setiap zombie yang mendekat. Setelah aman, buka pintu di sisi sebelah. Anda kembali berada di

Portside Cold Room. Buka pintu *Cold Room 1*, tembak zombie, ambil *note*. Buka pintu *Cold Room 2*. Tembak zombie, ambil *note* dan kunci dekat mayat kapten, tembak zombie yang bangun. Keluar dari sini menuju *Upper Main Deck*. Tembak zombie, lalu buka pintu utama. Di *Lower Deck*, ambil kiri. Tembak *Zombie* dan masuki pintu *Captain's Quarters*. Akses buku di meja, dan keluar melalui pintu besi. (Save Point)

Misi 7: Reach Anna in the Look-Out Post

Ke kiri dan naiki tangga. Tembak barrel untuk meledakkan zombie. Naiki tangga hingga paling atas. Tembak setiap zombie. (Save Point).

II. Star of Sakhalin (Oil Rig)**Misi 8: Find the Medicine Cabinet**

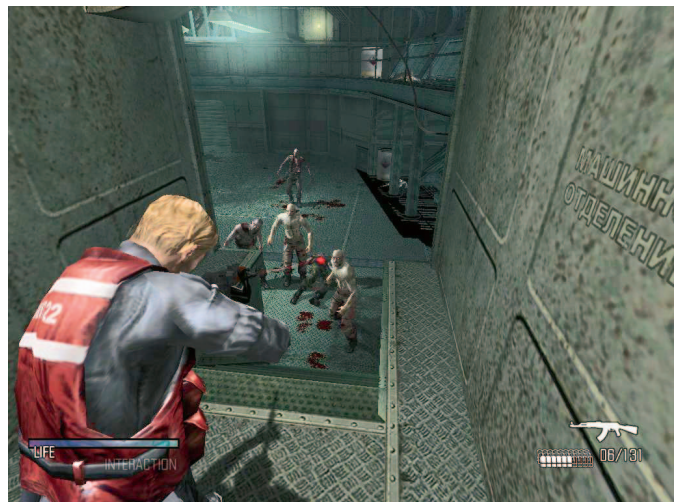
Tuju belakang bangunan. Hindari gelombang, dan tuju pintu *Dock Elevator*. Di dalam, tekan switch. Sesampai di atas, buka pintu *To The Main Drilling Module*. Tembak zombie terbakar. Ikuti alur, dan tembak zombie yang terbaring. Masuki *Armory*, ambil amunisi kemudian masuki *Sick Bay*. (Save Point).

Misi 9: Find Anischenko

Ambil *spear gun* dan *note*. Keluar dari pintu tadi. Setelah si ilmuwan tewas, ambil *Store Room key* di dekatnya. Ikuti alur, ambil *shotgun* dan *AK-47* di jalan. Bunuh dua zombie, lalu masuki *Store Room*. Periksa setiap mayat disisi kanan. Kemudian tuju ke kiri. Tembak zombie



Anna merupakan karakter penting dalam game ini. Kematianannya bisa menyebabkan permainan berakhir.



Jika menghadapi musuh yang banyak seperti di *Cargo Hold*, sebaiknya tetap di tempat dan bidik setiap zombie yang mendekat.

dan naiki tangga. Ambil M79 grenade Launcher, dan akses panel kontrol. Turuni tangga, dan tembak enam zombie. Tuju pintu di ujung paling kanan (dengan lampu). (**Save Point**).

Anda kini berada di Lower Corridor. Siapkan shotgun, dan bunuh monster Exoshade. Cara tercepat dengan Critical Hit. Selanjutnya belok kiri. Masuki pintu pertama di kanan sebelum tangga (Laser Mine Shed). Ambil amunisi, dan tuju pintu di belakang menuju Main Office. Tembak Merc. Ambil note di meja belakang, masuk ruangan dan ambil medpack. Keluar menuju Lower Corridor. Kali ini ke kanan dan naiki tangga. Buka pintunya (*Upper Corridor*). Jalan ke kanan, tembak zombie dan merc, atau manfaatkan Red valve. Masuki pintu kecil di kiri menuju Technical Corridor. Ikuti alur dan tembak setiap zombie. Sesampai di ujung, buka pintu ke *Drilling Unit*. Naiki lift dan tekan tombolnya. Di atas, ambil note, di ujung platform “loncat” ke bawah ke platform di bawahnya, “loncat” lagi ke platform di bawahnya. Masuki ruangan di sini. Akses panel kontrol. Sekarang turun ke lantai. Tembak dua zombie, dan masuki pintu yang kini tak tertutup api. Di Storage Shed 1 ini, ambil MP5-A3 Submachine Gun. Keluar dari ruang ini melalui alur sebelumnya ke Upper Corridor. Di Upper corridor, tuju pintu paling ujung (Heliport module). (**Save Point**).

Merangkaklah di bawah laser. Siapkan MP5-A3 Submachine Gun, lalu masuklah. Habisi semua merc, termasuk Anischenko. Dekati Anischenko untuk

mengambil matanya. Keluar melalui pintu masuk tadi. (**Save Point**).

