



Der Film

Seit den Ereignissen, die in „Die Nacht der lebenden Toten“ geschildert wurden, sind einige Wochen vergangen. Zombies, herumwandelnde untote Leichen auf der Suche nach ihrer Nahrung, warmen Menschenfleisch, bevölkern die Straßen der Städte. Ein Biss von ihnen führt rasch zum Tode und alle Toten erheben sich ebenfalls wieder als Zombies. Unter den noch lebenden Menschen herrscht zunehmend Chaos. Gesetzlose plündern und morden. Das Kriegsrecht wird ausgerufen. Polizei und Armee gehen mit aller Härte gegen die zügellose Gewalt vor, während immer mehr Menschen ohne Rücksicht auf andere versuchen, einfach nur noch ihr Leben zu retten.

Stephen Andrews, Hubschrauber-fliegender Verkehrsberichterstatter des Fernsehsenders WAGON TV, seine schwangere Freundin Francine Parker, Mitarbeiterin desselben Fernsehsenders, und zwei Beamte eines SWAT-Teams, Roger DeMarco und Peter Washington, flüchten gemeinsam in einem Helikopter. Auf ihrer Flucht landen sie bei einem Zwischenstopp auf dem Dach eines verlassenen Einkaufszentrums. Dabei erkennen sie schnell die strategisch günstige Lage des Gebäudes mit dessen zahlreichen Vorräten und unbewachten Geschäften. Sie verbarrikadieren sich im Innern der Shopping Mall und säubern sie von den darin umherirrenden Untoten.

Als ihnen das Gebäude sicher genug erscheint, richten sie sich im Einkaufszentrum häuslich ein und versorgen sich aus den Geschäften mit allem, was sie benötigen. Auf diese Weise selbst mehr als gut versorgt werden sie mit Hilfe von Fernsehen und Radio Zeugen der fortschreitenden Ausrottung der Menschheit, bis schließlich auch die letzten Medien den Sendebetrieb einstellen.

Beim Sichern der Außentüren wird Roger von Zombies gebissen. Er stirbt wenige Tage später und muss von seinem Freund Peter in dem Moment, als er sich als Zombie erneut erhebt, mit einem Kopfschuss endgültig zerstört werden.

Etwa drei Monate später wird das Einkaufszentrum von einer Rockerbande gestürmt und geplündert. Die Gruppe ist sich erst einmal unschlüssig, ob das Einkaufszentrum nun mit den Marodeuren geteilt oder auch gegen diese verteidigt werden soll. Sie beschließen schließlich, schnell alle Türen zu den Geschäften zu verschließen und sich danach zu verstecken, bis die Rocker wieder verschwunden sind. Nachdem Stephen beobachtet, wie die Bande trotzdem ohne große Probleme in die Geschäfte eindringt, entschließt er sich doch dazu, auf sie zu schießen, wird selbst verwundet und schließlich von Zombies angefallen. Auch er verwandelt sich daraufhin in einen Untoten und führt danach eine große Gruppe Zombies zum Versteck seiner ehemaligen Gefährten.

Jetzt flüchten Francine und Peter aus der völlig ausweglos gewordenen Lage. Mit dem Hubschrauber fliegen sie ohne Ziel und mit fast leerem Tank in der Morgendämmerung davon, während das Einkaufszentrum, jetzt ausschließlich von Untoten bevölkert, hinter ihnen zurückbleibt.

Das Spiel

"Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kehren die Toten auf die Erde zurück."

Dies ist der Beginn eines Alptraums: Aus nicht erklärbaren Gründen sind die Toten zum Leben zurückgekehrt, um sich der Erde zu bemächtigen.

Millionen dieser Kreaturen verbreiten Angst und Schrecken. Dennoch haben vier Menschen die Hoffnung nicht aufgegeben und beschlossen mit einem Hubschrauber zu fliehen. Eine abenteuerliche Flucht beginnt . . .

. . . und endet aus Treibstoffmangel vorerst auf dem Dach eines Gebäudes. Womit auch schon das Spielziel feststeht: Finden Sie Treibstoff um die Flucht fortsetzen zu können. Im Gegensatz zum Film, sollten aber alle Personen überleben

Dies ist eigentlich ein "Aktion Adventure RPG" da es erstens nur mit dem Joystick gesteuert wird und zweitens man teilweise sehr schnell reagieren muß und bei Kämpfen gegen die Zombies der Joystick wie beim 100m-Lauf von Summer Games gerüttelt wird. Trotzdem: Ohne Karten, Kombinationsvermögen und Taktik wird man das Spielziel nicht erreichen können. Ein Spiel, daß es wirklich wert ist, durchgespielt zu werden !!

