

Call of Duty: Black Ops 6 Lösung Einzelspielerkampagnen
Aus dem englische übersetzt mit Firefox.

Bishop Takes Rook Mission

Sobald Sie aus dem SUV aus sind, folgen Sie Marshall und Harrow die Straße nach links hinauf, durch die feurige Autounfallstelle. Verwenden Sie die Fahrzeuge auf der Straße vor der Deckung, während Sie feindliche Ziele abschießen. Bewegen Sie sich nach oben, um die Entfernung zu schließen, und sobald alle Feinde in diesem Bereich besiegt sind, nähern Sie sich dem schwarzen Auto am Ende der Straße mit seinen Scheinwerfern.

Öffnen Sie die Beifahrertür auf der Fahrerseite. Nachdem dein Ziel, Alawi, herauskommt, werden die Dinge ziemlich viel auf den Kopf gedreht.

Erreichen Sie Rally Point Echo

Auf dem Bergrücken mit Blick auf die Linie der Pantheon-Fahrzeuge und Soldaten werden Sie angewiesen, Ihr RC-XD-Fahrzeug zu verwenden, um den Feind zu "erweichen". Öffnen Sie Ihr Ausrüstungsrad ("Up" auf dem Richtpad für Xbox oder PlayStation) und wählen Sie das RC-XD aus Ihrem Gerät.

Stellen Sie den RC-XD ein und fahren Sie ihn den Hügel hinunter zu den feindlichen Soldaten. Nach der Bereitstellung können Sie den RC-XD von seinem eigenen POV aus navigieren. Sie können den RC-XD jederzeit zünden, sonst explodiert er, wenn er zu viel Schaden angerichtet hat.

Töte 3 Gegner mit einem RC-XD in Bishop Takes Rook

Nachdem Sie RC-XD eingesetzt haben, laufen Sie den Hügel hinunter und gehen Sie hinter einem der Fahrzeuge in Deckung, während Sie die verbleibenden Pantheon-Baddies herausnehmen. Wenn die Feinde geräumt sind, folgen Sie Marshall und Harrow weiterhin die Straße hinauf und in den Canyon auf der rechten Seite.

Weitere Pantheon-Soldaten erscheinen auf der Kammlinie und eröffnen das Feuer. Priorisieren Sie zuerst das Herausnehmen der Feinde direkt auf dem Canyon-Pfad und verwenden Sie dann die Canyonwände als Deckung, wenn Sie den Rest beseitigen. Bewegen Sie sich weiter den Weg hinauf und springen Sie dann die Drecksklippe hinunter zum Rallye-Punkt. Was als nächstes passiert, braucht die Sache noch eine Wendung

Zerstöre den Pantheon-Hubschrauber

Ein Pantheon-Hubschrauber verfolgt Sie und Ihr Team, während Marshall den SUV in Sicherheit bringt. Nachdem Harrow Ihnen den Trägerraketer überreicht hat, schauen Sie auf sein Zielfernrohr und versuchen Sie, den Hubschrauber mit dem quadratischen Schachtelabsehen auszurichten. Sobald die Box gezielt ist, wird sie grün. Nehmen Sie sich Zeit, um den Hubschrauber anzugreifen und schießen Sie, sobald Sie einen geraden, klaren Schuss haben.

Damit haben Sie die Bischofsmission Takes Rook abgeschlossen, aber das ist erst der Anfang. Ihre nächste Mission wird Sie außerhalb der Grenzen der CIA führen, um herauszufinden, welche Korruption sich aus Ihrer eigenen Organisation ausbreitet

The Rook: Ankunft

Die Dinge mögen während der Bishop Takes Rook-Mission in Kuwait für Sie und Ihr Team nach oben gegangen sein, aber Sie fangen erst an. Es ist Zeit, das Pantheon zu untersuchen, und um das außerhalb der CIA zu tun, benötigen Sie eine Operationsbasis.

Die Rook: Arrival-Mission führt Sie in das Safehouse in CoD: Black Ops 6 ein das während der gesamten Hauptkampagne als Hauptquartier dient. Informieren Sie sich über Ihre nächste Mission, erfahren Sie, wie Sie Ihr Safehouse aufrüsten können, und erkunden Sie das Rook, um Rätsel zu finden, um den im Herrenhaus.

Als Marshall zum ersten Mal am Rook ankommt, wird er Sie über die nächsten Schritte des Teams informieren: Treffen mit einem Kontakt von Adlers namens Sevati Dumas. Mit den Informationen über Sevati können Sie mit Woods über die Aufwertung des Rook sprechen oder durch das Safehouse wandern, um nach Geheimnissen zu suchen.

Sprich mit Woods

Wenn Sie mit Woods in der Garage sprechen, wird die Mission nicht zu einem Point-of-no-Return vorangetrieben, also zögern Sie nicht, ihn zu plaudern, wann immer. Sie können woods neben dem whiteboard in der garage finden, wo sie sich zum ersten mal mit marshall unterhalten.

So entsperren Sie Rook Safehouse Upgrades

Um Upgrades für Ihr Safehouse freizuschalten, müssen Sie während The Rook: Arrival in der Nähe des Whiteboards mit Woods sprechen. Er wird erklären, dass sie zwar etwas Geld gefunden haben, um die Basis zu verbessern, es aber an Ihnen liegt, mehr Geld für Ihre Missionen zu finden, um den Turm vollständig zu verbessern.

Werfen Acquisitions Desk Sie einen Blick auf das Whiteboard - oder den Acquisitions Desk -, nachdem Sie mit Woods gesprochen haben, und Sie haben die Wahl, eine von drei neuen Stationen zum Rook hinzuzufügen:

Schulungsbereich

Bauen Sie einen Schießstand und einen Bohrraum aus, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre körperlichen Fähigkeiten zu erhöhen.

Getriebestation

Wandeln Sie einen Teil der Küche in eine spezielle Station um, um die Ausrüstung des Teams zu modifizieren.

Waffenbank

Räumen Sie etwas Platz aus, um eine kleine Waffenkammer und eine Werkbank zu bauen. Optimieren Sie Ihre Waffen, um härter zu schlagen und die Genauigkeit zu erhöhen.

Jede dieser drei Stationen kostet 500 Dollar, um sie dem Turm hinzuzufügen. Mit dem Geld, das Sie übrig haben, sollten Sie in der Lage sein, ein Upgrade von einer der drei Stationen zu kaufen.

Nach dem Kauf können die Trainingsfläche, die Ausrüstungsstation und die Waffenbank während der Rook-Missionen besucht werden, um neue Operator-Vergünstigungen zu kaufen. Kaufen Sie Ihren ersten Operator Perk, bevor Sie zu Ihrer nächsten Mission aufbrechen.

Wie man den Rook Safe Code löst

Wenn Sie den Rook erkunden, könnten Sie auf Ihr erstes Black Ops 6-Mysterium stoßen... wie Sie die Rook-Safe-Code-Kombination lösen können. In einem der Schlafzimmer im Obergeschoss des Rook finden Sie einen blauen Safe mit einer vierstelligen Codekombination.

HINWEIS:

Sie können diese sichere Code-Kombination während jeder Rook-Mission lösen. Wenn Sie also den Rook-Safe-Code während The Rook: Arrival nicht finden, haben Sie viele Chancen, den Safe später

zu knacken.

Die Lösung, um die sichere Codekombination im Rook zu finden, beinhaltet eine Reihe von Rätseln. Der sichere Code ist für jeden Spieler einzigartig, was bedeutet, dass sich der Code, den Sie am Ende dieses Puzzles freischalten, von anderen unterscheidet.

Bleiben Sie dran, wo Sie nach dem nächsten Rook Safe Code-Puzzle suchen, aber wollen Sie keine Spoiler? Versuchen Sie, die folgenden Orte in dieser Reihenfolge zu besuchen:

- Der Keller Boiler Room
- Das Klavier
- Die Tastatur im versteckten Keller
- Der Computer im versteckten Keller
- Die verschlossene Tür im versteckten Keller
- Der Radoraum im versteckten Keller

Der Keller-Kessel-Raum-Puzzle-Führer

Gleich rechts neben dem Hauptbesprechungsraum befindet sich ein Flur mit einer Tür sofort nach rechts. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie nach unten zu einem Raum mit einem großen Tisch. Fahren Sie durch diesen Raum, durch die Tür auf der rechten Seite, um den Heizraum zu betreten. Auf dem Tisch rechts neben dem Kessel befindet sich eine Notiz, die erklärt, wie das Kesselrätsel gelöst werden kann.

Drücken Sie die Tasten in folgender Reihenfolge:

Kessel x2 (um es vollständig zu schließen und das Leck zu stoppen)

Kraftstoff x1 (auf halber Strecke)

Pilot x1

Kessel x2(zu voll)

Wenn es richtig gemacht wird, wird die Kontrollleuchte grün.

Der Piano Puzzle Guide

Betreten Sie den Raum links vom Einweisungsraum, um ein Klavier zu erkennen. Auf dem Tisch vor dem Klavier ist ein Schwarzlicht, nehmen Sie es auf, wie es für den Rest der Puzzles erforderlich ist. Fünf Klaviertasten müssen in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden. Mit dem Schwarzlicht sehen Sie die Reihenfolge, die im Raum bemalt ist, wobei Pfeile auf die nächste Taste zeigen, die Sie drücken können.

Die gekritzelte Anleitung wird in der folgenden Reihenfolge sein:

- 1 Mn
- 2 Kategorie: Pe
- 3 Kn
- 4 Ao
- 5 Kategorie: Pe

Interagiere mit dem Klavier. Mit dem Schwarzlicht über den Tasten sehen Sie, dass jede Taste eine entsprechende Menge von zwei Buchstaben hat. Die Tasten müssen in der Reihenfolge gedrückt werden, in der sie auf die Wände geschrieben sind. Drücken Sie die Tasten in der folgenden Reihenfolge: 54234.

Der Keypad Puzzle Guide

Nach dem Lösen des Klavierpuzzles öffnet sich eine geheime Tür nach rechts, die zu einem versteckten Keller führt. Geh die Treppe hinunter und fahre weiter den Flur hinunter. Du wirst bald

eine Gabelung erreichen, mit Wegen vor dir und nach links. Schauen Sie nach rechts, um eine Tür mit einer Tastatur zu erkennen.

Mit dem Schwarzlicht können Sie Fingerabdrücke sehen, die angeben, welche Tasten gedrückt wurden. Nach Eingabe eines zufälligen Zahlensatzes basierend auf den Fingerabdrücken zeigt das Entschlüsselungsprotokoll auf der rechten Seite an, welche Zahlen sich an der richtigen Stelle befinden, indem sie grün beleuchtet werden. Wenn eine Zahl gelb markiert ist, bedeutet dies, dass die Zahl im Puzzle erscheint, sich aber gerade an der falschen Stelle befindet.

Unsere Lösung war: 87878

Beachten Sie einfach, dass dies zufällig ist, so dass Ihre Lösung anders sein kann. Die obigen Anweisungen gelten für alles, was Ihre Lösung sein mag. Denken Sie nur an Wordle, mit Zahlen!

Computer Hack Puzzle-Anleitung

Nachdem Sie die Tastatur gelöst haben, betreten Sie den Raum. In der hinteren Ecke gibt es einen Computer zum Hacken. Es gibt drei Codewörter zu lösen, und Sie erhalten die Antworten, indem Sie in den Buchstaben stanzen, der den Ziffern des Codeworts entspricht.

Die Lösungen sind:

BUNKER

HALTEN

RAUM

OFFEN

Lockpick Puzzle-Anleitung

Verlassen Sie den Computer-Hack-Raum und biegen Sie sofort nach rechts ab. Am Ende des Saals befindet sich eine Tür nach links. Betreten Sie es und fahren Sie geradeaus fort, um eine andere Tür mit einem Schloss zu sehen, das Sie pflücken können.

Bewegen Sie den Lockpick langsam, bis er weiß leuchtet. Sobald es weiß leuchtet, halten Sie es an Ort und Stelle, bis es klickt. Tun Sie das noch zwei Mal, um die Tür zu öffnen. In diesem Raum befindet sich ein kleiner Tisch mit einem Schlüssel darauf. Schnapp es dir und dann den Raum.

Funksignal - Die Rook Safe Code Kombination

Nachdem Sie die Lockpick-Räume verlassen haben, gehen Sie den Flur hinunter und an der Gabelung machen Sie sich rechts. Fahren Sie den Flur hinunter und öffnen Sie mit dem Schlüssel die Tür auf der linken Seite

Auf der Rückseite des Raumes befindet sich in einem Bücherregal ein Radio, das durch das Signalstärkesymbol angezeigt wird. Interagieren Sie mit ihm, um die Frequenz zu drehen. Drehen Sie die Frequenz- und Amplitudenknöpfe, bis die Wellenlängen übereinstimmen.

Sobald sie es tun, werden Sie eine von mehreren zufälligen Aufnahmen hören. Wenn Sie Ihr Schwarzlicht im Raum leuchten lassen, werden Sie sehen, dass Zahlen auf mehrere Gegenstände gemalt sind. Basierend auf der Aufnahme, die Sie erhalten haben, könnte es eine von mehreren Lösungen sein. Wir haben:

Eine Platte spielte die Geräusche eines Raketenstarts ab. Ich war enttäuscht, wollte es stattdessen Film Eisen um die Arbeitskleidung unseres Vaters zu drücken.

Basierend auf diesen Hinweisen schlussfolgerten wir daraus, dass wir die Aufzeichnung (5), die Rakete (0), den Film(2) und das Bügelbrett benötigen

Damit ist unser sicherer Code: 5024.

"Ivan schaltete die Lampe durch den Besenschrank aus, nur das Leuchten des Fernsehers blieb übrig. Er beobachtete stolz, wie die Flagge seines Landes über den Bildschirm blitzte." Sicherer

Code: 1836

Sicherer Standort

Wenn der Code auswendig gelernt ist, fahren Sie nach oben zum Haupt-Rook-Einweisungsraum. Auf der rechten Seite, vorbei am Kellerflur, befindet sich eine Treppe, die in den zweiten Stock von The Rook führt.

An der Spitze der Treppe, machen Sie eine schnelle 360, um den Flur hinunterzulaufen - das Geländer wird zu Ihrer Rechten sein. Am Ende des Flurs befindet sich eine Tür zu Ihrer Rechten. Betreten Sie es und gehen Sie dann durch die nächste unmittelbare Tür nach rechts. Im hinteren rechten Teil des Zimmers befindet sich ein Bett, mit dem Safe links davon. Geben Sie Ihre Kombination ein, um Ihren Preis zu erhalten!

Sichere Belohnungen:

\$1000

Case Crack Blueprint - Nahkampf

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Nachdem Sie alle Dialogoptionen mit Marshall und Woods ausgeschöpft, den Turm durch den Kauf Ihrer ersten Station verbessert und das knifflige Rook Safe Code-Puzzle gelöst haben, ist es Zeit, zum Missionsboard zurückzukehren. Sie können das Missionsbrett in der Garage finden, wo Sie zuerst mit Woods sprechen.

Untersuchen Sie das Missionsbrett, um Ihre nächste Mission, Blutfehde, auszuwählen oder eine der vorherigen Missionen auszuwählen, um sie erneut zu spielen. Replay abgeschlossene Missionen, um Beute oder Herausforderungen zu erwischen, die Sie beim ersten Mal verpasst haben könnten!

Blutfehde

Dank Adler haben Sie Ihre erste Spur, die das Pantheon untersucht, aber nicht ohne ein wenig Tit-for-tat. Hilf deinem neuen Kontakt, Sevati Dumas, einige bemerkenswerte Mitglieder der Gilde in dieser Call of Duty: Black Ops 6 Hauptkampagnenmission zu ermorden, um einen neuen Verbündeten zu holen. Vielleicht sogar noch ein paar Feinde

Erreiche den Kirchenglockenturm

Ihr Mordziel, Yannik Dufour, befindet sich auf einer Yacht vor der Küste. Sie müssen zum Glockenturm einer örtlichen Kirche gehen, um eine gute Sicht auf ihn zu bekommen.

HINWEIS:

Diese Mission kann durch Stealth oder direkten Kampf abgeschlossen werden. Die Wahl liegt bei Ihnen, aber in diesem Walkthrough führen wir Sie heimlich durch die Ebene.

Von der Telefonzelle aus hocken Sie sich nach unten und bewegen Sie sich nach rechts in Richtung der offenen Tür der Pizzeria, um dem Feind zu entgehen, der neben der Brücke über den Kanal steht. In der Pizzeria sollten Sie unbedingt einige Wurfmesser vom Tisch aufheben.

Gehen Sie nicht sofort aus der Tür - draußen patrouilliert ein Feind. Bleiben Sie gehockt und warten Sie, bis der Goon dem Kanal gegenübersteht. Schleichen Sie sich hinter ihn, um ein stilles Takeout auszuführen (drücken Sie RS auf Xbox oder PlayStation). Sobald er unten ist, nimm den Körper auf und lass ihn in den Kanal fallen. Bevor Sie sich über die Brücke bewegen, warten Sie, wie Sie neben der Tür hocken, bis ein anderer Feind durch sie geht. Führen Sie einen stillen Takedown durch und werfen Sie diesen Körper auch in den Kanal.

Sie können von der linken oder rechten Seite der Kirche eintreten, aber wenn Sie nach rechts

kleben, gelangen Sie schneller in das Gebäude.

Crouch-Spaziergang über die Brücke, vorsichtig zu sein, um die Sichtlinie des Feindes zu vermeiden, der den Laufsteg direkt gegenüber patrouilliert. Biegen Sie in die erste rechte Tür in Richtung des Kirchenhofs und verstecken Sie sich hinter einer Kiste, bis der Feind an Ihnen vorbei patrouilliert, damit Sie einen Takedown ausführen können. Bewegen Sie sich weiter und fahren Sie durch die offenen eisengeschmiedeten Türen zur rechten Gasse. Schleich dich hinter den Mann, um ihn auszuschalten.

Es gibt zwei offene Fenster entlang der rechten Seite der Kirche. Springe unter dem zweiten Fenster auf Gerüste. Warten Sie, bis der Patrouillenwächter vorbei ist, bevor Sie über die Fensterbank springen. Der Eingang zum Glockenturm befindet sich direkt gegenüber auf dem anderen Laufsteg. Drehen Sie sich sofort nach links und springen Sie auf das Gerüst, hocken Sie sich nach unten, um zu vermeiden, dass der Feind das Treppenhaus patrouilliert, und dem anderen, der den Laufsteg beschreitet. Sei vorsichtig! Obwohl du hoch bist, können Feinde dich immer noch erkennen. Wenn der Typ in der Nähe des Treppenhauses patrouilliert, springt nach unten und führt einen stillen Takedown durch.

Jetzt können Sie sich zur verschlossenen Glockenturmtür schleichen, gegenüber vom Treppenhaus. Achten Sie nur darauf, nicht vom anderen Feind im linken Obergeschoss entdeckt zu werden. Die Tür zum Glockenturm hat ein Zwei-Feder-Schloss.

Um die Tür zu entriegeln, müssen Sie den Lockpick nach links oder rechts drehen, bis die Feder, die ausgewählt ist, weiß wird. Sobald die Feder weiß ist, halten Sie den Lockpick in dieser genauen Position, bis er nach oben gleitet. Wiederholen Sie dies für die zweite Feder.

Klettern Sie die Glockenturmleiter hinauf und nehmen Sie das Scharfschützengewehr oben auf. Schauen Sie auf das Zielfernrohr auf die Yacht im Wasser und richten Sie Ihr Fadenkreuz auf Yannik - den Mann im weißen Anzug unter dem Regenschirm auf der linken Seite. Warten Sie, bis sein Anruf endet, um den Schuss zu nehmen.

TIPP:

Nehmen Sie sich Zeit und verwenden Sie die Focus-Taste, um Ihr Scharfschützengewehr so zu stabilisieren, dass Sie den Schuss mit Yanniks Kopf aufstellen. Wenn Sie fehlen, werden Yannik und die Partygänger rennen. Wenn er entkommt oder wenn du einen Zivilisten schlägst, ist es Spiel vorbei.

