

Cronos: The New Dawn Lösung
Aus dem englische Übersetzt mit Firefoxüberseter.

Der Sarkophag

Wir werden das Spiel beginnen, das an einen Stuhl geschnallt ist, und müssen Fragen von einer Roboterstimme und einer Reihe von Bildschirmen beantworten. Fühlen Sie sich frei zu beantworten, wie Sie mögen, Es gibt kein signifikantes Ergebnis von der Antwort, so weit wir sagen könnten.

Nachdem wir Fragen beantwortet haben, erhalten wir die Shiftblade, unsere Startpistolenwaffe (die sich auch in einige Messingknöchel zum Schlagen verlagern kann, ordentlich! Wenn Sie die Kontrolle wiedererlangen, sehen Sie, dass eines der Schlösser zur Tür gebrochen ist (durch das rote Licht angezeigt).

Schießen Sie darauf... und nichts wird passieren, was einen Tooltip zur Verwendung aufgeladener Schüsse veranlasst (halten Sie einfach den Abschussknopf gedrückt!). Verwenden Sie einen aufgeladenen Schuss, um das Schloss zu treffen und es aufzubrechen. Hier wird eine Szene spielen, in der wir aussteigen werden.

Nachdem Sie die Kontrolle draußen wiedererlangt haben, fordert das Spiel Sie auf, den Kompass zu verwenden. Folgen Sie dem Tutorial auf dem Bildschirm. Dies ist praktisch, da Sie Ihr aktuelles Ziel sehen und seinen Standort verfolgen können.

Folgen Sie dem Weg, der vom Sarkophag wegführt. Die Reise hier wird ziemlich ereignislos sein, aber Sie erhalten ein paar Aufforderungen, um zu lernen, wie man springt und rennt. Schließlich werden Sie feststellen, dass ein offenes Tor im Inneren weitergeht.

Lesen Sie das Poster an der Wand an der Tür für Datei: Regierungsmitteilung. Interagieren Sie mit der Platte links von der Tür, um sie für uns offen zu haben. Fahren Sie drinnen fort

Fahren Sie die Treppe hinauf und überprüfen Sie die Pinnwand auf der linken Seite, während Sie für Datei: Einfallsreichtum ist der Schlüssel. Oben die Holzbalken an der Tür nach rechts aufschlagen.

Wenn Sie eintreten, ducken Sie sich in die Waschküche auf der rechten Seite, um etwas Energie zu finden (das ist, was wir als Währung im Spiel verwenden werden, also je mehr wir finden, desto besser!). Auf dem Schrank im Hauptflur finden Sie File: School's Out!

Die erste Tür links ist verschlossen, also treten Sie in die zweite. Schauen Sie auf dem Schreibtisch am Fenster für Datei: Gefährliche Spiele. Drücken Sie sich durch die Öffnung hier zum verschlossenen Raum, um eine andere Datei zu finden: All Red, einen Rusty Keyrustigen Schlüssel auf dem Boden und Energie auf einem Regal. Wir können hier die Tür aufschließen, um in die Haupthalle zurückzukehren.

Verwenden Sie den Rusty Key, um die Tür am Ende der Halle zu öffnen. Wenn Sie den nächsten Raum betreten, holen Sie sich die Chemikalien vom Tisch in der Nähe.

Hinweis: Chemikalien sind eine Art Reagenz (zusammen mit Metallresten), mit dem wir verschiedene Gegenstände herstellen können. Öffnen Sie Ihr Inventar und Sie können entweder Handfeuerwaffen-Hno oder Shell-Patch (Small) herstellen, ein Heilgegenstand mit den Ressourcen, die wir derzeit zur Verfügung haben. Wenn Sie durch das Spiel gehen und neue Waffen und Blaupausen finden, werden zusätzliche Handwerksoptionen verfügbar sein.

Kriechen Sie durch die Öffnung vor uns. Ignorieren Sie den Hang vorerst nach unten und betreten Sie das Schlafzimmer gegenüber, es gibt zwei Lose von Energie hier. Verlassen Sie und gehen Sie den Hang hinunter, wobei Sie die Kiste mit der gelben Farbe darauf bemerken. Wir können diese mit einem Nahkampfangriff zerschlagen und oft enthalten sie Munition, heilende Gegenstände oder Ressourcen. Achten Sie darauf, sie zu schlagen, wenn Sie sie sehen.