Bedeutung der Icons



Spiel beenden und Reset des Computers

RETURN zum Bestätigen

F7 zum Verwerfen



Spielstand speichern

nur auf eigene Spielstanddiskette speichern !!

ein Spielstand pro Diskette speicherbar



Spielstand laden

Nach Laden des Spielstands wieder Hauptdiskette einlegen !



Spielpause ein/aus

die Zeit wird während der Pause angehalten



Person auswählen

mit Joystick links/rechts auswählen mit Feuerknopfdruck bestätigen



In Tankwagen,/Hubschrauber einsteigen

Zuerst muß die Wagentüre geöffnet werden



Aus Tankwagen/Hubschrauber aussteigen



Öffnen

z.B.: Fahrzeug, Türen, Kästen, Laden, Sicherungskästen, etc

Mit „F1“ wird das Icon „Personen bewegen“ zusätzlich gezeigt

Nun kann die Öffnungsrichtung (Richtung in der die zu öffnende Türe, etc ist) festgelegt werden



Schließen

z.B.: Fahrzeug, Türen, Kästen, Laden, etc



Person bewegen

alle 4 Himmelsrichtungen, nach oben, nach unten (kann mit F7 abgebrochen werden)



Gegenstand in die Hand nehmen

mit Joystick links/rechts auswählen, mit Feuerknopfdruck in die Hand nehmen



Gegenstand aufnehmen

Mit blauen Cursor auswählen, mit Feuerknopfdruck bestätigen, Gegenstand kommt ins Inventar



Gegenstand weglegen/einlegen

Gegenstand mit Joystick links/rechts in der Inventarliste einstellen, dann noch einmal anklicken



Gegenstand aktivieren - Kämpfen

z.B.: Taschenlampe einschalten. Wenn die Person eine Waffe in der Hand hält, wird diese verwendet



Betätigen

z.B.: Knopf oder Taste drücken, Aufzug holen, im Aufzug Stockwerk einstellen, etc



Essen

Nahrungsmittel mit Joystick links/rechts in der Inventarliste einstellen, dann noch einmal anklicken



Person schlafen lassen

Nur im Niveau 1 - (E2) möglich



Person aufwecken

Schlafende Person kann nur von anderer Person die sich im gleichen Raum befindet geweckt werden

Wichtiges

- Die Schilder und Tafeln in den Räumen sind in französisch, der Rest der Textausgaben in englisch.
- Zu Beginn des Adventures befinden sich alle Personen am Dach des Einkaufszentrums vor dem Hubschrauber
- Auf dem Platz vor dem Hubschrauber greifen nie Zombies an
- Der Lift befindet sich zu Beginn des Adventures im 1. Niveau
- Die Nacht beginnt um 22.00 Uhr. Es wird stockdunkel, man kann nichts mehr sehen - auch keine Gegenstände mehr, (deshalb vorher mit Nahrung versorgen, wenn man keine Taschenlampe besitzt), und endet um 06.00
- Alle wichtigen Gegenstände sind farblich vom Raumhintergrund hervorgehoben
- Das Inventar jeder Person faßt 4 Gegenstände, auch in jedem Raum können nur bis zu vier Gegenstände abgelegt werden (Im Keller findet sich eine tragbare Truhe, die zusätzlich 4 Gegenstände faßt).
- In einer Lade oder einem Kasten etc können sich mehrere Gegenstände befinden
Wenn der Kasten etc offen ist und man mit dem Nehmen-Icon darauf geklickt hat, öffnet sich ein Fenster mit weißem Hintergrund in dem man die Gegenstände mit Joystick links/rechts ansehen kann. Ein weiterer Feuerknopfdruck nimmt den Gegenstand ins Inventar auf
- Oft speichern, denn wenn man Pech hat, sind drei Zombies in einem Raum, das hält der beste Charakter nicht aus. (Man kann dies vor einem Angriff nicht erkennen!)
- Solange das Bewegungsfenster eingeblendet ist greifen die Zombis nicht an (1x „Person-Bewegen-Icon“ anklicken)
- Ein Sturz aus einem Fenster oder über eine Brüstung endet immer tödlich (Es gibt aber auch den umgekehrten Weg)
- Im Kasten im Raum D4 - Niveau 3 findet man nach dem Öffnen einen Benzinkanister und einen Handschuh . .