Rendezvous bei Sev's Van

Zeit, schnell zu entkommen. Da Yannik ermordet wurde, sind seine Wachen auf Hochwache und durchsuchen das Kirchengelände nach Ihnen. Sich wieder so zu schleichen, wie du gekommen bist, wird schwierig sein, aber nicht unmöglich. Wenn Sie einen Feind vermasseln und alarmieren, führen Sie einen Takedown durch, um seine Waffe zu stehlen und einen Lauf zurück in Richtung Hof zu machen.

Wenn Sie die hinterhältige Route nehmen möchten, warten Sie eine Minute im Eingangsraum des Glockenturms, bis alle Wachen die Stufen hinaufgelaufen sind. Nachdem sie sich zerstreut haben, biegen Sie nach links ab und springen Sie aus dem ersten Fenster, um die Sichtlinien der Bewachung zu vermeiden, die auf dieser Seite patrouilliert.

Seien Sie vorsichtig auf dem Gerüst - zwei Jungs bewachen die Gasse unten, und aus dem rechten Winkel werden sie Sie oben sehen können. Warten Sie auf den richtigen Moment, um zum anderen Gerüst zu springen, bevor Sie nach unten und durch die Tür hüpfen. Biegen Sie durch die erste Tür rechts ab, die Sie in diesem Aufbewahrungsschrank, zurück in der Kirche, treffen.

Optional: Nehmen Sie Yanniks Geld vom Altar

Hier an der Vorderseite der Kirche im Erdgeschoss können Sie ein optionales Ziel vervollständigen: stehlen Sie das Geld, das Yannik am Altar zurückgelassen hat. Warten Sie, bis die Wachen den Rücken gekehrt haben, bevor sie nach links gehen, die Treppe hinauf zum Altar. Schleichen Sie sich zu den Klapptischen, um das Geld zu schnappen (plus etwas zusätzliche Munition und Wurfmesser).

Warten Sie, wie es neben der blauen Box steht, damit der Wächter vorbeikommt, damit Sie sie herausnehmen können. Fahren Sie entlang der linken Seite der Kirche und verwenden Sie die Kisten als Deckung von den Feinden, die im Erdgeschoss und auf Laufstegen darüber patrouillieren.

Geh aus der Beichtstuhlkabine durch die Tür auf der rechten Seite und warte darauf, zu warten, bis irgendwelche Wachen vorbeigehen. Rutschen Sie durch die Haustüren und kleben Sie sich nach links, um zu vermeiden, dass die Feinde den Hof patrouillieren. Von hier aus empfehlen wir zu warten, bis die Küste frei ist, um die Kanalbrücke zurück in Richtung der Pizzeria zu überqueren. Dann machen Sie eine Pause dafür und rennen Sie zurück in Richtung der Telefonzelle, wo Sie angefangen haben. Sevs Van wird auf dich warten.

Optional: Lesen Sie Sev's Dossier

Sev wird Sie über den nächsten Schritt der Mission informieren: den Rest der großen Perücken der Gilde ausschalten. Bevor Sie den Van verlassen, um ins Chateau de la Haute Lune zu fahren, werfen Sie einen Blick auf die Waffenwand, um sich auf Blitzgranaten und Beruhigungsfallen zu füllen. Vergessen Sie nicht, Ihre Waffe Ihrer Wahl zu wählen:

Für einen heimlichen Ansatz rüsten Sie die GS45 Pistole aus, perfekt für stille Kills

Für eine waffenverbrennende Strategie, fühlen Sie sich frei, entweder die Kompakt 92 SMG oder die Marine SP Schrotflinte zu wählen... und wer liebt nicht einen Schrott?

Um ein optionales Ziel zu erreichen, sollten Sie das Dossier Sev im roten Ordner auf der Bank im Transporter überprüfen. Interagieren Sie mit jedem der Fotos, um mehr über die Gildenführer und das Schloss zu erfahren. Wenn du die Blood Feud-Missions-Challenge abschließen willst, wirst du dich an Omar Seghirs Gesicht erinnern wollen. Rette ein Wurfmesser für Seghir und eliminiere ihn später damit, um die Herausforderung abzuschließen.

Erreichen Sie den Safe Room des Restaurants

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Schloss zu betreten und den sicheren Raum des Restaurants zu erreichen: über die Entlüftung auf der linken Seite oder die Küche auf der rechten Seite. Die Wahl hier ist Ihre, und es gibt Profis zu beiden Routen: Die Entlüftungsrouten bringt Sie näher an den geheimen Safe dieser Mission, und die Küchenroute bringt Sie näher an die Treppe, die zum Missionsziel des zweiten Stockwerks führt.

Option 1: Küchenstraße

Option 2: Vent Route

Option 1: Erreichen Sie den Safe Room über die Küchenroute

Gehen Sie die Gasse auf der rechten Seite des Restaurants hinunter. Warten Sie, bis einer der Wachen heraustritt und bis zum Ende der Gasse geht, um sich hinter ihn zu schleichen und ihn herunterzunehmen. Hocken Sie sich und schleichen Sie sich in die Küche. Verstecke dich hinter den Öfen und warte darauf, dass ein anderer Wärter für eine Rauchpause aus dem Ausgang geht. Schleich dich hinter ihn in der Gasse, um einen stillen Takedown zu machen.

Rücken in der Küche, schleichen Sie sich um die Öfen, um sich vor dem dritten Mann zu

verstecken, bis Sie für einen Sneak-Angriff hinter ihm aufstehen können. Wenn alle Küchenschutzscheiben beseitigt sind, gehen Sie geradewegs nach hinten für die verschlossene Tür.
TIPP:

Um verschlossene Türen zu öffnen, drehen Sie Ihren Lockpick, bis die Feder weiß leuchtet. Sobald die Feder weiß ist, halten Sie Ihren Lockpick in dieser genauen Position, bis er auftaucht.

Gehen Sie die Treppe hinauf und schleichen Sie sich hinter den Mann, der in der Tür des Weinraums steht. Nehmen Sie ihn zuerst raus, bevor Sie einen stillen Takedown auf den Mann durchführen, der am Tisch steht. Achten Sie darauf, das Geld auf diesem Tisch zu holen!

Öffnen Sie die Tür rechts. Dieser Raum kriecht mit Wachen. Wenn Sie Ihren Kopf herausstecken, wird der Mann, der vor der Bar steht, alarmiert. Warten Sie, bis ein Fragezeichen über seinem Kopf auftaucht, bevor Sie sich zurück in den Weinraum ducken. Schlagen Sie ihn mit einem stillen Takedown, sobald er hineintritt, und stellen Sie sicher, dass Sie entweder die Tür schließen oder den Körper irgendwo weiter drinnen fallen lassen, damit er nicht leicht zu sehen ist.

Als nächstes überqueren Sie den Raum und nehmen Sie die Wache, die oben auf der Treppe steht, gefolgt von dem Kerl, der hinter der Bar steht. Wenn Sie es noch nicht getan haben, ist dies Ihre Chance, nach unten zu gehen und den versteckten Safe dieser Mission zu.

Stechen Sie auf der unteren Landung Ihren Kopf um die Ecke und ziehen Sie die Aufmerksamkeit eines der Wächter auf sich. Gehen Sie nach oben und hocken Sie auf der Lauer, bis er heraufkommt, um zu untersuchen, damit Sie ihn schweigend ausschalten können. Mit dem Weg frei, gehen Sie nach unten und um die Ecke, schleichen Sie sich mit dem Rücken an dem Feind im weißen Anzug vorbei. Gehen Sie ganz am Ende den Flur hinunter zur Tür, wo Sie eine Tür zu einem kleinen privaten Büro finden. Öffnen Sie die Tür leise, um sich hineinzuschleichen.

HINWEIS:

Wenn Sie sich nähern, werden Sie feststellen, dass ein Funksignal auf dem Bildschirm angezeigt wird. Dies ist der Schlüssel, um den in diesem Raum versteckten Safe zu entsperren. Suchen Sie nach dem Radio in diesem Raum und das Signal wird stärker. Kombinieren Sie die Signale, um die geheime sichere Kombination freizuschalten.

Hinweis

Sichere Codes sind einzigartig für Ihr Durchspielen, was bedeutet, dass Ihr Code von anderen Spielern abweicht. Um sicherzustellen, dass Sie den richtigen Code verwenden, lösen Sie das Radio-Puzzle im Büro, um die sichere Code-Combo-Audionachricht zu finden.

Interagieren Sie mit dem Radio, um die Anforderung auf der linken Seite zu stimmen, können Sie das Zifferblatt, das die Amplitude steuert, abstimmen. Auf der rechten Seite können Sie die Frequenz steuern.

Drehen Sie jedes Zifferblatt, bis das Licht entweder grün wird. Dies wird eine Sendung initiieren, die den sicheren Code wiederholt, der für verschiedene Spieler variieren kann. Geben Sie diesen Code ein und der Safe wird freigeschaltet.

Sie erhalten die folgende Belohnung für das Öffnen des Blood Feud Safe in BO6:
Sichere Belohnung: \$1000

Die Wachen in diesem Raum sind einander gegenüber, was es schwierig macht, sich für einen stillen Takedown von hinten nach hinten zu schleichen. Werfen Sie ein Wurfmesser oder schießen Sie zuerst den Feind hinter den Schreibtisch, der Ihnen gegenübersteht. Die Zeit, die der zweite Mann braucht, um sich umzudrehen, gibt Ihnen Zeit, ein anderes Messer zu werfen oder einen

anderen Schuss zu machen.

Sobald Sie das Geld im Safe gesammelt haben, gehen Sie zurück, wie Sie gekommen sind, die Treppe hinauf in den zweiten Stock, um den sicheren Raum zu.

Option 2: Erreichen Sie den Safe Room über die Vent Route

Fahren Sie auf der linken Seite des Restaurants in Richtung der Gasse und klettern Sie die Boxen hinauf, die hinter dem weißen Lastwagen gestapelt sind.

Dann springen Sie auf die Kante und entfernen Sie den Rost, um in die Entlüftung zu klettern. Machen Sie sich auf den Weg durch die Lüftungsöffnungen, bis Sie den Rost über dem Badezimmer finden. Ein kurzer Schuss auf den Kopf mit Ihrer stillen Pistole vom Lüftungsschlitz oben wird die Arbeit gut erledigen.

Verlassen Sie das Badezimmer, und auf der rechten Seite befindet sich die Restaurantlobby, die mit Patrouillensicherheit gefüllt ist. Warten Sie, bis die Küste klar ist, bevor Sie links aus dem Badezimmer abbiegen. Auf dem Flur finden Sie eine Garderobe und eine Tür zu einem kleinen privaten Büro. Öffnen Sie die Tür leise, um sich hineinzuschleichen.

HINWEIS:

Wenn Sie sich nähern, werden Sie feststellen, dass ein Funksignal auf dem Bildschirm angezeigt wird. Dies ist der Schlüssel, um den in diesem Raum versteckten Safe zu entsperren. Suchen Sie nach dem Radio in diesem Raum und das Signal wird stärker. Kombinieren Sie die Signale, um die geheime sichere Kombination freizuschalten.

Die Wachen in diesem Raum sind einander gegenüber, was es schwierig macht, sich für einen stillen Takedown von hinten nach hinten zu schleichen. Werfen Sie ein Wurfmesser oder schießen Sie zuerst den Feind hinter den Schreibtisch, der Ihnen gegenübersteht. Die Zeit, die der zweite Mann braucht, um sich umzudrehen, gibt Ihnen Zeit, ein anderes Messer zu werfen oder einen anderen Schuss zu machen.

Sobald Sie das Geld im Safe gesammelt haben, gehen Sie zurück, wie Sie gekommen sind, in Richtung der Männertoilette. In der Restaurantlobby gibt es zwei Wachen, darunter eine, die direkt auf Ihre Weise ausgerichtet ist. Ein schneller Weg, um diesen Gang zu bekommen, besteht darin, lange genug den Kopf zu stoßen, um seinen Verdacht zu schöpfen. Wenn ein gelbes Fragezeichen über seinem Kopf auftaucht, kommt er in Ihre Richtung, um nachzuforschen. Warten Sie auf ihn im Badezimmer und führen Sie einen stillen Takedown durch, sobald er hineintritt. Achten Sie darauf, dass die Feinde keine Schüsse abfeuern! Ein Schuss, der von einer feindlichen Waffe abgefeuert wird, und sie werden alle alarmiert.

Wenn dieser Feind eliminiert wird, kannst du dich am Baddie auf der rechten Seite vorbeischieben. Sei vorsichtig, wenn du die Treppe auf der linken Seite hinaufgehst. Ein Feind wartet oben, und Sie können sofort entdeckt werden. Sie müssen alle Wachen ausschalten, die auf der Rückseite dieses Raumes sind, um Zugang zum sicheren Raum zu erhalten.

Die Übergabe an die Gilde

Betreten Sie die Tür mit dem grünen Teppich auf der Rückseite des zweiten Stocks. Sobald Sie hineingegangen sind, wird die Tür verschlossen und Sie werden verhaftet... alles nach Plan. Warten Sie, bis Sev den ersten Zug macht, und wenn die Szene in Zeitlupe übergeht, verwenden Sie Ihre neue Pistole, um die drei verbleibenden Wachen im Raum zu fotografieren.

Töte Johan Essaïdi

Zeit zu jagen. Folgen Sie Essaïdi aus der Tür nach links und die Treppe hinunter zur Straße.

Nehmen Sie sich hinter dem Steinbrunnen in Deckung, sobald Sie den offenen Marktplatz erreichen. Verwenden Sie die Essensstände für Deckung, während Sie nach vorne drücken und Essaïdis Männer herausnehmen, während sie versuchen, Ihren Weg zu blockieren.

Stick Around Challenge: Eliminate Omar Seghir mit einem Wurfmesser

Auf der Rückseite des Marktplatzes finden Sie Essaïdis rechte Hand, Omar Seghir, der in einem Restaurantstand in Deckung geht. Sie können Seghir beseitigen, wie Sie wollen, aber wenn Sie zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen wollen, verwenden Sie ein Wurfmesser, um Seghir in einem Schlag zu nehmen.

Damit wird die Stick Around Challenge - "Kill an assassination target with a Throwing Knife in Blood Feud" - abgeschlossen.

Chase Essaïdi durch den Hof zur Straße. Während seine Limousine die Straße hinuntergeht, schießen Sie die Limousine, bevor sie um die Ecke bogen kann. Damit haben Sie die Blood Feud-Mission abgeschlossen und Sevati Dumas offiziell als Verbündeten gewonnen. Steigen Sie zurück in den Van, um die Mission zu beenden, und gehen Sie zurück zum Turm.

Mission Belohnungen

Für den Abschluss der Blood Feud Hauptkampagnenmission in Call of Duty: Black Ops 6, werden Sie die folgenden Belohnungen freischalten:

Albatross Multiplayer Aufkleber

Talent Acquisition Erfolg

The Rook: Assemble

Das Team wächst weiter, und das ist erst der Anfang. Zurück im Rook ist es an der Zeit, mit Ihren beiden neuesten Rekruten zu plaudern: Sevati Dumas und Felix Neumann. Dank ihnen sind Sie bereit, die nächste Herausforderung anzunehmen: Adler aus der CIA-Holding zu brechen.

Nachbesprechung mit dem Team

Nachdem Sie mit Marshall auf dem Balkon gesprochen haben, gehen Sie wieder hinein und hören Sie Felix zu, wie er das Team in der Garage benachrichtigt. Sobald der Plan besprochen ist, können Sie den Turm durchstreifen.

Optional: Detailverschleierung Herausforderung

Wenn Sie alle Herausforderungen des Gründlichen Ermittlers abschließen möchten, müssen Sie alle verfügbaren Dialogbaumoptionen in Ihren Rook-Besuchen abschließen. Wählen Sie jede Dialogoption, die Sev und Felix in The Rook: Assemble zu bieten haben, um Fortschritte bei der Bewältigung der "Detail Devourer"-Challenge zu erzielen.

Sie können sowohl Sev als auch Felix in der Garage finden, nachdem Sie über die CIA-Blacksite-Mission informiert wurden. Der Dialog mit Marshall und Woods ist während dieser Mission optional und zählt nicht zur Herausforderung.

Upgrade am Acquisitions Desk

Jetzt, da Sie sich mit Sev und Felix unterhalten haben, gehen Sie zum Whiteboard in der Garage, um den Acquisitions Desk zu öffnen. Hier können Sie das Rook aktualisieren, um weitere Optionen für Operator Perks freizuschalten.

Operator Perks schalten Upgrades für Sie oder Ihre Teamkollegen frei, z. B. Schadensbuffs oder Gesundheitsboosts.

Mit dem Geld, das du durch den Abschluss der Blood Feud-Mission und das Entsperren des geheimen Safes in der Blutfehde verdient hast, solltest du in der Lage sein, eine neue Station im Inneren des Turms zu entsperren:

Schulungsbereich

Bauen Sie einen Schießstand und einen Bohrraum aus, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre körperlichen Fähigkeiten zu erhöhen.

Getriebestation

Wandeln Sie einen Teil der Küche in eine spezielle Station um, um die Ausrüstung des Teams zu modifizieren.

Waffenbank

Räumen Sie etwas Platz aus, um eine kleine Waffenkammer und eine Werkbank zu bauen.

Optimieren Sie Ihre Waffen, um härter zu schlagen und die Genauigkeit zu erhöhen.

Jede dieser drei Stationen kostet 500 Dollar, um sie dem Turm hinzuzufügen. Alternativ können Sie Ihr Geld sparen oder es verwenden, um Operator Perks von der Station, die Sie bereits freigeschaltet haben, zu kaufen.

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Sobald Sie alle Dialogoptionen mit Sev und Felix ausgeschöpft, am Acquisitions Desk aktualisiert und den Rook-Safe-Code geknackt haben, ist es Zeit, sich auf den Weg zur nächsten Mission zu machen. Besuchen Sie die große grüne Tafel in der Garage und wählen Sie "Adler" vom Brett aus, um in die Most Wanted-Mission zu springen.

Most Wanted

Deine größte Spur ins Pantheon ist es, in einer CIA-Schwarzseite zu sitzen... Zeit, ihn auszubrechen. In dieser Most Wanted-Mission von Call of Duty: Black Ops 6 Hauptkampagne liegt es an Ihnen und Ihrem Team von Außenseitern, sich in die schwarze Seite zu schleichen, die Adler unter der Capitol Station hält.

Betreten Sie die Gala

Für die Most Wanted-Mission sind Sie Undercover als Fotojournalist für eine Washington D.C.-Zeitung, die über das Gala-Event in der Capitol Station berichtet. Gehen Sie über die Straße zum Haupteingang und interagieren Sie mit dem Wachmann in der Vorhalle, um hineinzugehen.

Treffen mit Sev

Du bist nicht der Einzige, der hier verkleidet ist. Finden Sie, wie Sie an einem Tisch vor der Bühne auf Sie warten, an dem Bill Clinton (ja, dieser Bill Clinton) eine Rede hält. Setz dich auf den Stuhl neben sie, um die Mission tief zu senken. Ihr Ziel ist Senator McKenna. Er hat die Freigabe innerhalb der CIA-schwarzen Stätte unter der Capitol Station, wo Adler festgehalten wird, also müssen Sie einen Scan seiner Augen bekommen, um den Netzhautscan zu klären, der die schwarze Seite entsperrt.

In dieser Unterhaltung wird Ihnen gezeigt, wie Sie Ihre Spy Camera verwenden. Es kann jedoch für mehr verwendet werden, als nur den Netzhautscan des Senators zu bekommen. Öffnen Sie Ihre Spionagekamera während dieser Mission und zoomen Sie lange genug auf ein Ziel, um einen Feind hervorzuheben. Auf diese Weise können Sie beobachten, wie sich Feinde auf der Ebene bewegen, sogar durch Wände.