Am unteren Rand des Hangs folgen Sie dem Weg und kriechen durch die Öffnung. Wir erreichen eine Schneiderwerkstatt.

Im ersten Raum finden Sie eine Tür mit einem Schlüsselcode vor sich. Dafür werden wir in Kürze wiederkommen. Vorerst geht es weiter in den Nebenraum. Es gibt einige Chemikalien, Energie und eine Datei: Bleib ruhig! hier zu plündern. In der hinteren, linken Ecke finden Sie eine Save Station: Tailor's Shop.

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein offener Sicherungskasten, den wir untersuchen können, um zwei fehlende Sicherungen zu finden. Wir werden diese aufspüren müssen, bevor wir weitermachen können.

An der Rückwand finden Sie auch einen Travelog: Heading Forward. Dies ist eine Nachricht, die von einem der vorherigen Reisenden hinterlassen wurde. Dieser besondere Travelog enthält auch den Code für das Türschloss im vorherigen Raum 3-6-7.

Hinweis: Travelogs sind eines der wichtigsten Sammlerstücke im Spiel, da sie die Geschichte von Reisenden erzählen, die vor uns gekommen sind. Sie alle zu sammeln, wird uns eine Leistung / Trophäe bringen.

Kehren Sie in den vorherigen Raum zurück und öffnen Sie die Tür. Im Inneren finden Sie drei Energy-Pickups im Bücherregal, Handgun Ammo, Shell Patch (Small), File: Togetherness is Strength! und einige Kisten, um für einige Leckereien zu schmallen. Öffnen Sie hier die Tür, um mit dem Sicherungskasten in den Raum zurückzukehren.

Schnappen Sie sich die elektrische Sicherung vom Schreibtisch und stecken Sie sie in den Sicherungskasten. Als nächstes wollen wir die Treppe hoch.

Springen Sie oben die Lücke (und brechen Sie die Kiste). Betreten Sie den Raum direkt vor sich für etwas Energie. Zurück draußen wollen wir den Dropdown-Punkt lokalisieren und in den Bereich darunter springen. In diesem Bereich finden Sie eine elektrische Sicherung auf dem Schreibtisch am anderen Ende vom Dropdown entfernt.

Leider wird das Aufheben unsere erste feindliche Begegnung auslösen. Ein Waisenkind wird die Tür in der Nähe aufbrechen. Diese mutierten Humanoide haben große, weinerartige Wucherungen auf einem Arm, die sie als Waffe verwenden, um dich entweder zu treffen oder zu ergreifen. Achten Sie darauf, Ladungsschüsse mit Ihrer Waffe zu verwenden, um sie herauszunehmen (und Munition zu sparen). Alternativ kannst du an diesem Kerl vorbeilaufen und durch die Tür, die er für uns geöffnet hat.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zum Sicherungskasten und stecken Sie die zweite Sicherung ein, um die Tür durch die Save Station zu öffnen. Sparen Sie auf und fahren Sie dann draußen fort.

Sobald Sie draußen sind, biegen Sie nach rechts ab und folgen dem Gebäude, bis Sie rechts eine offene Tür finden. Dies ist ein kleiner Lagerraum mit Datei: Missing Person Report, drei Energy

Pickups und eine Kamera (dies ist ein wertvoller Artikel, der für den Verkauf an den Laden für Energie verwendet wird).

Kehre zum Ausgang zurück und fahre die Treppe hinunter. Überprüfen Sie zuerst den Bereich auf der linken Seite nach einigen Chemikalien, bevor Sie über die Rohre gegenüber der Basis der Treppe springen. Folgen Sie dem Weg nach links und fallen Sie am Ende nach unten.

An diesem Punkt erreichen wir den Eingang zur nächsten Zone, die wir erkunden möchten, die U-Bahn-Station.

Die U-Bahn-Station

Nach dem Herunterfallen finden Sie ein Tor zum Bereich A-0. Das ist verschlossen und es gibt einen Travelog: The Way is Shut neben ihm. Gegenüber dem Tor finden Sie Energie und einen Speicherschrank mit etwas Handfeuerwaffen-Munition.

Um fortzufahren, betreten Sie den Tunnel unter der Kante, von der wir heruntergefallen sind, und besiegen Sie das Waisenkind, das vor uns erscheint.