FAQ

- *Wie nehme ich einen Gegenstand in die Hand*
- Auf Icon mit Hand und Schraubenschlüssel klicken und mit Joy links/rechts Gegenstand im Inventarfeld einstellen, Feuerknopf drücken
- *Wie aktiviere ich einen Gegenstand*
- Gegenstand z.B. Taschenlampe in die Hand nehmen, dann auf Aktivierungsicon (Faust) klicken
- *Wie hole ich den Lift*
- Auf „Betätigen-Icon“ (Hand und Taste) klicken, es erscheint ein blaues Quadrat, dieses auf die Lifttürtasten stellen, Fire drücken.
- *Wie fahre ich mit dem Lift*
- In den Lift gehen, auf Betätigen-Icon klicken
Das erschienene blaue Quadrat auf die Lifttastatur stellen
Fire drücken, (Stockwerkstasten erscheinen)
mit Joy links/rechts Etagennummer einstellen, Fire drücken.
- *Wie komme ich im vierten Niveau aus dem Lift !!!!! - (den Schlüssel aus dem Office hab ich)*
- in den 4. Stock fahren
Schlüssel in die Hand nehmen (mit Schraubenschlüssel-Icon)
auf Öffnen-Icon klicken
„F1“ drücken (das „Personen-Bewegen-Icon“ wird zusätzlich eingeblendet
mit Joy links/rechts die Richtung einstellen (Lift verlassen nach Richtung Süden) und Feuerknopf drücken
Personen-Bewegen-Icon anklicken, und Richtung Süden stellen. Feuerknopf drücken
(Sie befinden sich nun im Energieschaltraum, wo sich auch die Truck-Schlüssel befinden)
- *Was mache ich, wenn ein Zombigesicht im Quadrat erscheint*
- Grundsätzlich hat man 8 Sekunden Zeit bevor der Zombi angreift, aber solange das Bewegungsfenster eingeblendet ist, greifen die Zombis nicht an (1x Bewegungsfenster anklicken und schon ist der Stress vorbei)
Es bestehen mehrere Möglichkeiten: (Sie müssen aber schnell reagieren)
- a) Personen-Bewegen-Icon anklicken, in einen anderen Raum gehen, in dem kein Zombi ist (das Zombigesicht verschwindet)
- b) den Zombi angreifen:
 - mit der bloßen Faust: Angriffsfenster (Faust) einstellen, warten bis ein Ton ankündigt, daß der Zombi angreift
Erst dann !! - solange am Joystick rütteln, bis das Zombigesicht weg ist.
(sehr schnelles Rütteln notwendig !!)
 - mit dem Beil: Wie bei der bloßen Faust, aber man muß nicht so schnell rütteln

- mit der Pistole: Pistole in die Hand nehmen,
auf Angriffssicon stellen (Faust)
nach Feuerknopfdruck fängt der Balken im Ausgabefenster zu laufen an
warten bis der durchlaufende Querbalken in der Mitte ist
Feuerknopf drücken (Schuß ertönt) - wenn der Zombie nicht erledigt ist,
solange am Joystick rütteln, bis das Zombiegesicht weg ist.

- Für Emulatorbenutzer: Die Kämpfe mit den Zombies ruinieren meine Tastatur und meine Finger, gehts einfacher
- Ja, den Emulator vor einem Kampf auf 40% Speed stellen . . . ;-)

- Was bedeuten die Balken unter dem aktiven Charakter

- "S" = Stamina = Ausdauer

(kann durch schlafen in Betten der Möbelabteilung - Erdgeschoß-E2 - wiederhergestellt werden)

"A" = Verletzungsgrad

(kann durch Benutzen des "Erste-Hilfe-Koffers" wiederhergestellt werden)

"H" = Hunger

(kann durch Nahrung beim Mac – (Niveau2-D1) oder Fleischer – (Niveau1-E6) wiederhergestellt werden)

- Wie kann ich den Allgemeinzustand eines Charaakter erhöhen

- Indem man ihm Nahrung gibt (blaue und gelbe Dosen, Hamburger)

Erhältlich beim Fleischer in E6 - Niveau 1 und Mac in D1 - Niveau 2

zuerst Dose nehmen, dann auf Essen-Icon klicken und im Inventar Dose einstellen, dann Feuerknopf.

Gelb für "A" und "H", Blau für "S"

- Wie bekomme ich eine schlafende Person wieder wach

- Eine zweite Person muß sich im Erdgeschoß-(E2) befinden und die schlafende Person aufwecken

Auf Wecker-Icon klicken, dann mit Cursor auf schlafende Person klicken

- Eine Person läßt sich nicht mehr anwählen obwohl sie gute Werte besitzt

Jeder will mal seine Ruhe haben. Nach einiger Zeit läßt sie sich wieder anwählen.

- Wie kommt man zum Optiker "RISSAC" (Schild in Niveau 2)

- Dieser befindet sich in Niveau 1 - E4. (So ein Fernglas ist ein interessantes Gerät . . .)

- Im Keller ist es finster, wie bekommt man Licht um den Sicherungskasten zu suchen

- Mit der Taschenlampe aus der Lade im Werkzeuggeschäft erhält man im Keller Licht für diese Aktion.