Eine Route auswählen

Es gibt drei Möglichkeiten, das Foto von Senator McKenna zu sammeln, um seinen Netzhautscan

zu erhalten:

Mystery Man : Finde den Mantel des Senators im Mantelcheck und finde die geheime Notiz über ein verdecktes Treffen.

Covert Affair : Sprechen Sie mit der Frau des Senators, um mehr über seine geheime Affäre zu erfahren und sie zu überzeugen, Ihnen einen Fototermin zu geben.

Höchster Bieter : Sprechen Sie mit Armato, dem "Fixer", um die Hebelwirkung zu sichern, um das Bild des Senators zu erhalten.

Es gibt keine falsche Wahl, wie man den Netzhautscan des Senators bekommt. Wenn Sie eine Option auf der Gala Map Sev auswählen, werden Sie mit der Verfolgung dieser Option beginnen, aber wenn Sie Ihre Meinung ändern, können Sie Ihre gewählte Route erneut auswählen, nachdem Sie weitere Fragen gestellt haben. Sobald Sie jedoch einen dieser Wege gegangen sind, werden sich die anderen für Sie nähern.

In diesem Walkthrough führen wir Sie durch jede der drei Optionen, um Senator McKennas Netzhaut-Scan zu erhalten:

Geheimnisvoller Mann
Verdeckte Affäre
Höchster Bieter

Herausforderung: Retina Ready

Wenn Sie alle Herausforderungen des Gründlichen Ermittlers abschließen möchten, müssen Sie die Netzhaut des Senators jede der drei verfügbaren Möglichkeiten sichern. Sie können diese Mission wiederholen und jedes Mal eine der drei einzigartigen Routen auswählen, um diese Herausforderung abzuschließen.

Option 1: Geheimnisvoller Mann

Um die Mystery Man-Route der Most Wanted-Mission zu beginnen, schleichen Sie sich in den Mantelcheck. Du hast die Mantelkontrolle auf der linken Seite bestanden, als du in die Gala gingst. Um jedoch hineinzukommen, müssen Sie um die Seite herum in einen eingeschränkten Bereich gehen.

HINWEIS:

Eingeschränkte Gebiete in der Most Wanted-Mission sind Gebiete der Ebene, in denen sich Feinde in höchster Alarmbereitschaft befinden. Wenn Sie von einem Gegner in einem eingeschränkten Bereich entdeckt werden und nicht innerhalb einer bestimmten Zeit aussteigen, ist es ein Spiel vorbei, und Sie müssen vom nächsten Kontrollpunkt aus beginnen.

Eingeschränkte Gebiete sind meist durch Goldvorhänge gekennzeichnet, die bestimmte Bereiche abschneiden. Ein Sicherheitsbeamter steht direkt rechts von der Mantelkontrolle vor dem Goldvorhang, so dass Sie warten müssen, bis er bis zum Ende der Samtseile geht, um hinter ihm durchzurutschen. Verlassen Sie den nächsten Goldvorhang auf der linken Seite.

Suche Mantel Check

Im Inneren des Mantels müssen Sie nach dem marineblauen Mantel mit goldenen Knöpfen suchen, während Sev den Begleiter ablenkt. Sie finden es am äußeren Rand der Garderoben. Schauen Sie sich die Notiz in der Manteltasche an, um den Namen des Mannes zu erfahren, der sich heute Abend mit McKenna treffen möchte.

Finden Sie Grisham

Um die Identität Ihres mysteriösen Mannes zu bestätigen, müssen Sie ein Bild von ihm machen. Suchen Sie nach Grisham, der an einer Reihe von Türen rechts von der Hauptbühne steht (in der Nähe von Eingängen mit der Bezeichnung Bus und Garage). Öffnen Sie Ihre Spionagekamera und machen Sie ein Foto von Grisham. Er wird durch die doppelten Türen gehen.

Folgen Sie Grisham

Um hinter die Samtseile zu kommen, um Grisham zu folgen, müssen Sie sich hinter die goldenen Vorhänge links von der Auktion schleichen. Warten Sie, bis der Wachmann vor der Tür wetritt, bevor er durch die Vorhänge hinter ihm rutscht. Bleiben Sie im Bereich hinter den weißen Vorhängen kauern und schleichen Sie sich an der Wache vorbei, die bequem auf die Ecke starrt, in die nächsten goldenen Vorhänge.

Warten Sie, bis der Wärter, der den Boden hinter den Samtseilen patrouilliert, vom Vorhang weggeht, bevor er zu den Doppeltüren nach links geht.

Im Inneren, belauschen Sie Grishams Telefongespräch an der nächsten Reihe von Türen. Sobald er fertig ist, schleichen Sie sich hinter ihn, um Grisham zu beseitigen. Bleiben Sie wachsam! Du musst eine schnelle Veranstaltung machen, um Grisham davon abzuhalten, seine Waffe zu bekommen.

Finden Sie den Senator im West Hall Diner

Jetzt haben Sie Grishams Pager und einen Standort. Schleich dich wieder raus, wie du reingekommen bist. Sobald Sie auf das Erdgeschoss treten, stellt sich ein neues Hindernis dar: CIA-Agenten sind angekommen, und sie patrouillieren im Erdgeschoss. Jetzt müssen Sie vorsichtig sein, um durch die Mitte der Gala zu gehen oder riskieren, entdeckt zu werden.

Sie können die West Hall - Sie haben es erraten - am westlichen Ende der Gala, vorbei an der Mantelprüfung finden. Der Weg ist abgeseilt, daher empfehlen wir, durch die Goldvorhänge mit der Aufschrift "Food" oder "Shops" einzutreten.

Warten Sie hinter den Vorhängen, warten Sie, bis die Rücken der Wachen gedreht sind, bevor Sie durch die Doppeltüren auf der rechten Seite treten. Begeben Sie sich durch diesen hinteren Bereich zur letzten Tür am Ende der Halle.

In der Küche treffen Sie auf Senator McKenna. Sobald Sie den Netzhautscan von ihm ergattern, ist es Zeit, nach oben auf das Dach zu gehen, um wieder mit dem Team zusammenzuarbeiten. Sie können auf das Dach zugreifen, indem Sie sich hinter die goldenen Vorhänge schleichen und die Türen mit der Bezeichnung Bell & Brew betreten. Verlassen Sie die Küche so, wie Sie gekommen sind, und überqueren Sie dann die südliche Ecke der West Hall, um Bell & Brew zu betreten, und suchen Sie dann nach der Tür zur Treppe.

Option 2: Verdeckte Affäre

Nachdem Sie die Route Covert Affair auf Ihrer Galakarte ausgewählt haben, steigen Sie von Sevs Tisch auf und gehen Sie in die Bar (in der Nähe des Auktionssaals). Sprechen Sie mit Senator McKennas Frau Miriam an der Bar, um Ihre nächste Führung zu bekommen: die Beraterin des Senators. Er scheint eine geheime Affäre zu haben.

Von der Bar aus fahren Sie nach Osten in die Auktionshalle. Suchen Sie nach Sev, der neben einem der Tische mit einem Geigenkoffer steht, und sie weist Sie auf den Helfer. Nehmen Sie Ihre Spionagekamera heraus und zoomen Sie auf den Berater des Senators und ihren Komplizen, bis Ihr Mikrofon ihr Gespräch aufnimmt. Folgen Sie ihnen, bis das Gespräch endet.

Stehlen Sie das Valet Ticket

Der Komplize verlässt die Auktionshalle, um neben der Bar im Erdgeschoss zu rauchen. Er hat das

Valet-Ticket für das Auto mit den Informationen, die Sie benötigen, um den Senator zu nutzen. Um den Komplizen zu verpacken, musst du dich hinter die Bar schleichen.

HINWEIS:

Eingeschränkte Gebiete in der Most Wanted-Mission sind Gebiete der Ebene, in denen sich Feinde in höchster Alarmbereitschaft befinden. Wenn Sie von einem Gegner in einem eingeschränkten Bereich entdeckt werden und nicht innerhalb einer bestimmten Zeit aussteigen, ist es ein Spiel vorbei, und Sie müssen vom nächsten Kontrollpunkt aus beginnen.

Es gibt zwei Sicherheitsleute, die den Sperrbereich hinter der Bar patrouillieren. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, auf den richtigen Moment zu warten, um sich hinter sie zu schleichen, können Sie Ihren Kopf durch die goldenen Vorhänge schauen, um die Aufmerksamkeit des zweiten Wächters auf sich zu ziehen, und dann durch die Lücke in den Seilen herumschleifen, um hinter die Stange zu kommen.

Entsperren Sie den am meisten gesuchten Safe

Dies ist der einfachste Ort, um auch auf den Most Wanted Secret Safe zuzugreifen! Verwenden Sie unsere Most Wanted Safe Code-Anleitung, um den Standort des Safes hinter der Bar zu finden, und stimmen Sie dann die Signale des Radios daneben ab, um den Passcode zu entdecken, der den Safe freischaltet!

Geh zum Valet

Schleichen Sie sich mit dem Ticket in der Hand wieder auf das Erdgeschoss und gehen Sie die Haustüren. Halten Sie am Dieker auf der linken Seite, während Sie gehen, um die Schlüssel zum Auto zu schnappen.

Finden Sie das Auto

Vom Parkservice aus fahren Sie zu dem auf der Straße geparkten Autos. Verwenden Sie den Schlüsselanhänger (auf dem D-Pad auf Xbox oder PlayStation), um das Auto im Inneren des Loses zu markieren. Vermeiden Sie es, dass Cops patrouillieren. Öffne den Kofferraum, um den Manila-Umschlag mit dem Druckmittel gegen den Senator zu schnappen. Sobald Sie den Umschlag bekommen haben, werden CIA-Agenten erscheinen. Sie können sie beim Patrouillieren im Erdgeschoss der Gala finden, also seien Sie besonders vorsichtig, um ihre Aufmerksamkeit zu vermeiden, wenn Sie wieder hineingehen.

Zurück zur Senatorsfrau

Geh zurück in die Gala und mach dich auf den Weg zur Bar, um mit Mrs. McKenna schon wieder. Sprechen Sie mit ihr über den Umschlag, den Sie gefunden haben, um den Deal zu sichern.

Konfrontieren Sie den Berater des Senators

Mit Frau. McKennas Segen, geh zurück in die Auktionshalle und finde den Assistenten des Senators an einem der Tische stehen. Sprechen Sie mit dem Berater über das, was Sie gefunden haben, und einmal Mrs. McKenna hat sich bewegt, die gute Senatorin wird sich anschließen und sich bereit erklären, Ihnen einen Fototermin zu geben - und Ihren Retina-Scan. Verwenden Sie die Spionagekamera, um ein Foto von den Augen des Senators zu machen.

Sobald Sie den Netzhautscan von ihm ergattern, ist es Zeit, nach oben auf das Dach zu gehen, um wieder mit dem Team zusammenzuarbeiten. Sie können auf das Dach zugreifen, indem Sie sich hinter die goldenen Vorhänge schleichen und die Türen mit der Bezeichnung Bell & Brew betreten. Verlassen Sie die Küche so, wie Sie gekommen sind, und überqueren Sie dann die südliche Ecke der West Hall, um Bell & Brew zu betreten, und suchen Sie dann nach der Tür zur Treppe.

Option 3: Höchster Bieter

Nachdem Sie mit Sev gesprochen und die Route des Höchsten Bieters von der Gala-Karte gewählt haben, steigen Sie vom Tisch auf und fahren Sie zur linken Seite der Hauptbühne. Sprechen Sie mit Armato, dem "Fixer" mit Verbindungen zur Mafia. Armato braucht etwas Wichtiges, das der Senator in die stille Auktion der Gala geschmuggelt hat, und er wird dafür sorgen, dass Sie den Senator "treffen", wenn Sie ihn für ihn finden können.

Hacken Sie den Auktionscomputer

Um den Hebel zu finden, den Armato braucht, müssen Sie den Auktionscomputer hacken. Es befindet sich hinter dem Auktionsstand selbst, aber Sie müssen hinter die Goldvorhänge und in eine eingeschränkte Fläche rutschen, um ihn zu erreichen.

HINWEIS:

Eingeschränkte Gebiete in der Most Wanted-Mission sind Gebiete der Ebene, in denen sich Feinde in höchster Alarmbereitschaft befinden. Wenn Sie von einem Gegner in einem eingeschränkten Bereich entdeckt werden und nicht innerhalb einer bestimmten Zeit aussteigen, ist es ein Spiel vorbei, und Sie müssen vom nächsten Kontrollpunkt aus beginnen.

Es gibt einen Wachmann, der vor einem der Goldvorhänge links von der Auktion steht. Warten Sie, bis er auf den großen Pflanzler zugeht, um hinter ihm heranzurutschen. Bewegen Sie sich mit dem Auktionscomputer durch den hinteren Bereich und in den Sperrbereich hinter der Auktion. Es gibt auch einen Wachmann hier, aber zum Glück für Sie hat er bequemerweise den Rücken vom Computer abgewiesen.

Wie man die Chiffre entschlüsselt

Wenn Sie auf den Auktionscomputer zugreifen, erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms ein verschlüsseltes "Codewort". Die Chiffre für dieses Codewort befindet sich am unteren Bildschirmrand. Um die Chiffre auf dem Auktionscomputer zu entschlüsseln, stimmen Sie die Zahlen in der oberen linken Ecke mit den entsprechenden Buchstaben ab, die in der Chiffre unten angegeben sind.

Beispielsweise ist in der oben abgebildeten Chiffre die erste Zahl im Codewort "8". Die Chiffre übersetzt "8" in den Buchstaben "M" und macht "M" zum ersten Buchstaben des Codeworts.

Finden Sie die Auktionsuhr

Nun, da Sie wissen, welcher Auktionsgegenstand der Senator die Informationen ins Innere geschmuggelt hat, fahren Sie in die Auktionshalle auf der Ostseite der Gala. Die Vintage-Uhr befindet sich am hinteren Ende der Auktionshalle, aber um die Uhr tatsächlich zu inspizieren, müssen Sie sich hinter die Tische schleichen.

Auf der Nordseite der Auktionshalle finden Sie eine Reihe von Goldvorhängen, mit denen Sie sich hinter die Auktionstische und in den Sperrbereich schleichen können. Ein Wachmann patrouilliert jedoch hier zurück. Verwenden Sie Ihre Spionagekamera, um den Wachmann zu markieren.

Warten Sie, bis der Wachmann den Rücken kehrt und zurück in die Gasse hinter den Auktionstischen geht. Entfernen Sie sich in einen der goldenen Vorhänge, bevor er sich umdreht, dann schleichen Sie sich wieder heraus, sobald er an Ihnen vorbeigekommen ist. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie die Ecke sicher umdrehen können.

Suchen Sie auf der Rückseite der Auktionshalle nach der Lücke in den Raumteilern. Überprüfen Sie die Rückseite der Vintage-Uhr, um eine Tastatur zu enthüllen. Sie müssen das Entschlüsselungspuzzle lösen, um das Geheimfach zu entsperren.

TIPP: Um den Entschlüsselungscode zu lösen, schalten Sie das Schwarzlicht ein und bewegen Sie es über die Tastentasten des Tastenfelds. Die Tasten mit leuchtenden Fingerabdrücken sind alle Zahlen, die im Code enthalten sind. Sie haben fünf Chancen, die korrekte Reihenfolge der Codenummern zu

erraten. Jede falsche Vermutung gibt Ihnen einen Hinweis darauf, welche Zahlen an der richtigen Stelle sind, sich an der falschen Stelle befinden oder überhaupt nicht im Code enthalten sind. Sobald Sie den Code geknackt haben, finden Sie die Diskette in der Uhr. Jetzt bleibt nur noch, es Armato zu geben.

Geben Sie die Diskette zu Armato

Schleichen Sie sich wieder aus der Auktionshalle, so wie Sie hereingekommen sind und Armato auf der Hauptbühne wiederfinden. Sprechen Sie mit ihm über die Diskette des Senators und er wird einen sehr wichtigen Anruf machen. Mit seiner Hilfe findet man den Senator nun in einem Pub im Westsaal.

"Triff" den Senator im Pub

Sobald Sie auf das Erdgeschoss treten, stellt sich ein neues Hindernis dar: CIA-Agenten sind angekommen, und sie patrouillieren im Erdgeschoss. Jetzt müssen Sie vorsichtig sein, um durch die Mitte der Gala zu gehen oder riskieren, entdeckt zu werden.

Sie können die West Hall - Sie haben es erraten - am westlichen Ende der Gala, vorbei an der Mantelprüfung finden. Der Weg ist abgeseit, daher empfehlen wir, durch die Goldvorhänge mit der Aufschrift "Food" oder "Shops" einzutreten.

Entlern Sie sich in den Doppeltüren links von den "Food"- und "Shops"-Vorhangbereichen und warten Sie, bis der Wachmann vorbeikommt, bevor Sie sich um die roten Vorhänge und zurück in die West Hall schleichen.

Die West Hall wird von zwei Wachleuten patrouilliert - einer, der die Nordseite und der andere den Süden direkt vor dem Pub-Eingang geht. Glücklicherweise gibt es viele gestapelte Stühle, Bierfässer und andere Hindernisse, hinter denen Sie sich verstecken können, während Sie sich auf den Weg in die hintere linke Ecke machen.

Achten Sie darauf, Ihre Spy Camera zu verwenden, um die Sicherheitskräfte in der West Hall zu markieren, damit Sie immer sehen können, wo sie sind!

Crouch-Spaziergang entlang der Nordseite der West Hall, sobald die erste Wache auf die andere Seite gekreuzt ist. Dann überqueren Sie die Südseite (gleiche Seite wie der Pub) zurück und ducken Sie sich hinter dem Zaun vor der Gadget Station. Sie können sich im Gadget-Station-Laden verstecken, während der Wachmann seinen Weg zu Ihnen macht. Dann, sobald er in der gegenüberliegenden Seite der West Hall schreitet, schleichen Sie sich in den Pub.

Gehen Sie durch die Hintertür auf der rechten Seite, um das Hinterzimmer des Pubs zu betreten (vergessen Sie nicht, das zusätzliche Geld darin zu schnappen!). Sie werden Armato und seine Schläger finden, die ein nettes "Chat" mit dem Senator haben. Nehmen Sie Ihre Spionagekamera heraus und machen Sie ein Bild vom Gesicht des Senators, um den Netzhautscan zu ergreifen. Sobald Sie den Netzhautscan des Senators haben, gehen Sie aus der Tür nach rechts hinter Armato und gehen Sie den Flur hinunter. Betreten Sie die Tür auf der linken Seite mit der Bezeichnung "Treppen" und machen Sie sich auf den Weg zum Dach.

Schleichen Sie sich über das Dach

Klettern Sie die Leiter auf das Dach und hocken Sie sich nach unten. Holen Sie Ihre Spy Camera heraus und scannen Sie alle Sicherheitsleute, die hier patrouillieren. Warten Sie, bis der eine Wächter sich auf den Weg zur gegenüberliegenden Seite des Daches macht, bevor Sie sich bewegen. Die verbleibende Wache bleibt an einem Ort und starrt über die Dachkante. Sie können sich direkt an ihm vorbei die Treppe hinunterschleichen.

Es gibt eine andere stationäre Schutzvorrichtung, die über die Kante auf der gegenüberliegenden Seite blickt. Halten Sie sich an die rechte Seite der Oberlichter, um seine Sichtlinie zu vermeiden. Von hier aus machen Sie sich auf den Weg über das Dach zur winzigen Leiter und auf den Laufsteg. Bleiben Sie hockig und machen Sie sich auf den Weg entlang des Laufstegs. Es gibt zwei Wachen vor uns, einer nach rechts und einer gerade nach links. Schleichen Sie sich an der stationären Wache auf der rechten Seite vorbei und die kurze Treppe hinauf.