Wenn Sie den nächsten, größeren Raum erreichen, gehen Sie nach links und durch den "Magnolia"-Shop. Sie finden File: Chaos Tamed auf dem Zähler. Kriechen Sie durch das Loch vor und folgen Sie dann dem Weg nach draußen, um über einen kurzen Zaun zu springen. Nachdem Sie dies getan haben, gehen Sie nach rechts und schnappen Sie sich hier den Stapel von Kisten. Drücken Sie diese beiseite, um eine Verknüpfung zurück zum Start des Raumes zu erstellen.

Bewegen Sie sich durch die nahegelegene Öffnung in einen zweiten Laden. Schnappen Sie sich die Energie aus dem Regal auf der rechten Seite und hören Sie dem Travelog zu: Strategische Beratung durch die verschlossene Tür gegenüber unserem Einstiegspunkt.

Gehen Sie durch die offene Tür hinter der Theke. Betreten Sie einen dritten Laden und folgen Sie dem Weg zwischen den Regalen bis zum Ende.

Schnappen Sie sich den Shop Key hier und Energie von einem Stuhl in der Nähe... oh und wir müssen uns mit einem anderen Waisenkind befassen. Dieser wird sofort den Körper aufnehmen, den wir auf dem Weg durch den Bereich gesehen haben, um ein mutiertes Waisenkind zu werden. Diese sind deutlich härter als die Standardvarianten... aber nicht zu schwer, um ihn mit einigen gut platzierten aufgeladenen Schüssen fertig zu machen! Wenn Sie jedoch keine Munition mehr haben, können Sie einfach am Critter vorbei zum vorherigen Geschäft laufen und den Schlüssel an der verschlossenen Tür verwenden, um zu entkommen.

Nachdem Sie durch die verschlossene Tür gegangen sind, fahren Sie die Treppe hinunter, um Ihrer ersten Katze zu begegnen: Borowka. Interagieren Sie mit diesem für einen Pat, bevor er abläuft und Shell Patch (Small) hinterlässt.

Hinweis: Katzen sind eines der wichtigsten Sammlerstücke im Spiel, da das Finden und Klopfen jeder der Katzen uns eine Leistung / Trophäe einbringt.

Öffnen Sie das nahegelegene Schließfach für Handfeuerwaffen-Munition. Wir können dann hier den größeren Raum betreten. Rechts vom Eingang befindet sich eine Tür, die wir noch nicht öffnen können, also gehen wir nach links. Es gibt eine Tür, die wir auf der rechten Seite und gegenüber öffnen können, Energie sitzt auf einer Bank und eine Zeitung in der Mitte des Bereichs durch einen gefallen Kronleuchter, den wir für File: The Greatest Enemy überprüfen können.

Direkt hinter der Tür können wir uns öffnen (das Tor mit den grünen Lichtern), Sie finden eine Save Station: Die U-Bahn-Station, ein Lagerschrank mit einem Core im Inneren, eine Workstation und

rechts von diesem Stash.

Hinweis: Arbeitsplätze können verwendet werden, um Gegenstände zu kaufen, einschließlich neuer Waffen, Munition, Gesundheitspakete und Anzüge oder zum Verkauf unnötiger Gegenstände für Credits. Die Workstation enthält auch eine Registerkarte Upgrade, auf der Sie Cores oder Energie ausgeben können, um Ihre Waffen und Temporal Shell (Ihre Farbe) zu verbessern.

Der Stash ist im Wesentlichen ein Safe, der zum Aufbewahren von Gegenständen verwendet werden kann, die wir dann von jedem anderen Stash im Spiel zurückziehen können. Da der Inventarplatz im Spiel begrenzt ist, sollten Sie hier alle unbenutzten Gegenstände zur Aufbewahrung verwenden!

Um weiterzumachen, gehen Sie aus dem unverschlossenen Tor. Beim Ausstieg sollten Sie Travelog: A Proficient Way sehen.

Fahren Sie die Treppe hinauf und Sie sehen ein verschlossenes Tor oben. Wir müssen einen speziellen Artikel bekommen, um dies zu öffnen. Etwas weiter entlang des Weges hier befindet sich rechts eine Tür mit einer Kette verschlossen. Auch hier benötigen wir einen speziellen Artikel, um dies zu öffnen, also denken Sie daran, wo es ist! Am Ende dieses Raumes brechen Sie die verkleidete Tür auf der linken Seite auf.