Taschenlampe in die Hand nehmen (Schraubenschlüssel-Icon)

Taschenlampe durch Klick auf Aktions-Icon (Faust) einschalten

- Wo und wie kann ich die Sicherung einschrauben

- Sie wird im Keller-(D4) eingesetzt. Man braucht 2 Personen, eine muß leuchten, eine arbeitet

1) Die Person, die die Sicherung einschraubt muß den Handschuh aus dem Kasten im 3.Stock-(D4) besitzen

2) Öffnen-Icon, dann blaue Sicherheitsabdeckung anklicken (Sicherungskasten öffnen)

3) Weggeben-Icon anklicken, Sicherung (roter Kreis) im Inventar auswählen

4) Mit Cursor auf kleinen Sicherungskasten klicken (Sicherung wird eingesetzt)

- Wie bekomme ich den Videorecorder in Raum C4 im 1. Niveau (Hi-Fi) zum laufen

- 1) Videocassetten aus Raum C2 Niveau 3 (Video 2) holen

2) Videocassette in Videorecorder geben (mit Icon "Gegenstand weglegen")

3) Fernseher einschalten (mit Betätigen-Icon)

4) Videorecorder einschalten (mit Betätigen-Icon)

Es erscheint die Anzeige "SHOOT BRAIN" . . .

- Wie bekomme ich den Computer im Raun C4 - 2. Niveau (Micro) zum laufen

- 1) Diskette aus Raum C5 1. Niveau holen

2) Computer einschalten mit Betätigen-Icon

3) Diskette in Computer einlegen (mit Icon "Gegenstand weglegen")

4) LIST eintippen Returntaste drücken (das Directory "NIGHT" "ELECTRICITY" wird angezeigt)

5) einen dieser Begriffe eintippen und Return-Taste drücken

Bei "NIGHT" erscheint die Ausgabe "22.00 - 06.00"

Bei "ELECTRICITY" erscheint die Ausgabe "FUSES" (Sicherungen)

6) Die Computersitzung beenden durch Eintippen von "BYE" und Return drücken

Karten und Gegenstände



Sicherung

Aus der Schachtel im Elektronikshop E6 – Niveau 3
Für Sicherungskasten im Keller



Handschuh

Aus dem Kasten im Gang D4 – Niveau 3
Zum Einsetzen der Sicherung



Kanister

Aus dem Kasten im Gang D4 – Niveau 3
Nutzung unbekannt



Erste-Hilfe-Koffer

Aus dem Kasten in der Apotheke E3 – Niveau 3
Nutzung unbekannt



Videocassette

Aus dem Shop „Video 2“ C2 – Niveau 3
Für Videorecorder im Hi-Fi Shop C3 – Niveau 1



Seil

Aus dem Sportshop C5 – Niveau 3
Um wieder ins Gebäude zu gelangen
wenn die Lastwagen vor den
Eingängen stehen



Taschenlampe

Aus der Lade im Werkzeugshop
E2 – Niveau 2
Um zum Sicherungskasten im
Keller zu finden



Hammer ?

Aus der Lade im Werkzeugshop
E2 – Niveau 2
Nutzung unbekannt



Schraubendreher ?