Misi 10: Deactivate the Magnetic Field

Lalui jembatan dan tembak lima zombie. Buka pintu. Ikuti alur, dan hadapi beberapa zombie dan exocel. Masuki pintu *Main Security Room*. Habisi beberapa zombie dan exocel. Ambil note, dan *flame thrower* dekat mayat, dan note kedua dekat komputer. Masuki *Communication Room*. Tembak tiga merc dan ambil note. Tuju ke belakang ruangan dan hancurkan ketiga generator dengan menembaknya. Bersiap menghadapi enam exocel, lalu keluar melalui pintu tadi. (**Save Point**).

Misi 11: Find the Antidote for Anna

Setelah FMV, keluar menuju Upper Corridor. Ambil kunci elevator dekat mayat. Keluar dari sini. Tembak zombie, dan tuju ke kanan tak jauh dari zombie datang. Pintu ini menuju ke Lower Corridor. Jalan lurus, turuni tangga, dipertigaan belok kiri. Pintu ini adalah elevator Habitation Module. (**Save Point**).

Ambil note, dan tekan tombol elevator. Keluar dari elevator. Hindari gelombang. Buka pintu, naiki tangga. Ikuti alur, dan turuni tangga. Tembak barrel untuk menghancurkan exonest. Tuju pintu di ujung, Anda akan jatuh ke ruang Technical Basement. Tembak dua exocel dan zombie. Ikuti alur ke kanan dan lalui sisi kanan yang menanjak. Anda akan sampai di Main Corridor. Masuki pintu pertama di kiri (Security Crew Sleeping

Room 2). Jelajah ruang dan periksa mayat. Keluar dari sini. Sekarang tuju kekiri, selanjutnya ke kanan menuju tangga. Habisi exonest dengan flamethrower. Naiki tangga, buka pintu *Refectory*. Buka pintu satunya menuju Kitchen. Tembak beberapa zombie, dan masuki pintu di kanan (yang berasap). Ambil note dan keluar. Di ruang *Kitchen*, tuju pojok kiri, dan jatuhkan diri. Anda kembali berada di *Technical Basement*. Lalui alur yang sama menuju Main Corridor.

Kali ini buka pintu metal di depan tangga. Tekan tombolnya. Sesampai di bawah, keluar dari elevator ini. Tuju ujung lain Underwater Tunnel. Tembak Exospectre, dan buka pintu ke Lab's Main Elevator. Tuju ke kanan, dan masuki pintu bertulis angka 6. Tembak dua zombie, dan keluar melalui pintu satunya. Ruangan ini adalah Experimental Chamber. Ambil note, dan buka pintu berikut (Mortuary). Tembak tiga zombie, lalu buka pintu Dr Kamsky's Lab. Ambil item, antidote di meja, note di meja, dan note di panel kontrol. Keluar dari pintu masuk tadi. Sebelumnya, tembak dua zombie yang muncul. (**Save Point**).

Misi 12: Administer the Antidote to Anna

Ambil kode *electric floor* dekat mayat ilmuwan di Mortuary. Tembak dua exospectre, dan keluar dari sini. Di Experimental Chamber, tembak zombie. Lalu tuju panel kontrol. Aktifkan *electric floor*. Anda akan jatuh. Tuju pintu di situ, lalu buka pintu berikutnya ke *Laboratory Shed*. Abaikan zombie dalam



Jika Exoshade berhasil menangkap Anda, gunakan Critical Hit. Ini lebih efektif daripada menembaknya dan memboroskan peluru.



Salah satu cara menghemat amunisi adalah dengan memanfaatkan benda berbahaya di sekitar. Tetapi menjauhlah saat zombie terbakar.

kerangkeng, tapi bersiap hadapi *exoshade*. Begitu beres, akses BlueValve untuk memadamkan api. Tuju pintu yang sebelumnya tertutup api. Anda berada di lantai bawah Lab 6. Tembak electric box untuk membunuh zombie di dalam air. Tuju elevator kecil di sisi kiri. Tekan tombolnya. Sesampai di atas, buka pintu terdekat. **(Save Point)**.

Tuju panel kontrol biru di tengah. Tembak lima exocel. Setiba di atas, tuju pintu Lab 3. Aktifkan panel kontrol. Ambil note, dan keluar. Tuju Lab 5. Ambil note, dan keluar. Lalui lorong kecil menuju Decontamination Area. Makhluk aneh di tengah Lab's Main Elevator akan keluar. Tembaki tangannya yang besar untuk membunuhnya. Masuki pintu *Decontamination Room Access*. Tembak dua exospectre, dan ambil note. Buka pintu di ujungnya. **(Save Point)**.

Misi 13: Find Kamsky's Laptop

Keluar dari *Decontamination Room* melalui pintu di belakang. Tembak exospectre, dan keluar melalui pintu di bagian atas. Anda kembali di Lab's Main Elevator. Kali ini ambil kanan dan masuki pintu besar *(to the scientific module)*. Tembak zombie, dan akses switch untuk mengaktifkan jembatan. Seberangi jembatan dan tembak monster bertangan besar. Masuki Dock Elevator. Buka pintu di ujungnya. Ikuti alur, dan tembak setiap zombie. Masuki Store Room, dan tuju pintu di kanan menuju Lower Corridor. Tuju lurus menuju ke elevator. Hindari gelombang dan buka pintu.