Bleiben Sie niedrig und versteckt - die Wache auf der linken Seite wird vorwärts gehen, während Sie sich nähern, um mit einem anderen Wächter zu sprechen. Sie blockieren die Treppe nach unten, aber Sie können sich über das Geländer auf der rechten Seite schleichen und darüber springen. Jetzt haben Sie eine klare Aufnahme an die Tür auf diesem Dach. Im Inneren biegen Sie nach links ab und interagieren Sie mit der Aufzugsschachttür. Sev und Marshall werden sich Ihnen anschließen. Interagiere mit der Tasche Sev drops für dich, um in Kampfausrüstung zu wechseln.

Betreten Sie die schwarze Seite

Klettern Sie in den Aufzugsschacht hinter Marshall und interagieren Sie mit dem Kabel auf der linken Seite, um abzustiegen. Warte, bis Marshall die Aufzugsplatte öffnet und nach ihm herunterfällt. Gehen Sie den unterirdischen Flur hinauf zu den Stahltüren am Ende. Jetzt können Sie mit dem Netzhautscanner auf der linken Seite der Tür interagieren, um den Netzhautscan des Senators zu verwenden, um die Tür zur Black Site zu öffnen.

Rettung Adler

Es stellt sich heraus, dass Pantheon dich auf die Jagd geschlagen hat. Sie sind in die unterirdische CIA-Schwarzseite eingedrungen. Sie müssen sich mit den Pantheon-Baddies befassen, die überall herumkriechen, um Adler zu erreichen und zu retten.

HINWEIS:

Dieser Abschnitt der Mission kann durch Tarnung oder direkten Kampf abgeschlossen werden. Wenn du entdeckt wirst und ein Feind einen Schuss bekommt, wirst du sofort in den Kampf geworfen. Die Wahl liegt bei Ihnen, aber in diesem Walkthrough führen wir Sie heimlich durch die Ebene.

Ihr erstes Hindernis ist ein Soldat, der den Saal patrouilliert, der in das Erdgeschoss des schwarzen Standortbüros führt. Gehen Sie nach links und schleichen Sie sich in einen Raum mit der Bezeichnung "Operations".

Achten Sie darauf, Ihre Spionagekamera zu verwenden, um Feinde auf der schwarzen Seite zu markieren! Wenn du Feinde taggestrichst, kannst du sie sogar durch Hindernisse und Wände sehen.

Schleichen Sie sich im Operationsbüro und stellen Sie sich hinter den ersten Soldaten auf der rechten Seite, um einen stillen Takedown durchzuführen. Machen Sie dasselbe mit dem Soldaten auf der linken Seite. Verlassen Sie den Betrieb zurück, wie Sie gekommen sind, vorsichtig, um den Soldaten im Flur zu vermeiden.

Jetzt ducken Sie sich in den kleinen Flur vor dem Konferenzraum auf der rechten Seite. Es gibt zwei Soldaten im Konferenzraum selbst, die von der Tür weg zeigen, und einen anderen an der Spitze der Treppe. Schleichen Sie sich zuerst in den Konferenzraum und nehmen Sie beide Soldaten stillschweigend mit Blick auf die Projektorleinwand. Dann hocken Sie die Treppe hinauf und nehmen Sie den Soldaten an der Spitze heraus.

Bevor Sie auf den Balkon um das Hauptbüroboden treten, sollten Sie die Jungs im Zimmer auf der rechten Seite des Obergeschosses ausschalten.

In diesem Oberraum befinden sich zwei Soldaten. Lassen Sie sie ihr Gespräch beenden, bevor sie den Soldaten rechts vom Projektor ausschalten und dann einen stillen Takedown auf den Kerl am

anderen Ende des Raumes durchführen. Während Sie in diesem Büro sind, verwenden Sie Ihre Spionagekamera, um alle Feinde im Hauptbüroboden darunter zu markieren.

Gehen Sie nun den Weg zurück, den Sie gekommen sind, und treten Sie auf den oberen Balkon um den Rand des Hauptraums. Achten Sie darauf, nicht zu nah an das Geländer zu kommen - es besteht aus Glas, und die Soldaten unten werden Sie sehen. Schleichen Sie sich auf der linken Seite des Bereichs und hinunter in den Raum mit der Aufschrift "Briefing". Es gibt zwei Jungs in Briefing, beide mit dem Rücken zur Tür, die Sie betreten haben. Beseitigen Sie den Kerl, der Ihnen am nächsten steht, bevor Sie einen stillen Takedown auf den ausführen, der aus dem Fenster starrt. Wenn du das Timing durcheinander bringst und andere Soldaten sich in deinen Weg drehen, schlag ihn mit einem Wurfmesser.

Damit sollten etwa acht Pantheon-Soldaten übrig bleiben. Gehen Sie zurück über den Balkon auf der rechten Seite des Büros. Vom Pausenraum aus gehen Sie das offene Treppenhaus hinunter zum unteren Stockwerk. Die blaue Tür am unteren Rand der Treppe ist verschlossen, und Sie müssen sie aufschließen.

Es gibt Zivilisten in diesem verschlossenen Büro und Soldaten draußen, die versuchen, durch die Barrikadentüren zu gelangen. Wenn Sie Ihren Kopf aus der blauen Tür ganz links stechen, können Sie vielleicht eine der Aufmerksamkeit der Soldaten auf sich ziehen und sie ins Büro locken, um einen Takedown zu erhalten. Andernfalls gehen Sie aus der Tür auf der Rückseite des verschlossenen Büros auf das Hauptbürogeschoss.

Dies ist der schwierigste Abschnitt der Most Wanted-Mission, um durchzustehlen.

- Der Soldat auf der rechten Seite blickt über das Geländer

- Der zweite Soldat vor dem verschlossenen Büro, sobald er sich zurückzieht

- Der erste Soldat, der versucht, die verschlossene Bürotür zu schlagen

- Der Soldat hinten (leicht gemacht, wenn Sie ihn früher weggelockt haben)

- Der Soldat beobachtet die Geiselnahme aus der Ferne

- Die beiden Soldaten, die die zivile Geisel hielten (trafen sie mit Wurfmessern, während die letzte schnell abgewiesen wird, um sie abzuschießen)

- Der letzte Soldat patrouilliert in der hinteren Ecke

Einbruch In Internationale Angelegenheiten

Sobald Sie alle Pantheon-Soldaten (heimlich oder nicht) herausgenommen haben, gehen Sie zum Flur auf der Rückseite des Büros. Marshall wird Sie an der Tür mit der Bezeichnung International Affairs treffen. Drehen Sie sich nach links und verwenden Sie die Tastatur an der verschlossenen Tür, um nach innen zu brechen.

TIPP:

Um den Entschlüsselungscode zu lösen, schalten Sie das Schwarzlicht ein und bewegen Sie es über die Tastentasten des Tastenfelds. Die Tasten mit leuchtenden Fingerabdrücken sind alle Zahlen, die im Code enthalten sind. Sie haben fünf Chancen, die korrekte Reihenfolge der Codenummern zu erraten. Jede falsche Vermutung gibt Ihnen einen Hinweis darauf, welche Zahlen an der richtigen Stelle sind, sich an der falschen Stelle befinden oder überhaupt nicht im Code enthalten sind.

Gehen Sie in diesen elektrischen Schrank und dann die Leiter hinauf. Biegen Sie nach links ab und machen Sie sich dann auf den Weg über den Laufsteg und bedecken Sie die Lüftungsschächte, bis Sie eine offene Platte in der Decke erkennen.

Unten können Sie vier Pantheon-Soldaten sehen. Wenn die beiden Soldaten in der Nähe des Fensters den Rücken gekehrt haben, können Sie ein Wurfmesser auf das am nächsten stehende werfen, und dann das am Schreibtisch. Dieser Bereich ist besonders schwierig durchzuschleichen, aber nicht unmöglich.

Sobald die Büros für Angelegenheiten geräumt sind, folgen Sie Marshall zur Tür der Systeme. Am Ende dieser Halle finden Sie eine große Stahl-Durchsetzungstür. Marshall wird das Lüftungsdecke nach links abstreifen. Interagieren Sie mit der Entlüftung, um einen kleinen ferngesteuerten Roboter in die Entlüftung zu schieben.

Explodieren Sie die Power Box

Von Ihrem neuen POV aus fahren Sie den Roboter durch die Lüftungsschlitze und in das Büro, in dem Adler festgehalten wird. Soldaten patrouillieren in diesem Bereich, also wollen Sie sich nach innen verstecken. Wenn Sie gefunden werden, können Sie das Betäubungsgewehr des Roboters verwenden, um einen Feind vorübergehend für einen sauberen Urlaub zu betäuben.

Nachdem Sie die Entlüftung verlassen haben, fahren Sie die bequeme Rampe von Bürobedarf hinunter und auf den Boden. Schleichen Sie sich von Schreibtisch zu Schreibtisch und suchen Sie nach einem weiteren Lüftungsschlitze an der weit entfernten Wand. Fahren Sie hinein und Sie werden im Hauptbüro unter einer Bank auftauchen.

Unter der Bank haben Sie die Möglichkeit, sich auf der rechten Seite durchzuschleichen, sobald der Soldat den Rücken gekehrt hat, oder sich nach links zu schleichen, sobald die Soldaten dort umgedreht sind. Es ist einfacher, auf der rechten Seite versteckt zu bleiben, da nur ein Wärter patrouilliert.

So oder so, Ihr Ziel ist es, mit einem großen roten Licht auf die Powerbox auf der Rückseite des Büros zu gelangen. Fahren Sie bis zur Stromkaste und zünden Sie den Roboter, um die großen Stahltüren zu entriegeln. Erschießen Sie die verbliebenen Pantheon-Soldaten im Inneren und öffnen Sie dann die Tür zu Adlers Zelle.

Entflieht der schwarzen Seite

Jetzt, wo du Adler gerettet hast, ist es Zeit zu fliehen. Folgen Sie Marshall und Adler, wie Sie gekommen sind. Pantheon-Soldaten sind angekommen, und wenn Sie zurück ins Büro für internationale Angelegenheiten gehen, werden Sie auf einen feindlichen Elitesoldaten treffen. Diese Elite hat elektrische Fallen aufgestellt, die jeden vorübergehend betäuben, der in die Nähe tritt und mehr hinauswirft, wenn Sie sich nähern.

Werfen Sie eine Blitzgranate oder eine andere werfbare Waffe, um den Elitesoldaten kurzzeitig zu betäuben, und geben Sie Zeit, die elektrischen Fallen zu zerstören, indem Sie sie erschießen. Dann können Sie die Entfernung schließen, um die Elite zu töten.

Machen Sie sich weiter durch die schwarzen Standortbüros und beseitigen Sie alle Pantheon-Soldaten auf Ihrem Weg. Ihr nächstes großes Hindernis wird direkt erscheinen, wenn Sie vor dem Aufzugsschacht am Flur ankommen. Ein Elite-Feind, der eine Minigun führt, steuert auf dich zu. Enten Sie sich rechts von der Tür und öffnen Sie Ihr Waffenrad, um C4 auszuwählen. Legen Sie den C4 an die Wand rechts von der Tür.

Jetzt müssen Sie nur noch warten, bis der Minigun-Elite-Soldat durch die Tür tritt, um den C4 und BOOM zu zünden! Der C4 wird den größten Teil der Arbeit für Sie erledigen, was es viel einfacher macht, die Elite zu entfernen. Vergiss nicht, seine Minigune aufzuheben, sobald er abgeschossen ist. Folgen Sie Marshall und Adler zum Aufzug und interagieren Sie mit den Kabeln, um aufzusteigen. Wenn die Kabel schnappen, seien Sie bereit, die Schnellzeit-Ereignistaste zu drücken, um ein Fallen zu vermeiden.

Finden Sie einen Fluchtweg

Der Fluchtplan hat sich geändert. Folgen Sie Marshall durch die Tür aus dem Aufzugsschacht. In diesem Flur stoßen Sie auf kleine ferngesteuerte Sprengfahrzeuge. Sie werden von einem Elitesoldaten am Ende der Halle eingesetzt.

Schießen Sie die explosiven Roboter, bevor sie zu nah kommen und drücken Sie nach vorne. Sobald der Elitesoldat in Reichweite ist, werfen Sie eine Blitzgranate, um sie zu betäuben. Jetzt kannst du vorwärts laufen und den Elite-Soldaten mit der Minigun, die du abgeholt hast, beseitigen.

Wenn die Elite gefallen ist, gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und die Treppe hinauf. Der Raum an der Spitze der Treppe ist durch Hindernisse blockiert. Drücken Sie durch und auf der anderen Seite bereit, sich von mehr Pantheon ansprechen zu lassen. Eliminieren Sie mit Ihrer neuen Pistole die Soldaten in diesem Korridor, bevor Sie durch den Gadget Station-Shop nach links aussteigen.

Bevor Sie den Gadget Shop verlassen, schauen Sie sich um und plündern Sie den Ort. Sie können weitere Waffenoptionen, Munition und Rüstungsplatten finden, die Sie ausrüsten können.

Die Gala ist im Chaos. Biegen Sie rechts aus dem Gadget Station Shop ab und fahren Sie in Richtung Auktionshalle. Nehmen Sie Deckung hinter all den umgestürzten Tischen und Möbeln, um feindliche Soldaten zu beseitigen, während Sie sich auf den Weg machen.

In der Auktionshalle werden Sie feststellen, dass alle Fluchtwege abgeschnitten sind. Folgen Sie Marshalls Führung und interagieren Sie mit seinem Motorrad, um auf den Rücken zu springen. Sei bereit, er braucht dich, um seinen Rücken zu bedecken. Während Marshall und Adler auf den gestohlenen Motorrädern aus der Capitol Station fahren, werden Pantheon-Soldaten in SUVs nachjagen.

Schießen Sie die angreifenden Pantheon-Soldaten, wenn sie neben Ihnen in ihren SUVs fahren. Man muss nur lange genug überleben, damit Marshall zum Van Felix und Sev fahren. Drücken Sie dann den Schnellzeit-Event-Button, um in den beweglichen Van zu springen. Du bist aus dem Capitol Hill geflohen und habe Adler gerettet! Aber auf Kosten der Ernennung zu den am meisten gesuchten Kriminellen der CIA.

The Rook: Reunion

The Rook: Reunion führt das Call of Duty: Black Ops 6 Team zurück in ihr idyllisches Versteck, wo Adler sich der Bande anschließt. Achten Sie darauf, Ihre Waffen und Ausrüstung zu verbessern und mit Ihren Teamkollegen zu sprechen, bevor Sie diese Pause verlassen,

Nachbesprechung mit dem Team

The Rook: Reunion beginnt nach einer kurzen Zwischensequenz, so dass Sie das Haus durchstreifen können. Sie können sofort zum Evidence Board gehen, um die nächste Mission zu beginnen, aber Sie möchten vielleicht zuerst mit Marshall und Adler sprechen. Wenn Sie die Detail-Devourer-Erfolge (Teil der Herausforderungen des gründlichen Ermittlers) abschließen möchten, müssen Sie die Dialogoptionen mit beiden Charakteren ausschöpfen, bevor Sie weitermachen!

Upgrade am Acquisitions Desk

Sobald dies erledigt ist, vergessen Sie nicht, einige Upgrades an der Getriebestation oder Waffenbank zu erhalten, und testen Sie Ihre Fähigkeiten im Trainingsbereich. Stellen Sie sicher, dass Sie alle drei Upgrade-Stationen freigeschaltet haben und von jedem einige Vorteile erhalten:

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Wenn Sie mit Adler und Marshall gesprochen, Ihre Ausrüstung aufrüsten und den sicheren Code knacken, ist es an der Zeit, mit dem Evidence Board zu interagieren, um die nächste Mission zu starten: die Jagdsaison.

Jagdsaison

In der Jagdsaisonmission, der siebten Mission im Call of Duty: Black Ops 6 werden Sie in einer irakischen Wüste fallen gelassen, wo Sie eine lange Liste von (optionalen) Zielen auf einer offenen Karte ausfüllen müssen. Eine so große Mission mit völliger Freiheit kann ein bisschen ein Kampf sein,

Erreichen Sie die Scud Launch Site

Die Jagdsaison-Mission öffnet sich, während Sie mit Ihren Teamkollegen durch die Wüste reiten. Sobald das Auto anhält und Sie alle herausspringen, finden Sie eine Abdeckung (der Schutthaufen reicht aus) und feuern Sie auf die feindliche Truppe hinter der nahegelegenen Barrikade zurück.

Vorwärts vorsichtig durch den Tunnel. Wenn du das andere Ende erreichst, ist die nächste Reihe von Gegnern auf der linken Seite. Nehmen Sie hinter einem anderen Schutthaufen in Deckung, bevor Sie Zielen.

Wenn die Feinde unten sind, gehen Sie den Hügel hinunter und räumen Sie auch das Gebiet um den Scud Launcher. Als nächstes zerstören Sie den Scud Launcher mit C4 (Sie haben dies zur Hand) oder den HE-1 Launcher.

Wenn Sie die Endless Options Dark Ops-Errungenschaft abschließen möchten, verwenden Sie C4 nicht, um Scud Launcher zu zerstören!

Sie können die HE-1 Launcher hinter einigen Kisten auf der linken Seite des Pfades finden, wie im Bild unten gezeigt.

Zerstöre die verbleibenden Scud-Werfer

Der Rest der Jagdsaison-Mission verwendet ein Open-World-Format, was bedeutet, dass Sie innerhalb der Grenzen dieser Karte überall hingehen können, wo Sie möchten. Sie können die Tac-Karte öffnen, um Ihre aktuelle Position sowie die Positionen der drei Scud-Launcher zu sehen, die Sie zerstören müssen (die roten Kreise auf der Karte unten). Die Scud Launcher sind das Hauptziel, aber Sie können jeden "Point of Interest", die Fragezeichen auf der Karte, für optionale Ziele besuchen.

Die ersten beiden optionalen Ziele befinden sich im Layup-Camp, wo Sie jetzt sind:

Wählen Sie Waffen-Loadout. Sie können jede Waffe auswählen, die im nahe gelegenen Zelt ausgestellt ist. Stellen Sie sicher, dass Sie sich auch auf Rüstung und C4 stapeln.

Sprich mit Gladney. Er ist in einem Zelt, neben dem Waffenvorrat.

Erschöpfen Sie Gladneys Dialog, um die Standorte der SAS-Scouts und SAM-Außenposten auf Ihrer Tac-Karte zu erhalten. Gladney gibt Ihnen auch die folgenden optionalen Ziele:

Zerstöre die SAM-Standorte. Wenn du alle drei zerstörst, erhältst du den Chopper Gunner.

Rettet die Hubschrauberbesatzung. Sie erhalten eine Stealth Bomber-Stealth-Bomber-Fähigkeit.

Holen Sie Informationen von den Scouts. Dies macht es einfacher, die Scud Launcher zu zerstören, da Ihre Gegner markiert werden.

Löschen Sie die feindlichen Lager. Wenn du den ersten räumst, erhältst du eine Mörtelschlagfähigkeit.

Finden Sie die Versorgungstropfen. Dies gewährt dir zusätzliche Ausrüstung, Waffen und Munition.

Es wird dringend empfohlen, einen HE-1-Werfer mitzunehmen, um Scud-Werfer zu zerstören - dies ermöglicht es Ihnen, sie aus der Ferne zu zerstören, was viel einfacher ist, als vollständige

feindliche Lager zu räumen und C4 zu platzieren.

Natürlich müssen Sie nicht zu diesen drei Scud Launchers gehen - schnappen Sie sich das Fahrzeug in der Mitte des Layup-Camps, um zu Ihrem nächsten Ziel zu fahren.

Scud Launcher 1 - Nordost

Um den Scud Launcher im Nordosten zu erreichen, finden Sie hier eine Route, der Sie folgen können. Diese Route beinhaltet alle optionalen Ziele in der Nähe, aber Sie können auch direkt zum Scud Launcher gehen, wenn Sie möchten:

Fahren Sie in die Schlucht nach Osten, dann schnappen Sie sich den Vorratstropfen auf der rechten Seite der Straße. Sie können das feindliche Lager als optionales Ziel etwas weiter nördlich herausnehmen. Für mehr Beute besuchen Sie auch den Tank Graveyard im Norden - wenn Sie genug Rüstung und Wurf haben, können Sie diese auch für später speichern.