Aus der Lade im Werkzeugshop
E2 – Niveau 2
Nutzung unbekannt



Schlüssel

Aus dem Raum F6 – Niveau 2
Für Schaltraum D2 – Niveau 4



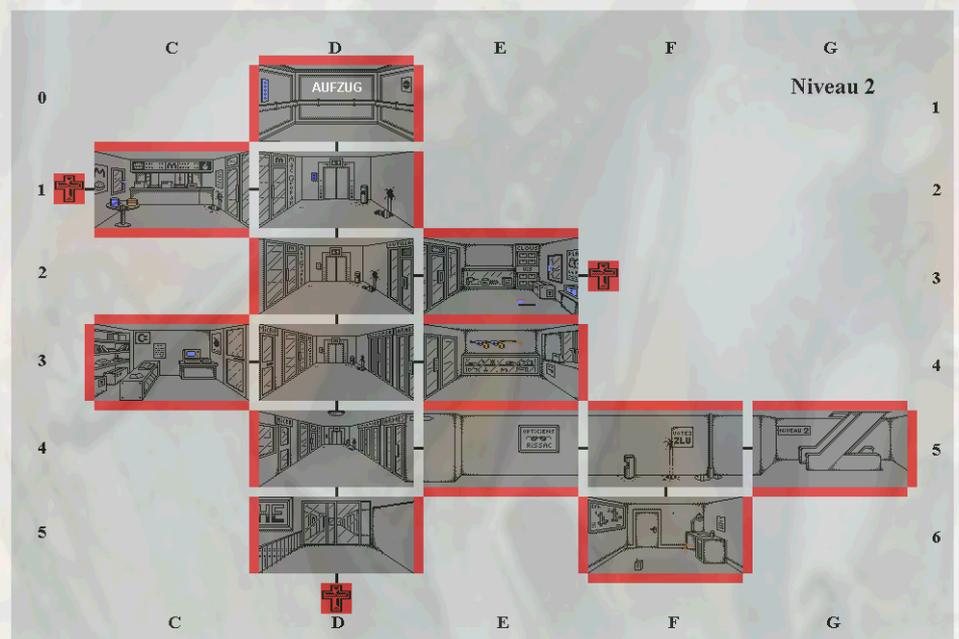
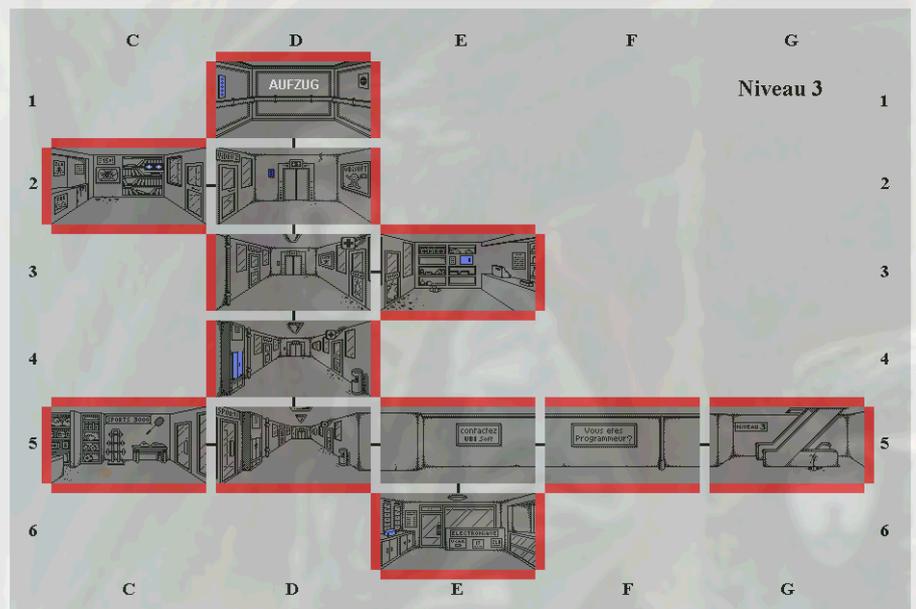
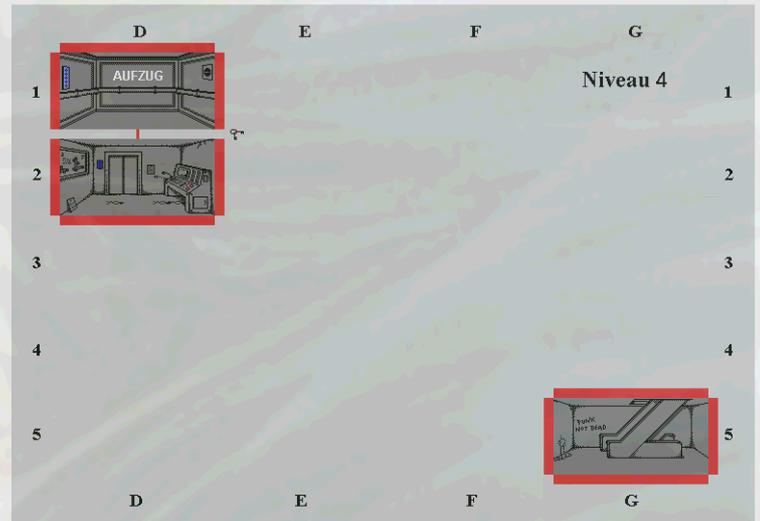
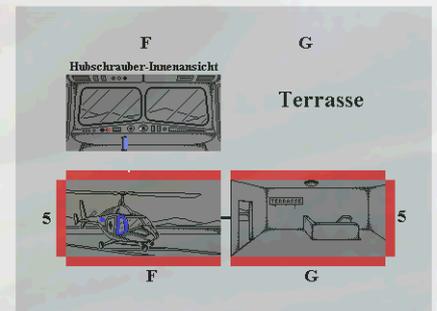
Schlauch