Tembak monster bertangan besar, dan ikuti alur menuju Main Corridor. Kali ini tuju lorongnya. Masuki pintu *Security Crew Sleeping Room 1*. Ambil medpack, dan note, lalu keluar ke Main Corridor. Selanjutnya masuki Showers. Tembak beberapa zombie, dan hancurkan exonest. Masuk melalui *grate* di tembok kanan. Anda kini berada di Scientist's Dormitory yang terkunci. Ambil semua item, dan tembak 2 zombie. Akses laptop Dr Kamsky. Ambil note di ranjang, dan keluar melalui pintu. **(Save Point)**.

Misi 14: Find the Room with the C4

Anda kembali berada di Main Corridor. Tembak zombie dan masuki Underwater Elevator. Lalui Underwater Tunnel. Di Lab's Main Elevator, buka pintu Ammo Warehouse Acces dengan kode yang diberikan Anna. Turun ke bawah, ke kiri dan buka pintu *rolling* besar di situ. Tembak tiga zombie dan monster bertangan besar. Ikuti alur. Tembak electric box dan fire extinguisher, lalu buka pintunya. Berjongkok menghindari laser, dan tuju bagian belakang ruangan. Ambil C4, dan bersiap menghadapi exospectre. Keluar dari sini. **(Save Point)**.

Misi 15: Get the C4 and Place the Charges in the Right Order

Tembak dua zombie di *Maintenance Room*, lalu keluar dari pintu lainnya. Tembak dua exospectre. Keluar dari sini menuju Lab's Main Elevator. Masuk menuju Underwater Elevator, lalui Underwater Tunnel, dan buka pintunya. **(Save Point)**.

Ambil *note*, dan tempatkan C4 di tanda "X". Secepatnya lari keluar, lari terus melewati Underwater Tunnel dan buka pintunya. Akses panel kontrol biru di Lab's Main Elevator. Selanjutnya tuju pintu metal besar. **(Save Point)**.

Ke kiri, di belakang peti, tempatkan C4 di tanda "X". Lari secepatnya menyeberangi jembatan. Buka pintu Dock Elevator. Ikuti alur, mampir dulu di Armory. Masuk Store Room. Hadapi dua monster bertangan besar. Naiki tangga dan akses panel kontrol untuk membuka pintu ke Lower Corridor. Tembak lima exocel, ke kiri dan hadapi monster bertangan besar. Naiki tangga dan buka pintunya. **(Save Point)**.

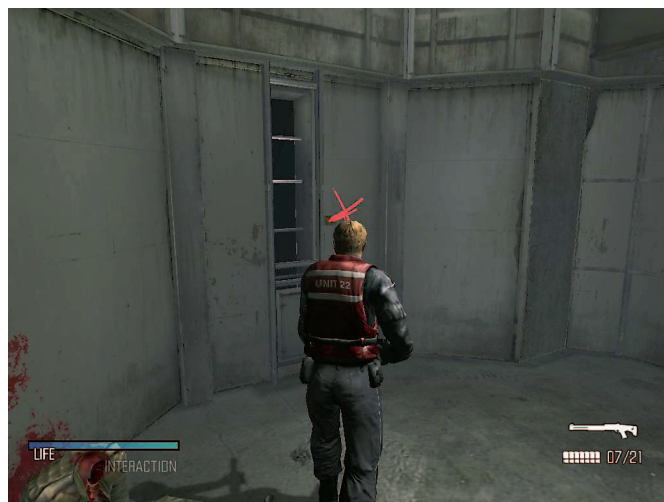
Ke kanan. Tempatkan C4 di tanda "X". Lari secepatnya ke pintu Heliport Access. Terus lari menyeberangi jembatan, dan buka pintu Storage Shed. Hadapi monster bertangan besar di dalam. Masuki elevator di ujung ruangan. Sekeluar elevator, bersiap menghadapi 2 *exoshade*. Setelah beres, buka pintu ke Heliport. **(Save Point)**.

Misi 16: Kill Dr Kamsky

Ganti senjata dengan *submachine gun*, dan tembaki Dr Kamsky. Hindari serbuannya, dan tembaki lagi. Upayakan agar Anna jangan sampai tertangkap! Setelah Anna selesai memasang C4, pola serangan Dr kamsky akan berubah. Saat ini, ganti senjata dengan *shotgun*. Hindari injakan kaki Dr. Kamsky, tapi biarkan ia menangkap Anda. Saat ditangkap, manfaatkan Critical Hit. Ulangi 3X untuk menyelesaikan monster raksasa ini. ■



Laser-laser seperti ini bisa membunuh Anda dengan cepat. Jadi berhati-hatilah dan jangan menyengolnya.



Tempatkan C4 di tanda "X" itu. C4 akan meledak dalam beberapa detik, jadi lari secepatnya untuk menghindari akibat ledakan.