Von hier aus nehmen Sie die Straße nach Osten in Richtung Scud Launcher, aber stellen Sie sicher, dass Sie zuerst mit dem SAS Scout sprechen. Er ist in einem nahegelegenen Steinturm versteckt - Sie können ihn nicht verpassen, wenn Sie sich von Süden zu dem Standort des Scud Launcher nähern. So sieht es aus:

Klettern Sie auf die Spitze des Turms, wo der SAS-Scout Sie auf den Scud Launcher hinweist. Sie können den Schuss von hier aus mit Ihrem HE-1 Launcher nehmen und dann (optional) das feindliche Lager für mehr Beute löschen (es gibt ein Scharfschützengewehr in der Brust auf diesem Turm).

Wenn der Scud Launcher zerstört ist, öffnen Sie Ihre Karte und fahren Sie schnell zurück nach Layup, um sich wieder vorzubereiten.

Scud Launcher 2 - Nordwesten

Hier ist eine Route, die Sie zum Scud Launcher im Nordwesten nehmen können. Denken Sie daran, diese Route beinhaltet das optionale Ziel in der Gegend, aber Sie können stattdessen auch direkt zum Scud Launcher fahren.

Vom Layup-Lager aus fahren Sie nach Nordwesten zum ersten Vorratsabwurf, der von ein paar Feinden bewacht wird. Fahren Sie nach Westen zum Dry Lake für einen zweiten Vorratstropfen - dieser ist unbewacht. Fahren Sie weiter nach Westen und räumen Sie das feindliche Lager für die optionalen Missionsziele.

Wenn Sie dann der Straße nordöstlich zum SAS Scout folgen (anstelle direkt zum Scud Launcher), finden Sie einen schönen Hügel, den Sie zum Scharfschützenschießen verwenden können. Dies ist eine großartige Möglichkeit, die Feinde loszuwerden, die den Scud Launcher bewachen. Hier finden Sie den SAS Scout:

Sobald Sie die kleinen Gebäude im unteren Tal geräumt haben, fahren Sie vom Gebäude zum Gebäude, um dem Scud Launcher nahe genug zu kommen, und nehmen Sie den Schuss mit dem HE-1 Launcher.

Sobald dies erledigt ist, steigen Sie wieder in Ihr Fahrzeug und fahren Sie weiter nach Osten, um eine SAM-Site zu finden - zerstören Sie sie, um die optionalen Ziele zu erreichen. Diese Aufgabe ist ähnlich wie die Zerstörung von Scud Launchers, aber viel einfacher, da es nicht viele Feinde geben wird; Schleichen Sie sich einfach nach oben und verwenden Sie den HE-1 Launcher, um das Fahrzeug in der Mitte des Lagers zu sprengen.

Das vervollständigt die Ziele im Nordwesten. Vielleicht möchten Sie ins Layup-Lager

zurückkehren, um sich wieder vorzubereiten.

Optional: Hubschrauber-Absturzstelle - Südost

Die Rettung der Hubschrauberbesatzung ist ein optionales Ziel, aber es wird dringend empfohlen, sie zu vervollständigen, da Sie die Möglichkeit erhalten, Luftangriffe einzuleiten - es wird nicht nur bei der nächsten Mission sehr nützlich sein, sondern es kann Ihnen auch helfen, den letzten Scud-Werfer leichter zu zerstören. Um die Hubschrauberbesatzung zu retten und jedes andere Ziel im Südosten zu erreichen, können Sie dieser Route folgen:

Zuerst können Sie den Vorrats tropfen südlich des Layup-Lagers schnappen. Von dort aus fahren Sie nach Osten in Richtung Hubschrauber-Ikone. Der Hubschrauber brennt, man darf ihn kaum übersehen.

Die Rettung der Hubschrauberbesatzung ist eine ziemliche Herausforderung; Zuerst müssen Sie die Feinde, die den Hubschrauber umgeben, besiegen, und dann müssen Sie hineingehen und einen Notruf tätigen. Sei bereit, eine neue Welle von Feinden abzuwehren, während du darauf wartest, dass die Verstärkungen ankommen. Es ist am besten, im Hubschrauber zu bleiben, sich zu hocken und Gegner durch die zerbrochenen Fenster zu schießen. Sie werden in der Lage sein, die meisten von ihnen zu besiegen, noch bevor sie Sie bemerken.

Sobald der Support angekommen ist, erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Aufforderung zum "Anruf-Luft-Support". Verwenden Sie die Schaltfläche wie angewiesen, die Sie zu einer Karte führt. Achten Sie darauf, den Luftangriff auf eine der "Zerstörer" -Markierungen zu lenken, bevor er auf den Boden trifft! Das Bild unten zeigt die Luftangriffs-Eingabeaufforderung auf der linken Seite und die Ziele auf der rechten Seite.

Um alle verbleibenden feindlichen Fahrzeuge herauszunehmen, können Sie einen anderen Tarnbomber oder Mörserschlag aufrufen oder einen HE-1-Werfer verwenden, wenn Sie einen haben. Schauen Sie durch die Hubschrauberfenster auf der linken Seite (zur Einfahrt, siehe Bild unten) und schießen Sie von dort aus auf die feindlichen Fahrzeuge. Es ist am besten, den RC-XD-Sprengstoff oder irgendwelche Granaten nicht zu verwenden, da es zu viele Explosionen braucht, um das Fahrzeug zu zerstören. Das Platzieren von C4 ist auch keine gute Option, da es schwierig sein wird, das feindliche Fahrzeug zu erreichen, ohne schweren Schaden zu erleiden.

Nähern Sie sich Bannon vor dem Hubschrauber, um das optionale Ziel „Rescue the Helicopter Crew“ zu vervollständigen. Sie erhalten die Fähigkeit, einen Luftangriff für den Rest dieser Mission und den nächsten zu rufen.

Um die verbleibenden optionalen Ziele im Südosten zu vervollständigen (siehe Karte unten), fahren Sie nach Nordosten, um einen Versorgungsabfall zu finden, dann südöstlich, um einen SAM-Außenposten zu finden. Sie müssen das Fahrzeug in der Mitte zerstören, um dieses Ziel zu klären (am besten speichern Sie Ihre Luftangriffe für etwas Wichtigeres - verwenden Sie stattdessen C4 oder einen HE-1 Launcher).

Von dort aus fahren Sie südwestlich durch das Dünenmeer, um ein feindliches Lager zu finden - besiegen Sie jeden Gegner, um es zu vervollständigen. Sie können ins Layup-Lager zurückkehren, um Gegenstände aufzufüllen.

Optional: Jagdsaison Safe Code - Südwest

Bevor Sie zum letzten Scud Launcher übergehen, möchten Sie vielleicht 1.000 Credits aus dem versteckten Safe im Südwesten holen - und einige optionale Ziele erfüllen, während Sie dabei sind. Hier ist, wie man dorthin kommt:

Beginnen Sie vom Layup aus, fahren Sie nach Westen (nehmen Sie die Versorgungskiste auf, wenn Sie es noch nicht getan haben) und überqueren Sie den Dry Lake nach Süden. Die Straße führt zu einem SAM-Außenposten, wo Sie den Trägerraket in der Mitte zerstören müssen. Verwenden Sie RC-XD oder einen HE-1 Launcher, um dies schnell zu erledigen (auch hier können Sie Ihre Luftangriffe am besten für etwas Wichtigeres speichern).

Hinweis: Nachdem Sie die dritte SAM-Site zerstört haben, werden Sie gebeten, mit Gladney im Layout zu sprechen. Danach greifen Feinde das Layup an und Gladney gibt dir einen Chopper Gunner, um ihn zu verteidigen. Sie werden diesen Chopper Gunner für den Rest dieser Mission sowie den nächsten behalten.

Fahren Sie etwas weiter nach Westen, um das Dorf zu finden. Obwohl es von Feinden bewacht wird, lohnt es sich, dieses Dorf zu räumen, wenn Sie das versteckte sichere Puzzle finden möchten. Der Safe befindet sich im großen zentralen Gebäude, wie auf dem Bild unten gezeigt.

Es ist am besten, das Gebäude um das zentrale Gebäude zu räumen (Scharfschützen oder stille Takedowns). Als nächstes finden Sie einen sicheren Ort, von dem aus Sie die meisten Feinde im zentralen Gebäude, wie einem Dach, sicher entfernen können. Wenn die Küste frei ist, gehen Sie in das Gebäude, um den Safe zu finden. Es ist im gut beleuchteten Wohnzimmer, Erdgeschoss.

Um den sicheren Code zu finden, gehen Sie in den kleinen dunklen Raum neben dem Wohnzimmer - das Funksignal wird an diesem Ort stark sein.

Das Radio befindet sich auf einem Schreibtisch zu Ihrer Rechten. Interagieren Sie damit, um das Radiopuzzle zu starten; Sie müssen die grüne Wellenlinie an die andere anpassen. Wir haben eine Anleitung, wie man das Radio abstimmt, wenn Sie mehr Hilfe benötigen.

Hören Sie auf die Stimme, um den sicheren Code zu erhalten - dieser Code wird für jeden Spieler unterschiedlich sein. Sie erhalten 1.000 Credits nach dem Öffnen des Safes.

Scud Launcher 3 - Süd

Der letzte Scud Launcher befindet sich in der Satellitenfarm im Süden. Um den Scud Launcher zu zerstören und die optionalen Ziele in der Nähe zu vervollständigen, finden Sie hier eine Route, der Sie folgen können:

Es gibt eine unbewachte Versorgungskiste auf dem Hügel nordöstlich des Scud Launcher. Schnappen Sie es sich und gehen Sie dann nach Südwesten, um den SAS-Scout zu finden. Er ist auf dem nächsten Hügel, hinter dem Zaun:

Der Scud Launcher ist zu weit entfernt, um von hier aus mit einem HE-1 Launcher zu treffen. Sie können die Position des Pfadfinders verwenden, um Feinde zu snippen und näher zu kommen, oder Sie können einen Tarnbomber rufen, um den Scud-Werfer mit Leichtigkeit zu zerstören.

Hinweis: Es gibt einen Tunnel, der in das Camp auf der Straße nordwestlich des Scud Launcher-Symbols führt. Sie können es verwenden, wenn Sie planen, den Scud Launcher mit C4 zu zerstören, aber es wird schwieriger sein, als einfach den Stealth-Bomber zu verwenden.

Sobald die drei Scud-Werfer zerstört sind, kehren Sie zum Layup zurück und sprechen Sie mit Gladney. Seien Sie vorsichtig; Wenn Sie die Dialogoption "Lass uns tun" wählen, gehen Sie zur nächsten Mission über. Wenn Sie die aktuelle Karte etwas weiter erkunden möchten, wählen Sie „Wir sind fast bereit. Ich werde es dir sagen.“

Mission Belohnungen

Für das Ausfüllen der optionalen Ziele der Jagdsaison schalten Sie die folgenden Belohnungen frei:

Mortar StrikeMörserschlag - geräumt mindestens ein feindliches Lager
Stealth Bomber - rettete die Hubschrauber-Crew
Chopper Gunner - zerstörte die drei SAM-Standorte

Während dieser Mission kannst du die folgenden Leistungen freischalten:

Endlose Optionen - eine Dark Ops-Herausforderung. Zerstören Sie die Scud Launcher ohne C4.

Insight Advancement - Hören Sie sich vier Audioaufnahmen an, die in den feindlichen Lagern gefunden wurden.

Vollständig klar - vervollständigen Sie jedes Ziel auf der Tac Map.

Die Wiege

Die Cradle-Mission beginnt mit einer epischen Verfolgungsjagd durch die Wüste, da sie direkt den Ereignissen der Jagdsaison folgt. In diesem Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs müssen Sie in The Palace eindringen, eine große Villa, die möglicherweise einen mysteriösen Bunker versteckt. Es ist nicht so einfach zu finden,

Finden Sie den Bunker

Sie starten die Wiege von hinten in einem fahrenden Fahrzeug. Sie können auf den Feind schießen, aber betonen Sie es nicht, da Sie in nur wenigen Sekunden im Palast abgesetzt werden. Achten Sie darauf, sofort hinter dem nahegelegenen Auto in Deckung zu gehen und dann von dort aus zu schießen.

Mach dich auf den Weg in den Palast. Sie können den Eingang auf der rechten Seite anstelle des Haupteingangs in der Mitte nehmen; dies ermöglicht es Ihnen, die Feinde im Inneren zu flankieren. Wenn Sie sich rechts halten, finden Sie draußen ein Bündel grüner Kisten mit Rüstungsteilen und Munitionsnachfüllungen:

Optional: Das Cradle Safe Code Puzzle

Bevor Sie fortfahren, gehen Sie auf die linke Seite des ersten Gebäudes, um einen versteckten Safe zu finden. Von der Vorderseite des Palastes aus gesehen, wäre der Eingang hier:

Es ist oben auf der linken Seite, direkt neben dem Radio:

Schließen Sie das Radiopuzzle ab, um einen vierstelligen sicheren Code zu erhalten, und geben Sie dann den Code ein, um 1.000 Credits zu erhalten. Um das Puzzle zu lösen, müssen die grünen Linien übereinstimmen.

Durchsuchen Sie den Bunker

Drücken Sie sich weiter, bis Sie den Hinterhof des Palastes erreichen. Hüten Sie sich vor dem Elite-Feind in der Nähe des kleinen Brunnens; er wird giftiges grünes Gas auf Sie werfen.

Geh in den Bunker. Es gibt nur zwei oder drei Feinde im Inneren; nehmen Sie sie herunter, sammeln Sie die Beute (Granaten und Rüstungsplatten) und bewegen Sie sich durch die Tunnel. Öffnen Sie die orangefarbene Box am Ende, um diesen Teil der Cradle-Mission abzuschließen.

Mit dem SAS neu gruppieren

Nach einer kurzen Dialogszene geht es nach oben, um dem Team zu helfen. Schneiden Sie zuerst die Feinde auf dem Dach, dann verwenden Sie das Seil, um das Dach zu erreichen. Sobald Sie das Dach geräumt haben, sollten Sie sich einige Vorräte (Rüstung, Frühlingsminen, Munitionsnachfüllung) von den grünen Kisten auf der anderen Seite schnappen:

Löschen Sie die Exfil-Zone

Als nächstes musst du die Gegner am Boden besiegen. Es ist schwierig, sie alle zu schießen, also wenn Sie während der Jagdsaison irgendwelche Luftangriffsfähigkeiten (Stealth Bomber, Mörserschlag oder Chopper Gunner) erhalten haben, ist jetzt eine großartige Zeit, um sie zu verwenden.

Feindliche Verstärkungen werden weiterhin ankommen, also verteidigen Sie das Dach, bis der Talon One Hubschrauber ankommt. Besteigen Sie den Talon One, um die Wiege zu vervollständigen. Sie werden zurück zur Basis gebracht, wo Sie The Rook: Reconciliation starten.

Mission Belohnungen

Für die Fertigstellung der Cradle-Mission werden Sie mit einer Onyx-Echo-Waffe belohnt. Sie erhalten automatisch auch die Bunker Busters-Errungenschaft.

The Rook: Versöhnung

Die Rook: Versöhnungsmision gibt Ihnen ein bisschen wohlverdiente Atempause nach Ihrem Aufenthalt im Irak. Dieser Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs, der nach Abschluss von The Cradle beginnt, gibt Ihnen die Möglichkeit, einige Upgrades zu erhalten und sich mit Ihren Teamkollegen zu verbinden.

Nachbesprechung mit dem Team

Nach einer kurzen Zwischensequenz können Sie zum Beweisausschuss gehen und die nächste Mission starten. Da Sie jedoch wahrscheinlich einen schönen Stapel Geld in den beiden vorherigen Missionen erhalten haben, ist es am besten, es für einige Upgrades an der Ausrüstungsstation oder Waffenbank auszugeben (mehr dazu unten).

Darüber hinaus möchten Sie vielleicht mit Sev und Felix sprechen, die beide in dieser Pause einen einzigartigen Dialog führen. Sev entspannt sich im Klavierraum und Felix macht Abendessen in der Küche.

Wenn Sie die Detail-Devourer-Erfolge (Teil der Herausforderungen des gründlichen Ermittlers) abschließen möchten, müssen Sie die Dialogoptionen mit beiden Charakteren ausschöpfen, bevor Sie weitermachen!

Acquisitions Desk Vergünstigungen

Sobald dies erledigt ist, vergessen Sie nicht, einige Upgrades an der Getriebestation oder Waffenbank zu erhalten, und testen Sie Ihre Fähigkeiten im Trainingsbereich. Stellen Sie sicher, dass Sie alle drei Upgrade-Stationen freigeschaltet haben und von jedem einige Vorteile erhalten: Schulungsbereich

Bauen Sie einen Schießstand und einen Bohrraum aus, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre körperlichen Fähigkeiten zu erhöhen.

Getriebestation

Wandeln Sie einen Teil der Küche in eine spezielle Station um, um die Ausrüstung des Teams zu modifizieren.

Waffenbank

Räumen Sie etwas Platz aus, um eine kleine Waffenkammer und eine Werkbank zu bauen.

Optimieren Sie Ihre Waffen, um härter zu schlagen und die Genauigkeit zu erhöhen.

Wie man den Rook Safe Code löst

Wenn Sie die Rook-sichere Codekombination noch nicht haben, ist es jetzt an der Zeit, dies zu tun. In einem der Schlafzimmer im Obergeschoss des Rook finden Sie einen blauen Safe mit einer

vierstelligen Codekombination.

HINWEIS:

Sie können diese sichere Codekombination während jeder Rook-Mission lösen. Wenn Sie also den Rook-Safe-Code während der Rook: Reconciliation nicht finden, erhalten Sie eine weitere Chance.

Die Lösung, um die sichere Codekombination im Rook zu finden, beinhaltet eine Reihe von Rätseln. Der sichere Code ist für jeden Spieler einzigartig, was bedeutet, dass sich der Code, den Sie am Ende dieses Puzzles freischalten, von anderen unterscheidet.

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Sobald Sie alle gewünschten Upgrades erhalten haben und die Bindungszeit mit dem Team beendet haben, interagieren Sie mit dem Evidence Board, um die nächste Mission zu starten: Emergence.

Entstehung (Emergence)

Mit einem ziemlich gruseligen Institut ist die Emergence-Mission anders als jede vorherige Mission in unserem Call of Duty: Black Ops 6 Walkthrough. Nach einem schönen Aufenthalt auf der Basis des Teams in The Rook: Reconciliation, seien Sie auf eine unangenehme Überraschung oder zwei, sowie eine Reihe von kniffligen Rätseln und Kämpfen vorbereitet.

Finden Sie den Einstieg in die Biotechnologie

Folgen Sie Marshall zu Beginn der Mission in den Aufzugsschacht. Etwas... unerwartet wird passieren; sei bereit, nach oben zu schwimmen, sobald du im Wasser landest. Im nächsten Raum (der mit dem grünen Gas und den Schaufensterpuppen) gehen Sie auf der anderen Seite zur Tür.

Die Tür ist verschlossen, aber Sie werden etwas Lärm hinter Ihnen hören; gehen Sie zurück zu den Puppen am Eingang und nehmen Sie das Beil auf. Verwenden Sie es, um die verschlossene Tür zu öffnen.

Gehen Sie durch den Flur, die Treppe hinauf und in den großen Saal mit den beiden massiven Statuen. Es gibt eine weitere Treppe hinter den Statuen; gehen Sie hinauf und interagieren Sie mit den Aufzugsknöpfen:

Dies wird eine Horde von Zombies alarmieren, also sei bereit, sie mit deinem Beil abzuwehren! Sobald die Zombies unten sind, gehen Sie zurück zu den großen Statuen und nehmen Sie das orangefarbene Telefon.