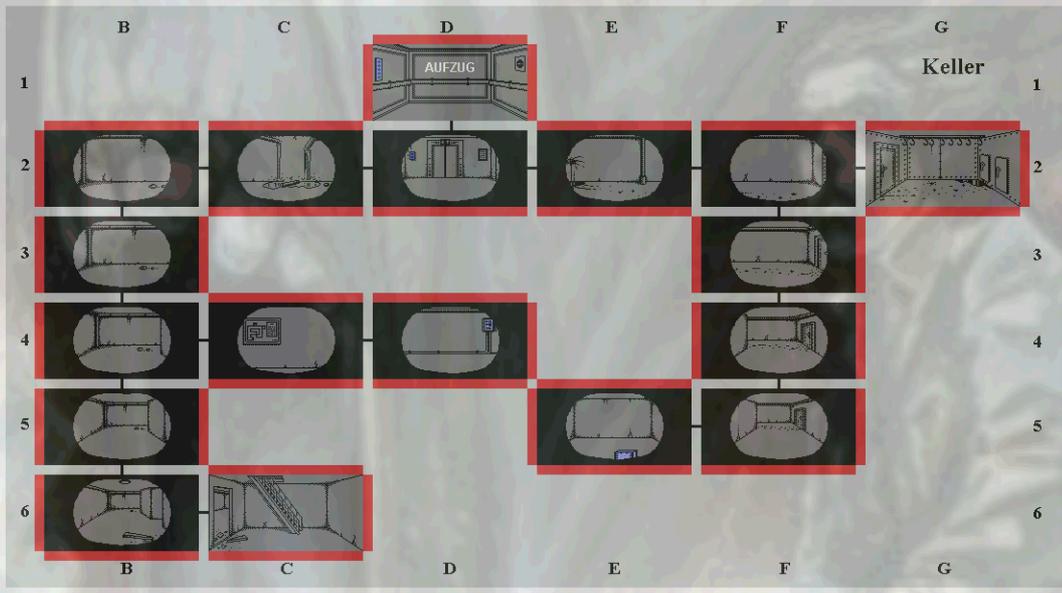
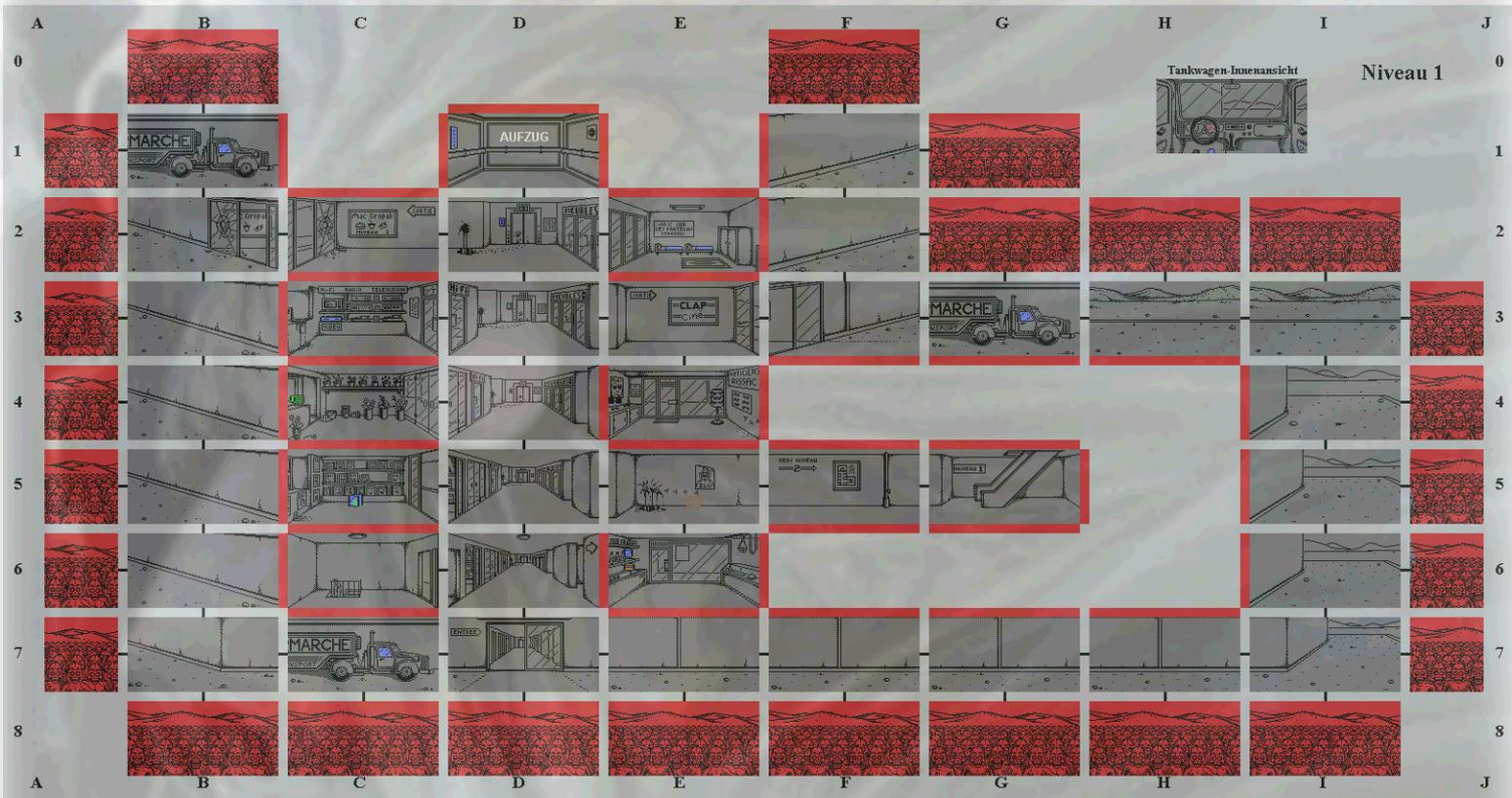
Aus dem Blumenshop
C4 – Niveau 1
Zum Füllen des Kanisters