Sie erhalten die Facility Map, die Sie verwenden müssen, um vier Director Keycards zu sammeln. Hinweis: Wenn Sie die Herausforderung "Anrufe sammeln" abschließen möchten, müssen Sie jeden Anruf während dieser Mission beantworten. Neben diesem gibt es einen Anruf am Anfang jedes 'Director's Keycard' Abschnitts (am Anfang jedes der vier farbigen Bereiche auf der Karte).

Direktor Keycard 1 - Erweiterte Kampfforschung

Um die erste Schlüsselkarte in der Emergence-Mission zu erhalten, gehen Sie zum Advanced Combat-Forschungsflügel im Südwesten. Wenn Sie in den Flur gehen, nehmen Sie die Treppe auf der linken Seite, die Sie zu einem runden Raum mit einem einzelnen Schreibtisch und einem Computer führt.

Interagieren Sie mit diesem Computer, um ein Hacking-Puzzle zu starten. Es ist ganz einfach; schauen Sie sich die Zahlen oben an und geben Sie die entsprechenden Buchstaben ein. Sie müssen nur zwei Wörter eingeben:

Zugang Lifting

Du wirst auf die untere Ebene gebracht. Sei vorsichtig; es gibt Zombies, die herumlaufen! Glücklicherweise gibt es einen Schrott und ein Gewehr mit Munition in der Nähe der beiden Fässer hinter Ihnen (vor der gelben Wand mit "B2" darauf geschrieben). Hier finden Sie auch eine Rüstungsplatte.

Mit dem Rücken zur B2-Wand erkunden Sie den Bereich auf Ihrer Rechten, um einige Gebrauchsgegenstände und Wurfartikel zu finden. Sehen Sie die beiden Türme hier? Wenn Sie den bevorstehenden Bosskampf erleichtern wollen, holen Sie sie auf und stellen Sie sie in die Mitte des Raumes.

Die Director Keycard befindet sich auf der anderen Seite des Raumes, die von einer Schaufensterpuppe auf einer hohen Leiste (roter Kreis unten) gehalten wird. Sie müssen den Greifhaken vom nahegelegenen Schreibtisch (roter Pfeil) greifen, um ihn zu erreichen, aber Vorsicht: Sobald Sie den Greifhaken erhalten haben, spawnnt ein Chef und Sie müssen sofort auf "Q" (wie auf dem Bildschirm angesprochen) drücken, um zur höheren Kante zu springen.

Der Vorsprung wird sich während des Bosskampfes auf und ab bewegen. Sie können dort bleiben und auf den Boss und Zombie-Horden darunter schießen, oder verwenden Sie den Greifhaken, um sich im Raum zu bewegen. Wenn Sie die Türme in der Mitte des Raumes platziert haben, werden sie eine große Anzahl von Zombies für Sie schießen.

Wenn der Boss unten ist, nehmen Sie die Director Keycard und benutzen Sie den Greifhaken, um durch den Aufzugsschacht in der Mitte des Raumes zu gehen.

Direktor Keycard 2 - Verwaltung

Wenn Sie den gelben Bereich Advanced Combat Research verlassen, verwenden Sie den Greifpunkt auf der anderen Seite des Flurs, der zum grünen Verwaltungsbereich führt.

Nehmen Sie das rote Telefon im Flur vor Ihnen und betreten Sie dann den großen Raum. Die Director Keycard befindet sich in diesem Bereich auf der Karte:

Als nächstes gehen Sie in den großen Raum hinunter und interagieren Sie mit der Tür auf der rechten Seite - die mit der roten Schaufensterpuppe dahinter. Natürlich ist es verschlossen... Sie müssen 4 fehlende Berichte finden und sie in die gelbe Karte neben der Tür legen, um sie zu entsperren.

Wann immer Sie einen fehlenden Bericht sammeln, wird eine Welle von Schaufensterpuppen erscheinen. Sie werden versuchen, dich anzugreifen, aber sie können sich nur bewegen, wenn du sie nicht ansiehst, also versuche, dir nach dem Ergreifen eines Berichts den Rücken zu wenden und halte so viele Schaufensterpuppen wie möglich im Auge, während du sie erschießt.

Hier finden Sie jeden fehlenden Bericht:

Fehlender Bericht 1 : Auf dem Schreibtisch in der nordwestlichen Ecke des Zimmers.

Schaufensterpuppen werden an den Schreibtischen erscheinen.

Fehlbericht 2 : Hinter dem großen Konferenzraumtisch, im westlichen Teil des Raumes. Die Schaufensterpuppen kommen herein.

Fehlender Bericht 3 : Im südlichsten Teil des Raumes, unterhalb der Treppe. Obwohl es scheint, dass es anfangs nicht viele Schaufensterpuppen gibt, werden sie hinter Ihnen erscheinen, wenn Sie diesen Bereich verlassen. Am besten sprinten Sie weg und nutzen Sie einen Greifpunkt, dann

drehen Sie sich um, um sie zu besiegen.

Fehlender Bericht 4 : Auf dem kleinen Tisch in der Mitte des Raumes, zwischen Tafel und gelber Couch. Wieder werden Schaufensterpuppen laichen, wenn Sie gehen, also greifen Sie weg und drehen Sie sich um, um sie zu erschießen.

Platzieren Sie die vier fehlenden Berichte in den gelben Aktenhaltern auf dem Büro der roten Schaufensterpuppe. Da er nach einer kurzen Zwischensequenz fliehen wird, musst du ihn jagen und deinen Greifhaken benutzen, um ihn zu fangen. Wiederholen Sie dies mehrmals, wonach sich die rote Schaufensterpuppe in einen schwer gepanzerten Boss verwandelt.

Der Trick, um diesen Boss zu besiegen, besteht darin, sich ständig mit deinem Greifhaken zu bewegen und aus der Ferne auf ihn zu schießen. Dieser Boss hat einen sehr starken Fernkampfangriff, aber er hat auch etwas Ladezeit, so dass Sie in Ordnung sein sollten, solange Sie den Greifhaken verwenden, um Angriffe zu umgehen.

Schnappen Sie sich die Director Keycard, wenn der Chef ausfällt, und kehren Sie zum Hub zurück. Es wird hier einige Zombies geben, also ist es am besten, auf der höheren Etage zu bleiben und nach links abzubiegen, bevor Sie nach unten fallen - Sie können den Greifhaken verwenden, um den östlichen Balkon zu erreichen und die Zombies unten effektiv zu vermeiden.

Director Keycard 3 - Gemeinsame Projekte

Im Bereich der grauen Joint Projects nehmen Sie das Telefon im Flur und fahren dann zum großen Raum.

Stellen Sie sicher, dass Sie zuerst das Gebiet plündern (Sie finden Waffen, Munition und Granaten entlang der Wände), dann schnappen Sie sich die Schlüsselkarte des Direktors von diesem Computer:

Dies wird einen Bosskampf gegen einen dunklen Zombie-Dämon beginnen. Sie können den Greifhaken verwenden, um Abstand vom Chef zu halten.

Wann immer der Chef einen bestimmten Schaden nimmt, wird er sich als unbelebter Gegenstand verkleiden - ein Mülleimer, ein Mittelpack, ein Stuhl - das Objekt kann SEHR schwer zu erkennen sein, obwohl es an Ort und Stelle vibriert. Manchmal besteht der einzige Weg, es zu finden, alles zu schießen, wenn man das Objekt betrachtet oder es schießt, was dazu führt, dass der Boss auftaucht. Nehmen Sie die Zombies herunter, dann streifen Sie durch den Raum, bis Sie dem Boss nahe genug sind, was dazu führt, dass er wieder auftaucht. Es ist hilfreich, diesen Boss zu bekämpfen, während er auf der Glasvitrine steht, an der die Kameras angewinkelt sind. Greifen Sie hier auf und nehmen Sie Zombiewellen heraus und feuern Sie auf den Boss, dann fallen Sie unter, sobald sie zu nah kommen. Hin und her zu gehen hält dich sehr sicher.

Hilfe! Der Chef in gemeinsamen Projekten Verschwindet und taucht nie wieder auf
Der außerirdische Boss in Join Projects in Emergence scheint zwischen den Runden zu verschwinden - an diesem Punkt betritt er Objekte. Wir haben gesehen, wie es eintritt:

Ein Stuhl in der Nähe des Eingangs im dunklen Sitzbereich
Ein Mülleimer an den Kameras
Ein Beistelltisch entlang der Wand

Die Objekte, in die es eintritt, schütteln, so dass Sie sie sehen können, aber die Talg des Raumes macht es WIRKLICH zäh. Versuchen Sie, Objekte zu schießen, sowie Sie können eine Kugel in das Objekt sprühen, aber einfach in der Nähe zu gehen, aktiviert den Boss. Wenn der Boss wirklich

nicht erscheint, laden Sie einfach Ihr Speichern auf und versuchen Sie es erneut, manchmal ist es viel einfacher, Objekte zu erkennen.

Tipp: Nachdem Sie die Zombies heruntergenommen haben, füllen Sie Ihre Munition und Granaten nach, bevor Sie nach dem Boss suchen.

Wenn der Chef besiegt ist, nehmen Sie die Keycard des Direktors und gehen Sie nach Süden in Richtung der kognitiven Forschung.

Director Keycard 4 - Kognitive Forschung

Nach dem Betreten des Bereichs Kognitive Forschung, des roten Teils der Karte, führt die Straße nach links zur Keycard des Direktors. Wenn Sie auch das sichere Code-Puzzle machen möchten, können Sie bei der ersten Gelegenheit nach rechts abbiegen. Wir erklären das Emergence Safe Code Puzzle im Folgenden ausführlicher.

Sie werden einen Computer mit einem Beobachtungsraum dahinter finden; interagieren Sie mit dem Computer, und Sie werden sehen, dass der Beobachtungsraum einen Chef und eine Director's Keycard enthält.

Drehen Sie den Rücken zum Computer und schauen Sie nach rechts; Verwenden Sie den Greifpunkt, um nach oben zu schwingen. Beute diesen Bereich zuerst, dann springe ins Wasser und schwimme durch den Tunnel am Ende des roten Weges:

Klettert aus dem Wasser. Nachdem du einen Zombie geschossen hast, findest du eine Tür mit einer Tastatur auf der linken Seite. Verwenden Sie das Blacklight, um zu sehen, welche Zahlen Teil des Codes sind, und ordnen Sie sie neu an, wenn sie sich an der falschen Stelle befinden (Codes werden randomisiert).

In diesem Raum, direkt auf der rechten Seite, finden Sie einen Abflussschalter. Um das Wasser aus der Boss-Arena zu entfernen, müssen Sie insgesamt drei Abflussschalter ziehen. Aber Vorsicht, Sie müssen sich umdrehen und zuerst das nahegelegene Büro betreten, wo Sie den Computer aktivieren müssen (roter Kreis unten). Dies gibt Ihnen 25 Sekunden, um alle drei Abflussschalter zu ziehen. Hier finden Sie die Drain Switches:

Abflussschalter 1 : Im Büro mit dem Computer. Wenn Sie auf den Computer schauen, ist es zu Ihrer Linken.

Abflussschalter 2 : Auf der anderen Seite des Wassers, erreichbar mit dem Greifhaken.

Abflussschalter 3 : Direkt hinter der Tastaturtür, die Sie entriegelt haben.

Kehren Sie durch die Tunnel in den Beobachtungsraum zurück. Die Keycard des Regisseurs wird einen Bosskampf beginnen.

Es ist am besten, den Greifhaken zu verwenden, um die höhere Leiste zu erreichen und die Fernkampfangriffe des Regisseurs zu vermeiden. Fliegen Sie weiter von einer Seite zur anderen, um sich vom Boss fernzuhalten, und landen Sie direkt nach der Landung einige Kopfschüsse. Der Boss wird hin und wieder Horden von Zombies hervorbringen, aber Sie können Sprengstoff verwenden, um schnell damit umzugehen.

Nachdem der Chef abgeschossen wurde, schnappen Sie sich die Keycard des Direktors und kehren Sie zum Hub zurück.

Emergence Safe Code

Vergessen Sie nicht den versteckten Safe der Emergence-Mission! Betreten Sie das Gebiet der

Kognitionsforschung der Karte (der rote Teil) und gehen Sie bei der ersten Gelegenheit, sie zu finden. Das ist die Tür, die du nehmen solltest:

Wenn Sie die Umkleidekabine betreten, befindet sich der Safe direkt auf der linken Seite und das Radio ist etwas weiter voraus, in einem der Regale:

Schalten Sie das Radio ein, um den sicheren Code zu erhalten und sammeln Sie 1.000 Credits. Denken Sie daran: Die beiden grünen Wellenlinien müssen zueinander passen. Unser Leitfaden, wie man das Radio abstimmt, erklärt dies genauer.

HINWEIS:

Sichere Codes sind einzigartig für Ihr Durchspielen, was bedeutet, dass Ihr Code von anderen Spielern abweicht. Um sicherzustellen, dass Sie den richtigen Code verwenden, lösen Sie das Radio-Puzzle im Büro, um die sichere Code-Combo-Audionachricht zu finden.

Einstieg in die Biotechnologie

Setzen Sie die vier Schlüsselkarten am Schreibtisch neben den beiden großen Statuen ein. Dadurch wird eine kleine Welle von Zombies hervorgebracht. Besiegen Sie sie und bringen Sie den Aufzug auf die Ebene der Biotechnologie.

Der letzte Bosskampf beginnt. Es wird Tonnen von Zombies geben, aber konzentrieren Sie sich auf den großen Dämonen-ähnlichen mit glänzenden gelben Augen; Wenn Sie ihn besiegen, ist die Mission vorbei.

Versuchen Sie, mit Ihrem Greifhaken die höchste Stufe zu erreichen, da es einfacher ist, auf die Zombies zu schießen, wenn sie unter Ihnen sind. Wenn ihr immer wieder die höchste Stufe umkreist, werdet ihr auch auf dringend benötigte Munitionsvorräte und Waffen stoßen.

Mission Belohnungen

Das Abschließen der Emergence-Mission wird mit einem Waffenaufkleber "Alliierte Anstrengung" belohnt. Sie können auch zwei Erfolge erzielen:

Head Games: Komplettes Auftauchen.

Sammeln Sie Anrufe (Herausforderung): Beantworten Sie jeden Anruf in Advanced Technologies und Anwendungen.

The Rook: Wiederherstellung

Nach einer nervigen Erfahrung in der Emergence-Mission führt Sie The Rook: Recovery zurück in das schöne Bergversteck. Wie frühere Rook-Permissionen von diesem Call of Duty: Black Ops 6 Walkthrough haben Sie die Möglichkeit, mit einigen Teamkollegen zu sprechen, Ihre Vergünstigungen zu verbessern und das sichere Code-Puzzle zu machen.

Nachbesprechung mit dem Team

Nach einer kurzen Zwischensequenz können Sie wie gewohnt die Basis durchstreifen. Sie können sofort zum Evidence Board gehen, um die nächste Mission zu beginnen, aber wenn Sie die Detail-Devourer-Errungenschaft erhalten möchten (Teil der Herausforderungen des gründlichen Ermittlers), müssen Sie die Dialogoptionen mit Sev und Woods ausschöpfen, bevor Sie die nächste Mission beginnen.

Woods kann im Raum mit dem Evidence Board gefunden werden, und Sev wird in der Türöffnung stehen.

Upgrade am Acquisitions Desk

Bevor Sie die nächste Mission beginnen, vergessen Sie nicht, einige Upgrades an der Ausrüstungsstation oder Waffenbank zu erhalten, und testen Sie Ihre Fähigkeiten im Trainingsbereich. Stellen Sie sicher, dass Sie einige Vergünstigungen von jedem aktualisieren: Schulungsbereich

Bauen Sie einen Schießstand und einen Bohrraum aus, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre körperlichen Fähigkeiten zu erhöhen.

Getriebestation

Wandeln Sie einen Teil der Küche in eine spezielle Station um, um die Ausrüstung des Teams zu modifizieren.

Waffenbank

Räumen Sie etwas Platz aus, um eine kleine Waffenkammer und eine Werkbank zu bauen.

Optimieren Sie Ihre Waffen, um härter zu schlagen und die Genauigkeit zu erhöhen.

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Wenn Sie mit dem Chatten mit Sev und Woods fertig sind, Ihre Fähigkeiten verbessern und den sicheren Code knacken, ist es an der Zeit, mit dem Evidence Board zu interagieren, um die nächste Mission zu starten: High Rollers.

High Rollers

High Rollers ist eine High-Stakes-Mission mit Glücksspiel, Schleichen, Schießen und vor allem Teamarbeit. Dieser Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs übernimmt die Rolle aller Ihrer Teamkollegen und spielt in einem wunderschönen, aber schwer bewachten Casino.

Zugang zur High Roller Lounge

Nachdem Sie High Rollers nach The Rook: Recovery Intermission begonnen haben, gehen Sie weiter ins Casino. Treffen Sie sich mit Sev, der auf der rechten Seite wartet, neben einem Autostand. Tu so, als würde sie das Infoboard links von Sev lesen, und sie wird dir eine Cheat-Karte geben.

Wenn Sie vom grünen Auto weggehen, biegen Sie rechts ab und gehen Sie zum Klavier. Biegen Sie wieder nach rechts ab, um Ihren Pokertisch zu finden:

Greifen Sie auf das Sicherheitskamarasystem des Casinos zu

Sobald Marshall sein Pokerspiel startet, werden Sie wieder als Case spielen. Sie sind in der Kanalisation, wo Sie drei Sicherheitskamarasysteme finden müssen. Es gibt Wachen hier unten, also versuchen Sie, sie nicht sehen zu lassen (in Waffen zu gehen ist eine Option, aber es wird viel schwieriger sein). Sie können untertauchen und an sichere Stellen schwimmen, um eine Erkennung zu vermeiden, und die Kamera verwenden, um Bilder von Wachen zu machen und ihre Bewegungen zu verfolgen.

Sicherheitskamarasystem 1

Sobald Sie den großen Raum mit den Wachen sehen, tauchen Sie unter und schwimmen Sie nach rechts. Hinter einem kleinen Boot kann man sich verstecken:

Klettern Sie auf den Vorsprung hinter diesem Boot. Da ist ein Wächter auf der linken Seite, aber er wird dich nicht sehen, wenn du dich an die Schatten hältst. Kriechen Sie in Richtung der beiden grünen Fässer und schauen Sie vorsichtig um die Ecke; Es gibt einen anderen Wächter, der in diesem Bereich patrouilliert.

Wenn er sich den Rücken kehrt, krieche hinter ihm her und klebe nach rechts. Dies führt Sie direkt zum ersten Überwachungskamarasystem:

Sicherheitskamerasystem 2

Schleichen Sie sich ab. Sie können sich an die Wand auf der rechten Seite halten, um zur nächsten Kamera zu gelangen, aber da viele Wachen im Weg sind, ist es einfacher, wieder ins Wasser zu fallen. Tauchen Sie unter und schwimmen Sie bis zum anderen Ende des Raumes (gegenüber, wo Sie hereinkamen), dann biegen Sie rechts ab. Folgen Sie grob dieser Route:

Klettern Sie den Vorsprung hinauf, wenn die Wachen nicht hinsehen, und schleichen Sie sich in Richtung des roten Lichts, wo Sie das zweite Überwachungskamerasystem finden.

Sicherheitskamerasystem 3

Drehen Sie dem vorherigen Kamerasystem den Rücken zu, fallen Sie zurück ins Wasser und schwimmen Sie auf die gegenüberliegende Seite des Raumes, bis Sie nicht weiter gehen können.

Von hier aus sehen Sie ein schwaches rotes Licht:

Hier finden Sie das dritte Überwachungskamerasystem.

Alles, was Sie jetzt tun müssen, ist zu entkommen; Fallen Sie zurück ins Wasser und gehen Sie zurück zu dem Ort, von dem aus wir das Sicherheitskamerasystem 3 vorgestellt haben. Hinter dir ist ein Ausgang, die Treppe hinauf: Vom Eingang dieses Kanalbereichs aus gesehen, wäre dieser Ausgang in der äußersten linken Ecke.