Disketten

Im Shop C5 – Niveau 1
Für Computer im Shop
„Micro“ C3 – Niveau 2





Lösung

Als erstes wechseln Sie zu Alex und legen die Zündschlüssel für den Hubschrauber ab. Es besteht kein Grund diese herumzutragen, da diese erst ganz zum Schluß benötigt werden, und Sie so einen Inventoryplatz mehr besitzen.

Nun wählen Sie eine Person (egal welche) und gehen zum Security-Büro (Niveau 2 – F6) und nehmen den Schlüssel, der sich dort befindet. Das Funkgerät wird erst später benötigt. Danach begeben Sie sich so schnell wie möglich in den Lift (halten Sie sich nicht mit Zombies auf) und fahren in die vierte Etage. Mit dem Schlüssel kann man jetzt die Tür zum Schaltraum Richtung Süden öffnen, danach braucht man ihn nicht mehr

- Schlüssel in die Hand nehmen (mit Schraubenschlüssel-Icon)
- auf Öffnen-Icon klicken
- „F1“ drücken (das „Personen-bewegen-Icon“ wird zusätzlich wingeblendet)
- mit Joy links/rechts die Richtung einstellen (Lift verlassen nach Richtung Süden) und Feuerknopf drücken
- Personen-bewegen-Icon anklicken, und Richtung Süden stellen. Feuerknopf drücken

In dem Schaltraum befinden sich neben den drei LKW-Zündschlüsseln für die Trucks die sich neben den Eingängen des Einkaufszentrums befinden, auch ein Schaltpult, das später wichtig ist.

Nehmen Sie die drei Schlüssel, gehen Sie zum Aufzug und fahren Sie in die erste Etage (Niveau 1). Dann gehen Sie zu jeden der drei Lastwagen, (zuerst G3, dann C7, dann B1) öffnen die Türe, steigen ein, benutzen den jeweiligen Zündschlüssel und dann das Gaspedal. Es sollte nach jeder dieser Aktionen die Meldung „Entrance Door blocked“ erscheinen.

- Schlüssel in die Hand nehmen (mit Schraubenschlüssel-Icon)
- Starten (mit Betätigen-Icon – blaues Quadrat auf roten Knopf, dann Feuer)
- Eingang blockieren (mit Betätigen-Icon – blaues Quadrat auf Gaspedal, dann Feuer)
- Aussteigen
- Lastwagentüre schließen

Wenn dies erledigt ist, haben Sie ein Problem. Sie haben sich nämlich jetzt auch selbst ausgesperrt !

Lassen Sie die aktuelle Person im Lastwagen und wechseln Sie auf eine andere Person. Gehen Sie mit dieser zum Sport-Shop in Niveau 3 – C5 und nehmen Sie das Seil. Dann zum Balkon in Niveau 2 – D5. Sorgen Sie dafür, daß sich kein Zombie auf dem Balkon aufhält, dann wechseln Sie wieder zur Person im Lastwagen. Steigen Sie aus dem Lastwagen aus, Schließen Sie die Türe und gehen Sie zum Haupteingang, (den jetzt der Lastwagen versperrt) zu Niveau 1 - D7 (Sie stehen jetzt direkt vor dem Lastwagen). Achten Sie auch hier darauf, daß sich kein Zombie am gleichen Platz befindet. Nun wieder zur Person auf dem Balkon wechseln, mit dieser das Seil in die Hand nehmen (Schraubenschlüssel-Icon und Gegenstand aktivieren (Faust-Icon) und schon stehen zwei Leute auf dem Balkon !!

Als nächstes sollte man für Licht sorgen. Dazu braucht man folgende Gegenstände: Sicherung (aus der Schachtel im Elektronikshop E6 – Niveau 3), Gummihandschuhe (aus dem Kasten im Gang D4 – Niveau 3) und die Taschenlampe. (aus der Lade im Werkzeugshop E2 – Niveau 2). Es ist auch kein Fehler, wenn man sich eine Schußwaffe aus dem Waffenladen besorgt. Mit zwei Personen begibt man sich nun mit dem Lift oder über die Kellertreppe in den Keller und geht zum Sicherungskasten bei D4 (eine Person benutzt die Taschenlampe, die andere läuft nach!).

- Taschenlampe in die Hand nehmen, (Schraubenschlüssel-Icon)
- dann auf Aktivierungsicon (Faust) klicken

Sollte sich dort ein Zombie befinden, diesen sofort beseitigen, denn die nachfolgende Aktion dauert etwas länger und er würde angreifen. Nun den Kasten öffnen und die Gummihandschuhe benutzen. Dann die Sicherung nehmen und in den Kasten einsetzen.

- Die Person, die die Sicherung einschraubt muß den Handschuh aus dem Kasten im 3.Stock-(D4) besitzen
- Öffnen-Icon, dann blaue Sicherheitsabdeckung anklicken (Sicherungskasten öffnen)
- Weggeben-Icon anklicken, Sicherung (roter Kreis) im Inventar auswählen
- Mit Cursor auf kleinen Sicherungskasten klicken (Sicherung wird eingesetzt)
- Schließen-Icon, dann blaue Sicherheitsabdeckung anklicken (Sicherungskasten geschlossen)

Danach wieder in den Schaltraum fahren und dort auf den Knopf drücken und schon ist die Beleuchtung eingeschaltet (auch im Keller). Jetzt sollten sich mal alle Personen beim Mac treffen und sich dort so richtig stärken.

Nun kommt das Langwierigste: Man muß das gesamte Einkaufscenter von Zombies säubern und alle Zombie-Leichen in den Kühlraum bringen. Am schnellsten geht das, indem man sich mit je einer Person ein Niveau vornimmt, sie erst einmal im Lift ablegt und so alle Etagen von Leichen reinigt. (Im Keller (E5) findet man übrigens eine Kiste die zusätzliche 3 Inventoryplätze bringt). Aber Achtung: Vor den blockierten Eingangstüren befinden sich jetzt extrem viele Zombis (15 ist keine Seltenheit)!!

Sind alle Leichen im Kühlraum, entledigt man sich aller Gegenstände außer der Waffe und holt sich statt dessen den Benzinkanister (aus dem Kasten im Gang D4 – Niveau 3), den Schlauch (aus dem Blumenshop C4 – Niveau 1), und das Funksprechgerät (aus dem Security-Büro Niveau 2 – F6), und begibt sich auf das Dach. Wenn alle Zombies im Haus beseitigt sind, sollte sich bei Benutzung des Funkgerätes Besuch ankündigen.

- Funkgerät in die Hand nehmen (Schraubenschlüssel-Icon)
- Funkgerät benutzen (Faust-Icon)

Kommt statt dessen nur ein "bip...bip...bip", sollten Sie das Gebäude noch mal absuchen. Wenn alles nach Plan läuft, begibt man sich wieder in das erste Niveau und geht aus dem Ausgang bei der Kellertreppe (Die Rocker haben den Truck weggefahren und der Eingang ist wieder frei). Wenn man jetzt einen Schritt nach rechts macht, sollte das Fahrzeug der Rocker vor einem stehen (E8).

Jetzt erst mal den Platz von den Rockern säubern, dann die Tankklappe öffnen, den Benzinkanister abstellen und den Schlauch benutzen.

- Tankklappe mit Öffnen-Icon öffnen
- Kanister mit Weggeben-Icon abstellen
- Schraubenschlüssel-Icon anklicken, Schlauch einstellen, Feuerknopf drücken
- Faust-Icon anklicken (die Meldung, daß der Kanister gefüllt ist, erscheint)

Nun mit dem Kanister auf das Dach gehen und die gleiche Aktion mit dem Hubschrauber durchführen. Alex muß die Zündschlüssel wieder aufnehmen. Sind alle im Hubschrauber, auf den Piloten (Alex) umschalten, den Schlüssel benutzen und den Steuerhebel anklicken.

- Schlüssel in die Hand nehmen (mit Schraubenschlüssel-Icon)
- Rotor starten (mit Betätigen-Icon – blaues Quadrat auf roten Knopf, dann Feuer)
- Wegfliegen (mit Betätigen-Icon – blaues Quadrat auf Steuerhebel, dann Feuer)

Sie werden nun mit dem Schlußbild belohnt, Zombi ist gelöst.

HiW – 2006.12.12