Erwerben Sie einen hohen Rollenstab

Der Fokus wird sich wieder auf Marshall verschieben, wenn er Poker spielt. Eine Eingabeaufforderung wird angezeigt, in der Sie aufgefordert werden, eine Cheat-Karte auszuwählen. Stellen Sie sicher, dass Sie "volles Haus" auswählen, um das Spiel zu gewinnen.

Gehen Sie zurück zum Eingang des Casinos. Der Eingang zur High Roller Lounge befindet sich auf der linken Seite, bewacht vom Mann im roten Anzug.

Gehen Sie zu den Spielautomaten auf der rechten Seite und pflanzen Sie ein Gerät, dann verwenden Sie die Ausführungstaste, wie auf dem Bildschirm angefordert, um eine Ablenkung zu erzeugen.

Felix wird mit dem Casino-Mitarbeiter sprechen. Sie müssen seine Schlüsselkarte stehlen - bleiben Sie hinter ihm und er wird nichts bemerken.

Programmieren Sie die Casino Keycard neu

Wenn Sie den Fokus auf Felix verschieben, müssen Sie die Schlüsselkarte verwenden, um diesen Raum zu verlassen. Verwenden Sie die Schlüsselkarte weiter, bis Sie ein Tastaturpuzzle an einer verschlossenen Tür drücken. Es ist der gleiche Bohrer wie bei früheren Tastatur-Puzzles: Erstrahlen Sie ein Schwarzlicht, um zu sehen, welche Tasten zuvor verwendet wurden, und passen Sie dann die Reihenfolge der Zahlen an.

Achtung: Sie benötigen den gleichen Tastaturcode, um andere Türen in diesem Bereich zu entsperren - stellen Sie sicher, dass Sie ihn sich merken!

Hüten Sie sich, dass der nächste Bereich eingeschränkt ist, so dass Sie nicht entdeckt werden müssen! Sie können die Spy Camera verwenden, um die drei Wachen zu verfolgen, bevor Sie hineingehen (zielen Sie die Kamera durch das Fenster an).

Nachdem Sie den verbotenen Abschnitt betreten haben, gehen Sie nach unten und bewegen Sie sich langsam nach links. Gehen Sie nur, wenn die Wachen in der Nähe den Rücken kehren. Verwenden Sie am Ende des Flurs den gleichen Tastaturcode, um das Büro zu betreten.

Schleichen Sie sich hinter die Wache und nehmen Sie ihn heraus (dies wird den Rest dieser Mission viel einfacher machen), dann betreten Sie den nahe gelegenen Schloß.

Entfernen Sie die letzte Entlüftung und warten Sie, bis der Patrouillenwächter Ihnen den Rücken zukehrt, und nehmen Sie ihn dann heraus. Bewegen Sie sich weiter und warten Sie, bis der dritte und letzte Guard ihm den Rücken zugekehrt hat, und nehmen Sie ihn dann auch heraus.

Sie finden den Computer in der Ecke auf der rechten Seite.

Um das Hacking-Puzzle zu lösen, schauen Sie sich den Zahlencode an und geben Sie die entsprechenden Buchstaben ein. Die Lösungen sind „Kopie“ und "Karte".

Verlassen Sie die High Roller Lounge und setzen Sie sich an die Bar rechts.

Zugriff auf das Vault Security Panel

Weiter als Sev, nehmen Sie die Tür zum Hochsicherheitsbereich:

Die Zimmer unten sind bewacht, also versuchen Sie, außer Sichtweite zu bleiben. Wenn Sie direkt nach dem Abstieg der Treppe links abbiegen, finden Sie viel Deckung sowie eine Pistole mit einem Schalldämpfer (siehe Bild unten). Benutze es, um die Wachen zu erledigen.

In der Ecke des Zimmers wischen Sie die Sicherheitskarte auf dem goldenen Aufzug.

Optional: Entsperren Sie den versteckten High Rollers Safe

Bevor Sie den goldenen Aufzug verlassen, stellen Sie sicher, dass Sie das Radio auf der linken Seite abstimmen und den Code verwenden, um den Safe auf der rechten Seite zu entsperren: Nähern Sie sich dem Radio, um zu interagieren, und stimmen Sie dann die Frequenz ab, um Ihren Code zu empfangen. Sobald Sie Ihren Code haben, verwenden Sie ihn, um den Safe zu öffnen und sammeln Sie \$ 1.000.

Sprengen Sie den Tresor

Wenn das erledigt ist, betreten Sie die Waffenkammer auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Du kannst dir alle sechs Waffen schnappen, die du später gerne im Kampf einsetzt - aber nicht mehr als sechs!

Hinweis: Wenn Sie die Double Down Challenge abschließen möchten, schnappen Sie sich nur Pistolen!

Mit den geladenen Waffen schieben Sie den Wagen zu Marshall und Felix und platzieren Sie den C4 wie angewiesen. Blasen Sie die Tresortür hoch, gehen Sie dann hinein und sammeln Sie die Beute auf der linken Seite.

Bewegen Sie das Rad, um den Safe zu öffnen, gehen Sie dann zurück und schnappen Sie sich ein paar Waffen aus dem Wagen. Verteidigen Sie den Tresor, bis Marshall "zu mir Sev!" schreit, woraufhin Sie den Wagen schieben sollten, um eine Explosion zu verursachen.

Der Fokus wird sich auf Case verlagern.

Pantheon-Beweise finden

Um sich vom Stuhl zu befreien, schließen Sie Ihre Handschellen ab und seien Sie bereit, eine kurze Zeitaufforderung direkt danach zu erfüllen.

Schnappen Sie sich ein paar Waffen aus diesem Raum, dann gehen Sie nach oben und besiegen Sie Feinde, während Sie sich dem Schließfach nähern. Nachdem Sie sich mit dem Team neu gruppiert haben, müssen Sie sich aus dem Casino herauskämpfen. Hüten Sie sich vor den schwer gepanzerten Elitefeinden; Versuchen Sie, Sprengstoff zu verwenden oder sich hinter ihnen zu bewegen, um ihre Schilde zu umgehen.

Nach einem letzten Showdown in den Kanälen unterhalb des Casinos wird die High Rollers-

Mission abgeschlossen sein.

Missionsbelohnungen

Als Belohnung für den Abschluss von High Rollers erhalten Sie einen Raubhaut für Marshall. Sie können auch die folgenden Erfolge und Herausforderungen sammeln:

Jackpot: Schließe die High Rollers-Mission ab.

Double Down : Verteidige den Tresor nur mit Pistolen.

The Rook: Kontakt

Mit Ihrem Glücksspieltag, der jetzt hinter Ihnen liegt, bietet The Rook: Contact die Möglichkeit, Upgrades zu kaufen, zusätzliche Mittel aus dem sicheren Code-Puzzle zu erhalten und sich mit dem Team zu verbinden. Nach der High Rollers-Mission dreht sich bei diesem Teil unserer Call of Duty: Black Ops 6 Walkthrough alles um die Vorbereitung auf die Bodenkontrolle.

Nachbesprechung mit dem Team

Diese Rook-Pause beginnt außerhalb der Basis. Geh zum Feuer, um deine Teamkollegen einzuholen. Sev und Felix werden das Gespräch danach für eine Weile fortsetzen; Fühlen Sie sich frei, ihnen zuzuhören, aber wenn Sie die Detail-Devourer-Errungenschaft (Teil der gründlichen Ermittler-Herausforderungen) erhalten möchten, müssen Sie die Dialogoptionen mit Woods und Marshall diesmal ausschöpfen.

Upgrade am Acquisitions Desk

Bevor Sie die nächste Mission beginnen, vergessen Sie nicht, einige Upgrades an der Ausrüstungsstation oder Waffenbank zu erhalten, und testen Sie Ihre Fähigkeiten im Trainingsbereich. Stellen Sie sicher, dass Sie von jedem neue Vorteile erhalten:

Schulungsbereich

Bauen Sie einen Schießstand und einen Bohrraum aus, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre körperlichen Fähigkeiten zu erhöhen.

Getriebestation

Wandeln Sie einen Teil der Küche in eine spezielle Station um, um die Ausrüstung des Teams zu modifizieren.

Waffenbank

Räumen Sie etwas Platz aus, um eine kleine Waffenkammer und eine Werkbank zu bauen.

Optimieren Sie Ihre Waffen, um härter zu schlagen und die Genauigkeit zu erhöhen.

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Wenn Sie bereit sind, interagieren Sie mit dem Evidence Board, um die nächste Mission zu starten: Ground Control.

Bodenkontrolle

In der Bodenkontrollmission müssen Sie die Kontrolle über einen großen Flughafen übernehmen, um zu verhindern, dass ein böser Kerl geht. Klingt einfach, aber die vielen Feinde machen die Dinge in diesem Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs schwierig - besonders wenn Sie sich in einem Flugzeug oder einem Panzer befinden.

Betreten Sie das Flughafenterminal

Nachdem der Hubschrauber Sie am Flughafenterminal abgesetzt hat, fahren Sie in Richtung Eingang. Nehmen Sie zuerst die Mörser und Scharfschützen auf dem Dach heraus:

Achten Sie darauf, Ihre Position zu ändern, um Schäden durch eingehende Mörser zu vermeiden.

Wenn Sie sich im Terminal befinden, bewegen Sie sich weiter vorwärts, während Sie und das Team die Feinde besiegen.

Optional: Entsperren Sie den Bodenschutz-Versteckten Safe

Wenn Sie 1.000 Credits vom geheimen Safe erhalten möchten, finden Sie ihn kurz nach dem Betreten des Flughafenterminals. Machen Sie sich auf den Weg zum Check-in-Bereich, der an den vielen Check-in-Schaltern und dem abgestürzten Hubschrauber leicht zu erkennen ist. Gehen Sie zur Tür der „Abgänge“ und biegen Sie dann nach links in Richtung der „Abfahrts“-Bildschirme ab.

Um das Radio zu finden, stellen Sie sich hinter den langen Zähler auf der rechten Seite (wenn Sie mit den Abfahrtszeichen konfrontiert sind). Schalten Sie das Radio ein, um den sicheren Code zu erhalten.

Stimmen Sie die Radiofrequenz ab, um Ihren zufälligen Code zu empfangen. Als nächstes suchen Sie nach der nahe gelegenen Office 1 Tür und betreten Sie diesen Raum. Nehmen Sie eine sofortige Linke und der Safe wird an der Wand sein.

Griff und sichere Gusevs Flugzeug

Kämpfe weiter durch den Flughafen. Nachdem Sie die Rolltreppe hinaufgegangen sind, verpassen Sie nicht den Beutetropfen nach links:

Betreten Sie Gusevs Flugzeug, aber hüten Sie sich vor den Feindseligkeiten im Inneren. Sie werden Granaten und RC-XE-Drohnen verwenden (der Sprengstoff, der auf Sie zukommt), also seien Sie bereit, die Granaten zurückzuwerfen und die Drohnen zu schießen, bevor sie Sie erreichen. Es gibt nicht viel Platz, um Explosionsschäden auf andere Weise zu vermeiden.

Öffnen Sie die Cockpittür, sobald Sie das Flugzeug geräumt haben - leider ist Gusev nicht da.

Verhindern Sie, dass Gusev entkommt

Nach einer kurzen Zwischensequenz können Sie weiterkämpfen, da das Flugzeug von Feinden umgeben ist. Nachdem sie sie ein wenig zurückgestoßen haben, kommt ein Panzer herein, aber die Crew wird fliehen - in Richtung des Panzers laufen und ihn für sich beanspruchen.

Fahren Sie mit dem Panzer durch den Flughafen, während Sie auf Feinde schießen. Die "normalen" Feinde sind keine große Bedrohung für Sie, aber stellen Sie sicher, dass Sie auf Mörser abzielen! Sie können das Terminal hier betreten:

Wenn Sie den Raum erreichen, von dem aus Sie zuvor in das Flugzeug eingestiegen sind, seien Sie bereit, durch die Fenster auf das abgehende Flugzeug zu schießen - dies wird Gusev aufhalten. Nach einer abschließenden Dialogszene wird die Bodenkontrollmission abgeschlossen sein und Under the Radar wird beginnen.

Mission Belohnungen

Nach Abschluss der Bodenkontrolle erhalten Sie einen kleinen Panzeranhänger, um Ihre Waffen anzuziehen. Sie können auch eine Missionserfolgung freischalten und die Errungenschaft herausfordern:

Bulldozed: Zerstöre 25 Gegner, während du den Panzer fährst.

Nicht rauchen: Töte 10 Gegner mit einer Drachen-Atem-Schrotflinte in einem einzigen Ground Control-Spieldurchgang.

Unter dem Radar

Die Under the Radar-Mission lässt dich direkt in die Höhle des Pantheons fallen, wo du ihre Ausrüstung sabotieren musst. Sie können diesen Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs auf welche Weise auch immer abschließen, aber einige Sabotagemethoden sind schwieriger als andere.

Sabotieren Sie die Pantheon-Verteidigung

Nehmen Sie die Rolle von Sev nach der Bodenkontrollmission ein und nehmen Sie den nahegelegenen Soldaten ab, um eine Verkleidung zu erhalten. Von hier aus können Sie ein Radar auf der linken Seite, eine SAM-Site vor Ihnen und einen Angriffshubschrauber auf der rechten Seite erkennen. Interagieren Sie mit all diesen Standpunkten, um Informationen zu gewinnen.

Als nächstes gehen Sie durch die Luke hinter Ihnen und schließen Sie die Tür darunter. Biegen Sie links ab, um das Gelände mit dem Radar, der SAM-Site und Heli zu betreten. Sie müssen alle drei sabotieren, aber Sie können frei entscheiden, wie und in welcher Reihenfolge Sie dies tun.

Sabotieren Sie das Radar

Beginnen wir am Radar, auf der Westseite der Karte:

Es gibt drei Möglichkeiten, das Radar zu sabotieren. Hier ist jede Option und ihre Standorte:

Standort 1: haben Sie ein "schönes Gespräch" mit dem Mann hinter dem Fenster. Es ist wichtig, mit ihm durch das Fenster zu sprechen - schließen Sie seine Tür nicht ab, da er dies als feindliche Aktion wahrnehmen wird. Sie müssen auf die Option "Keen Eye" klicken und dann mit dem Monitor, dem Radio und der Zwischenablage interagieren. Um diese Wache erfolgreich zu überzeugen, wählen Sie die folgenden Dialogoptionen:

Code 11A.

Es ist das, was Sgt. Whitman hat es mir gesagt.

Führen Sie die Clutter Simulation erneut aus.

Standort 2 : Pflanzen Sie einen Sprengstoff auf dem Radar. Es gibt einen Sprengstoff im kleineren Gebäude westlich des mit dem Radar (rechts vom Hauptgebäude im Bild unten). Wenn Sie einen Sprengstoff haben, verwenden Sie die Leitern, um zum Radargericht auf dem Dach zu klettern. Nur die Spitze des Daches ist ein Sperrbereich. Schleichen Sie sich zum Wächter und verwenden Sie "stille Takedown", dann pflanzen Sie den Sprengstoff.

Standort 3 : Anlage eines Sprengstoffs auf der Stromversorgung des Radars. Lockpicken Sie die Rosttür, dann schleichen Sie sich nach vorne und pflanzen Sie den Sprengstoff. Dies ist ein eingeschränkter Bereich, also stellen Sie sicher, dass keine der Wachen nach Ihren Wünschen sucht.

Optional: Entsperren Sie den geheimen Safe

Bevor Sie diesen Bereich verlassen, können Sie das Radargebäude erkunden und den versteckten Safe für 1.000 \$ öffnen. Sie müssen hier eintragen:

Geh hinauf ins nächste Stockwerk. Dieser Teil kann ein bisschen schwierig sein, da Sie vorübergehend einen gesicherten Bereich betreten müssen. Gleich zu Beginn des Raumes sehen Sie das Radio, das auf einem Tisch auf der rechten Seite sitzt. Auf der linken Seite sehen Sie den Safe hinter einem verschlossenen Tor.

Nachdem Sie das Radio abgestimmt und Ihren Code erhalten haben, müssen Sie das Tor verriegeln. Beachten Sie einfach, dass Lockpicking ein eingeschränkter Akt ist, also stellen Sie sicher, dass der Wächter neben dem Radio oder die Wachen in dem eingezäunten Bereich zu Ihnen zeigen. Nimm das Schloss.

Sobald Sie drinnen sind, sind Sie in einer eingeschränkten Zone, also schnappen Sie sich den Safe

so schnell wie möglich und steigen Sie wieder aus. Der Safe wird zu Ihrer unmittelbaren Rechten sein, wenn Sie den eingezäunten Bereich betreten.

Sabotieren Sie die SAM-Seite

Als nächstes gehen wir zur SAM Site in der Mitte der Karte:

Es gibt zwei Möglichkeiten, die SAM-Site zu sabotieren: Machen Sie den Warhead Swap oder pflanzen Sie einen Sprengstoff.

Option 1: Sprengkopftausch

Um einen Warhead Swap zu machen, betreten Sie dieses Gebäude und sprechen Sie mit dem Mann hinter dem Computer:

Wählen Sie „Keen Eye“ und interagieren Sie mit der Zwischenablage, dem Arbeitsauftrag und dem Kalender. Geben Sie der Wache folgende Antworten:

Sie kommen aus Weißrussland.

Ihr Upgrade ist für morgen geplant.

Ihre Führungsschiffe, die GCX-78.

Gehen Sie weiter in das Gebäude und schließen Sie die Tür auf der linken Seite (hinter Computertyp) ab, was zu einem eingeschränkten Bereich führt. Bleiben Sie links, passieren Sie den Jeep und gehen Sie hier in das nächste Gebäude:

Schleichen Sie sich an der Wache vorbei und schnappen Sie sich die Drahtserren von der Tafel.

Lassen Sie das Gebäude durch die andere Tür und gehen Sie nach rechts in dieses Gebäude:

Der Sprengkopf wird direkt vor Ihnen sein. Benutze die Drahtsessel auf dem Sprengkopf, schleiche dich zurück, wie du gekommen bist, und sprich wieder mit dem Mann hinter dem Computer, um die Sabotage zu vervollständigen.

Option 2: Plant Explosive

Die zweite Sabotageoption von SAM Site besteht darin, einen Sprengstoff direkt auf die Rakete zu legen. Das scheint einfacher zu sein, aber die vielen Wachen in diesem Bereich machen es schwierig. Es ist am besten, sich durch alle umliegenden Gebäude zu schleichen und die Wachen einzeln zu stürzen, dann springen Sie den Raketenwerfer aus nordwestlicher Richtung hinauf, um den Sprengstoff zu pflanzen.

Sabotieren Sie den Angriffshubschrauber

Schließlich müssen wir den Hubschrauber im Osten sabotieren:

Es gibt drei Möglichkeiten: einen Sprengstoff direkt auf den Hubschrauber zu pflanzen, Wasser in den Tankwagen zu gießen oder die Wachen davon zu überzeugen, Ihre explosive Fracht auf den Hubschrauber zu laden. Hier ist, wie man das macht:

Option 1: Pflanzen Sie einen Sprengstoff auf den Hubschrauber

Dies könnte die einfachste Option sein. Klettern Sie mit der Leiter auf das in rot (Bild unten) eingekreiste Dach (Sie können auch eine Sprengladung auf diesem Dach aufheben), dann betreten Sie die Tür auf der rechten Seite und gehen Sie nach unten. Achten Sie darauf, die Wache nicht zu alarmieren! Schleich dich aus der Tür, die zum Hubschrauber führt. Wenn die Wachen in der Nähe in die andere Richtung schauen, pflanzen Sie den Sprengstoff.

Option 2: Sabotieren Sie den Tankwagen

Achten Sie darauf, dass diese Option Wasser erfordert, das Sie im Radar-Dish-Gebäude finden können. Es befindet sich im Erdgeschoss im nicht eingeschränkten Raum.

Neben dieser Anforderung ähnelt diese Sabotagemethode der vorherigen Option; Klettern Sie auf das Dach und gehen Sie durch das Gebäude. Schleichen Sie sich heraus, damit Sie dem Hubschrauber von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, aber gehen Sie diesmal nach rechts und schleichen Sie sich in Richtung des Tankwagens in der Ecke. Verstecke dich dahinter und benutze die Holzkisten, um auf sein Dach zu klettern, und gieße dann das Wasser in den Lastwagen.

Option 3: Explosive Fracht

Um explosive Fracht auf den Hubschrauber zu laden, gehen Sie wie folgt vor:

Standort 1 : Platzieren Sie einen Sprengstoff auf der Ladung (stellen Sie sicher, dass Sie niemand sieht).

Standort 2 : schnappen Sie sich die Genehmigung aus dem Inneren dieses Gebäudes.

Standort 3: Sprich mit der Wache und zeige ihm die Form. Wenn Sie das Formular nicht haben, verwenden Sie "Keen Eye" und geben Sie die folgenden Antworten:

Französische Auslandsbrigade.

Du bist zu deinen Mädchen gegangen.

Ich bin Captain Betzer getroffen.

Standort 4 : Sagen Sie den beiden Wachen neben der Ladung, dass sie gut sind zu gehen.

Verwenden Sie die Sicherheitsstation, um die Wiege zu lokalisieren

Gehen Sie zur Sicherheitsstation, die auf Ihrer Karte markiert ist. Sie können dieses Gebäude ohne Probleme betreten, aber der Raum mit dem Computer ist eingeschränkt. Einfach einschleichen und „Silent Takedown“ auf die Wache verwenden.

Um das Hacking-Puzzle zu lösen, werfen Sie einen Blick auf den Zahlencode in der oberen linken Ecke des Bildschirms und finden Sie dann den entsprechenden Buchstaben unten. Das Wort, nach dem Sie suchen, ist "Panoptes".

Klicken Sie weiter durch die Kamerabildschirme, bis Sie Egge erkennen (keine Sorge, Sie können sie nicht verpassen). Schießen Sie in der nächsten Actionszene Ziele aus dem Hubschrauber, wie angewiesen. Zielen Sie speziell auf die Mörser.

Erobre Egge

Drücken Sie gemeinsam mit Ihrem Team die Pantheon-Basis durch. Hüten Sie sich, dass die Kämpfe sofort nach dem Absetzen aus dem Hubschrauber beginnen.

Geh in die Tunnel. Nach dem Aufteilen, achten Sie darauf, dass die Schießerei fortgesetzt wird, wenn Sie in diesen Tunnel gehen:

Hüten Sie sich vor den elektrischen Fallen hier. Schießen Sie sie aus der Ferne, um Verletzungen zu vermeiden.

Seien Sie während Ihres Dialogs mit Harrow bereit für eine schnelle Zeitveranstellung. Damit wird die Under the Radar-Mission abgeschlossen.

Mission Belohnungen

Completing Under the Radar wird mit einem Hintergrundbild-/Loading-Bildschirm mit Adler belohnt. Sie können auch die folgenden Erfolge und eine Challenge-Belohnung erhalten:

Trostpreis: Schließen Sie die Under the Radar-Mission ab.

Skewer the Winged Beast: haben Sie das SAM-Ziel selbst und den Hubschrauber.

Keen Eye (Herausforderung): Verwenden Sie Sev's Keen Eye Ability auf alle drei Desk Guards.

The Rook: Verhör

Mit Harrow endlich gefangen, ist The Rook: Interrogation voller Spannung. Nun, da sich der Feind in Ihrer schönen Basis befindet, hören Sie sich alle Dialoge an und verbessern Sie Ihre Fähigkeiten in diesem Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs - es wird später keine Chancen mehr geben, dies zu tun.

Nachbesprechung mit dem Team

Wenn Sie nach der Detail-Devourer-Errungenschaft (Teil der gründlichen Ermittler-Herausforderungen) gehen, die alle ausführlichen Rook-Gespräche erfordert, müssen Sie Adlers Dialog ausschöpfen, bevor Sie die nächste Mission beginnen. Adler wartet in der Nähe des Evidence Board:

Upgrade am Acquisitions Desk

Bevor Sie die letzte Mission beginnen, vergessen Sie nicht, einige Upgrades an der Ausrüstungsstation oder Waffenbank zu erhalten, und testen Sie Ihre Fähigkeiten im Trainingsbereich. Dies ist deine letzte Chance, deine Fähigkeiten vor der letzten Mission zu verbessern, also stelle sicher, dass du die besten Vergünstigungen von jeder Station bekommst:

Schulungsbereich

Bauen Sie einen Schießstand und einen Bohrraum aus, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre körperlichen Fähigkeiten zu erhöhen.

Getriebestation

Wandeln Sie einen Teil der Küche in eine spezielle Station um, um die Ausrüstung des Teams zu modifizieren.

Waffenbank

Räumen Sie etwas Platz aus, um eine kleine Waffenkammer und eine Werkbank zu bauen. Optimieren Sie Ihre Waffen, um härter zu schlagen und die Genauigkeit zu erhöhen.

Überprüfen Sie den Missionsvorstand

Wenn Sie bereit sind, interagieren Sie mit dem Evidence Board, um die letzten miteinander verbundenen Missionen zu beginnen: Trennungsangst und Schachmatt.

Trennung Angst

Da die Dinge in der Mission Trennungsangst erhitzt werden, müssen Sie Antworten von Jane Harrow erhalten, während Sie das Safehouse vor dem Pantheon verteidigen. In diesem Teil unseres Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs werden Sie die Rolle der Jane übernehmen, während Sie ihre schwierige Kindheit und frühe CIA-Karriere erkunden.

Während der letzten beiden Missionen der Kampagne Call of Duty: Black Ops 6, Separation Anxiety und Checkmate, wechseln Sie ständig von einer Mission zur anderen.

Trennung Angst Teil Eins: Interrogate Jane

Nachdem Adler sie betäubt hat, werden Sie die Rolle der Jane übernehmen, während Sie durch eine bizarre Gedankenlandschaft gehen. Betreten Sie dieses Haus und sprechen Sie mit dem Kind: Sie werden in ein anderes Schlafzimmer gebracht. Versuchen Sie, den Raum zu verlassen, und nachdem Janes Mutter erscheint, kriechen Sie unter dieses Bett:

Zurück im kaputten Schlafzimmer, interagieren Sie mit diesem Spiegel:

Ihr nächstes Ziel ist es, drei Teile des gebrochenen Spiegels zu finden. Sie werden mit dem ersten Stück belohnt, wenn Sie die Schnitzeljagd abgeschlossen haben.

Spiegelsplitter 1: Schnitzeljagd

Um die Schnitzeljagd abzuschließen, befolgen Sie die Anweisungen auf der Notiz, die am Bett

klebt: Der Code scheint für jeden Spieler gleich zu sein, also wenn Sie das Rätsel nicht selbst lösen möchten, hier ist die Lösung:

Verwenden Sie diesen Code auf der Holzkiste, um das Spiegelstück zu erhalten.

Wenn Sie lieber nach dem Code suchen möchten, müssen Sie Folgendes tun:

„Tea Party“-Lösung: Blick auf die Holzkiste mit dem Bett dahinter, biegen nach links ab und betreten das Gebäude. Geh nach oben, und wenn du das Kind Jane siehst, krieche unter das Bett und öffne die Tür auf der anderen Seite. Sie sehen die Anzeige im Bild unten. „Zähle die Gäste“ wie angewiesen; da es vier Spielzeuge gibt, Tap to Reveal

"Scouts" -Lösung: Gehen Sie zurück in das Gebäude, die Treppe hinunter und dann aus der Tür vor Ihnen (die gegenüberliegende Seite, wo Sie zuerst eingetreten sind). Betreten Sie das Gebäude auf der linken Seite. Finden Sie die Notiz auf dem Trophäen-Display, wie in der Abbildung unten gezeigt. Sie müssen die Trophäen und die Abzeichen (die runden Symbole auf dem Tuch) zählen und dann die Abzeichen subtrahieren. Hier ist die Antwort: Es gibt sechs Trophäen und fünf Abzeichen, also Tap to Reveal

"Schreibtisch"-Lösung: Verlassen Sie das Gebäude und biegen Sie rechts ab. Folgen Sie dem Licht, um zum Bett zurückzukehren, aber gehen Sie weiter in die gleiche Richtung, um das endgültige Gebäude zu finden. Der Weg führt zu einem Schreibtisch mit drei Tests; da die Notiz nach dem höchsten Testergebnis fragt,

Tap to Reveal

Zurück ins Bett. Die richtige Reihenfolge des Safe-Codes ist Desk - Scouts - Teeparty, was Tap to Reveal Bedienen Sie es auf der Holzkiste und legen Sie dann das Spiegelstück auf den gebrochenen Spiegel.

Spiegelsplitter 2: Drücken Sie den roten Knopf

Zurück in Janes altem Schlafzimmer, öffne die Tür und versuche, deiner Mutter zu helfen. Wenn Sie in das dunkle Gebäude fallen gelassen werden, gehen Sie ein wenig nach vorne, dann biegen Sie nach links ab und gehen Sie diese gelbe Rampe hinauf, in Richtung der Scherbe:

Sie werden in einen Raum mit einem großen roten Knopf fallen. Um die rote Taste zu aktivieren, finden Sie die vier Generatoren und schalten Sie sie ein - es ist sehr dunkel hier, aber Sie können den vier elektrischen Kabeln folgen, um Sie zu jedem Generator zu führen. Seien Sie vorsichtig: Nachdem Sie einen Generator eingeschaltet haben, wird eine Horde Zombies erscheinen - seien Sie bereit, sie zu erschießen!

Es ist ziemlich einfach, mit Ausnahme der grünen Schnur: Wenn es Sie zu einer verschlossenen Tür führt, treten Sie ein wenig zurück und gehen Sie durch die Öffnung auf der linken Seite, genau hier:

Wenn alle vier Generatoren eingeschaltet sind, drücken Sie die rote Taste. Nachdem der Aufzug Sie nach oben gebracht hat, klettern Sie die gelbe Leiter und springen Sie zum schwimmenden Spiegelsplitter. Legen Sie die Scherbe auf den gebrochenen Spiegel, um diesen Teil der Trennungsangst zu vervollständigen.

Sie müssen den ersten Teil der Checkmate-Mission abschließen, bevor Sie die Trennungsangst fortsetzen können.

Trennung Angst Teil Zwei: Lügen

Zurück in der Traumlandschaft, verlassen Sie das Schlafzimmer, dann versuchen Sie, das Büro zu betreten (nur einen Weg zu gehen). Nachdem Sie vom bösen Alter Ego niedergetreten wurden, springen Sie von Plattform zu Plattform, um die nächste Tür zu erreichen. Sei schnell, denn du hast

nur 30 Sekunden!

Wenn Sie den Parkour-Lauf beim ersten Versuch abschließen, erhalten Sie die „Kinetizist“-Leistung. Hüten Sie sich, dass dies sehr schwierig ist, insbesondere bei höheren Schwierigkeiten, da Sie durch einen Bulletstorm laufen müssen, ohne zu sterben.

Kinetiker

Wenn es nicht klappt, erfahren Sie hier, wie Sie den Parkour auf die "sichere" Weise abschließen können:

Springen Sie im Inneren des Behälters mit den explosiven Fässern über die erste, hocken Sie sich unter den zweiten und kriechen Sie unter den dritten.

Vorsicht; böse Versionen von Jane werden weiter vor dir auf dich schießen. Es gibt zwei Möglichkeiten, damit umzugehen; versuchen Sie, durch die Kugeln zu laufen (Sie könnten dies bei niedrigeren Schwierigkeiten durchziehen) oder öffnen Sie die Holzwaffentruhe - sie liegt direkt hinter den explosiven Fässern auf dem Boden. Wenn Sie die Brust öffnen, werden Sie zum Anfang der Parkour-Ebene zurückgebracht, aber Sie können zur Waffentruhe zurücklaufen, um die Waffe im Inneren zu ergreifen. Auch hier wird Sie am Anfang dieses Parkour-Abschnitts zurückfallen, aber jetzt haben Sie eine Waffe. Machen Sie sich keine Sorgen um den Timer; er wird jedes Mal automatisch zurückgesetzt.

Es gibt eine andere Holztruhe direkt hinter dem Jane Alter-Ego; öffnen Sie sie, um einen Greifhaken zu erhalten. Wieder einmal müssen Sie den Parkour neu starten, aber dieses Mal können Sie schnell von Plattform zu Plattform schwingen. Es wird mehr feindliche Janes vor uns haben, also schießen Sie zuerst und verwenden Sie dann den Greifhaken danach.

Im Büro interagieren Sie zuerst mit dem Familienbild, nehmen Sie dann die Diskette (in der Nähe der Tür) auf und stecken Sie sie in den Computer. Lösen Sie das Hacking-Puzzle, indem Sie die Zahlen an die Buchstaben anpassen. Das richtige Passwort ist pantheon, „pantheon“.

Während der nächsten Dialogszenen interagieren Sie mit Janes Vaterkörper und verlassen Sie dann das Büro. Gehen Sie zum Aufzug, treten Sie hinein und drücken Sie den Knopf. Wenn Janes Alter-Ego dich packt, sei bereit für ein schnelles Zeitereignis!

Ein Haufen Zombies kommt sofort danach auf dich zu. Sie erhalten eine Schrotflinte, um die erste Welle zu besiegen, ein automatisches Gewehr, um die zweite zu besiegen, und zwei Pistolen, um die dritte Welle zu besiegen. Stellen Sie sicher, dass Sie die dritte Welle von Zombies aus der Ferne schießen, da sie Sprengstoff tragen.

Legen Sie schließlich die dritte Spiegelsplitter auf den gebrochenen Spiegel. Der zweite Teil von Checkmate beginnt.

Sie müssen den zweiten Teil der Checkmate-Mission abschließen, bevor Sie die Trennungsangst fortsetzen können.

Trennung Angst Teil Drei: Wahrheit

Interagieren Sie wieder mit dem Spiegel und kämpfen Sie sich dann durch das Bürogebäude.

Interagieren Sie mit dem Spiegel am anderen Ende des Raumes. Dies wird eine Aktionssequenz starten; schießen Sie auf Ihre Feinde aus dem Hubschrauber, wie angewiesen, und laufen Sie dann in Richtung Woods. Es ist wichtig, nicht an einem Ort zu bleiben, sonst werden Sie getroffen. Trennungsangst ist nun abgeschlossen, und der dritte Akt von Checkmate wird beginnen.

Mission Belohnungen

Während der Trennungs-Angst-Mission können Sie die folgenden Errungenschaften erhalten:

Capitol Punishment : Schließe die Mission Trennungsangst ab.

Kinetiker (Dark Ops Challenge): Schließe das Parkour-Zeitfahren in Separation Anxiety in einem einzigen Lauf ab.

Schachmatt

Die Checkmate-Mission bietet einen der intensivsten Kämpfe dieses Call of Duty: Black Ops 6 Walkthroughs, da Sie das Safehouse vor dem Pantheon verteidigen müssen. Sei bereit, Panzern, Mörsern und Kampfhubschraubern zu begegnen, und du streist, um das Team am Leben zu erhalten.

Während der letzten beiden Missionen der Kampagne Call of Duty: Black Ops 6, Separation Anxiety und Checkmate, wechseln Sie ständig von einer Mission zur anderen

Schachmatt Teil Eins: Verteidigen Sie das Safehouse

Harrows Verhör wird unterbrochen, als das Pantheon eintrifft. Ihre Aufgabe ist einfach, verteidigen Sie die Basis. Achten Sie darauf, etwas Ausrüstung vom großen Tisch zu schnappen, dann folgen Sie Ihren Teamkollegen draußen.

Sie werden noch mehr Waffen, Wurfe und Rüstungsplatten direkt vor der Haustür finden. Nehmen Sie sich Zeit, um sich vorzubereiten; Der Kampf beginnt erst, wenn Sie sich Ihren Teamkollegen am Tor anschließen.

Da Feinde aus der Ferne rennen werden, wird sich ein Scharfschützengewehr wahrscheinlich als nützlich erweisen. Das Team hat bereits einige Minen entlang der Straße gepflanzt, die Sie detonieren können, indem Sie sie betrachten und den Interaktionsknopf drücken (natürlich warten Sie, bis der Feind nah genug ist). Versuchen Sie zwischen feindlichen Wellen, zusätzliche Frühlingsminen auf die Straße zu werfen.

Nach ungefähr drei Wellen von Gegnern werden Ihre Teamkollegen "APC incoming!" rufen. Wenn das passiert, falle zurück zur Haustür und zerstöre den APC.

Der einfachste Weg, den APC zu zerstören, besteht darin, einen Mörserschlag anzurufen oder den HE-1 Launcher zu verwenden, aber wenn Sie RC-XD verwenden, um den letzten Schlag zu liefern, erhalten Sie die Leistung "David gegen Goliath". Achten Sie darauf, den Tank zu beschädigen, bis er in Flammen steht, und rufen Sie dann den RC-XD an - dies erfordert ungefähr zwei Treffer mit dem HE-1 Launcher.

Der HE-1 Launcher befindet sich vor der Tür, rechts. Es liegt auf dem Boden, aber Sie werden es ursprünglich auf der schwarzen Waffentruhe finden:

Sie können es verwenden, um den Tank zu sprengen und diesen Teil unserer Checkmate-Anleitung zu vervollständigen.

Sie müssen den zweiten Teil der Trennungsangst-Mission abschließen, bevor Sie mit Checkmate fortfahren können.

Schachmatt Teil Zwei: Detonation

Der zweite Teil der Checkmate-Mission lässt dich wieder in Aktion treten. Schießen Sie die erste Welle von Gegnern, dann schnappen Sie sich die Beute hinter Ihnen und bewegen Sie sich zu dem kleinen Gebäude voraus:

Nehmen Sie die beiden Sentry-Türme im Inneren des Gebäudes auf und platzieren Sie sie irgendwo auf dem offenen Feld, damit sie Feinde für Sie schießen können. Sie können auch einige

Frühlingsminen fallen lassen, während Sie hier sind.

Als Marshall dich bittet, ihm im Haus zu folgen, hüte dich davor, dass der Feind grüne Gasgranaten wirft. Halten Sie etwas Abstand!

Schieben Sie die Feinde zurück zur Haustür, dann den ganzen Weg zurück zur Brücke. Bedecken Sie Felix, während er Sprengstoff pflanzt. Vielleicht möchten Sie einen RC-XD fallen lassen, wenn eine Gruppe von Gegnern versucht, die Brücke zu betreten. Wenn Felix fertig ist, laufe auf die Brücke, um ihn zu retten. Schießt weiter auf den Gegner, während ihr ihn zurückzieht.

Dies wird diesen Teil von Checkmate vervollständigen und den letzten Teil der Trennungsangst beginnen.

Sie müssen den dritten Teil der Trennungs-Angst-Mission abschließen, bevor Sie mit Checkmate fortfahren können.

Schachmatt Teil Drei: Schwarzes Meer

Kämpfe dich zurück ins Haus. Nachdem Sie Woods gefunden haben, helfen Sie Marshall, den Holzschrank zu heben.

Nach einer sehr kurzen Zwischensequenz laufen Sie so schnell wie möglich zum Hubschrauber und springen Sie an Bord. Sei bereit für eine Reihe von Schnellzeitereignissen, beginnend mit dem Erschießen dieses Soldaten:

Nach den Schnellzeitereignissen beginnt die letzte Zwischensequenz der Call of Duty: Black Ops 6-Kampagne. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben Checkmate abgeschlossen!

Mission Belohnungen

Die Checkmate-Mission wird mit einem Waffen-Charme belohnt. Sie können auch die folgenden Errungenschaften erhalten:

Begraben auf See : Schließe die Checkmate-Mission ab.

David gegen Goliath: Zerstöre den APC mit einem RC-XD.

Tödliche Vielfalt : Holen Sie sich einen Kill mit 12 verschiedenen Waffen in Checkmate.