In diesem Raum finden Sie Chemikalien auf der rechten Seite und Ihren ersten Spender. Interagieren Sie damit und es wird, nun, Flammenwerfer Munition geben. Wir können unsere Taschenlampe verwenden^{L1}, um dies zu verwenden. Dies ist praktisch, da wir damit Biomasse verbrennen können, wie die fleischige Wand links vom Spender. Hinweis: Die Fackel ist praktisch, um Biomasse loszuwerden, kann aber auch im Kampf verwendet werden. Wir können mit ihr Leichen auf dem Boden loswerden, so dass Waisen nicht mit ihnen verschmelzen können. Wir können es auch auf Waisen verwenden, um sie kurz zu betäuben. Beachten Sie, dass Sie nur eine davon gleichzeitig halten können (bis Sie sie sowieso an der Workstation aktualisieren) und sobald Sie dies aufgebraucht haben, können Sie zum Spender zurückkehren, um einen anderen zu erhalten.

In der Gegend dahinter finden Sie Energie und einen Traveler's Seal Key. Dies kann verwendet werden, um die verschlossene Tür, die wir vorhin gesehen haben, aufzuschließen. Schnappen Sie sich noch mehr Torch Fuel und verlassen Sie den Raum. Laufen Sie direkt von der Tür zur gegenüberliegenden Seite des Raumes, um einen anderen Abschnitt der Biomasse an der Wand zu finden. Brennen Sie das auch weg. Im Inneren finden Sie ein kleines Café mit einem Haufen Beute, darunter Metallschrotte, mehrere Energie-Pickups, Handfeuerwaffen-Himmung und Datei: Zeiten der Not.

Wenn diese Bonusbeute sortiert ist, gehen Sie zurück zur verschlossenen Tür, die wir vorhin gesehen haben. Öffnen Sie die Tür mit dem Traveler's Seal Key.

Wenn Sie eintreten, verwenden Sie das Panel auf der rechten Seite, um das Tor zum nächsten Bereich zu öffnen. Überprüfen Sie den Zähler für Datei: Verbot von öffentlichen Zusammenkünften! Und im Hinterzimmer gibt es etwas Energie und Aufzeichnung: Die Aufgabe.

Machen Sie sich auf den Weg durch das jetzt offene Tor und gehen Sie die Treppe hinauf. Wenn Sie sich der Spitze nähern, wird eine Szene spielen, und wir werden die Titeltarte des Spiels sehen.

Wenn Sie die Kontrolle draußen wiedererlangen, folgen Sie dem Rand der Klippe nach rechts, um einen Koffer zu finden, den wir für File: Join Us! und ein Paar Energy Pickups. Zeigen Sie der Treppe, von der wir gekommen sind, nach hinten und folgen Sie dem Weg, der auf der rechten Seite

an ihnen vorbeiführt. Hier gibt es eine Bank mit Energie.

Folgen Sie dem Weg nach links und wenn Sie die nächste Ecke erreichen, folgen Sie dem Weg direkt in eine Sackgasse mit einer Kiste, die wir brechen können, und etwas Energie in der Nähe. Am Ende des Hauptwegs finden Sie eine Kiste, die zwischen einem Fahrzeugpaar eingeklemmt ist, das wir aus dem Weg schieben können, und den Weg nach vorne aufdecken. Fahren Sie hier weiter.

Arbeite dich auf dem schmalen Weg zwischen den Autos hier, bis du in ein Waisenkind laufst. Nachdem Sie sich damit beschäftigt haben, schauen Sie sich eines der Autos auf der rechten Seite für Energy an. Kurz hinter diesem Ort befindet sich eine Bank mit File: A Test for a Nation.

Fallen Sie nach unten in den unteren Bereich darunter.

In diesem unteren Bereich sehen Sie mehrere Leichen und werden kurz darauf auf einen Spender stoßen. Es ist eine gute Idee, alle Leichen in der Nähe zu verbrennen und jedes Mal zum Dispenser zurückzukehren, um mehr Fackelkraftstoff zu erhalten. Sie können auch den Crawlspace gegenüber dem Spender auf einen kleinen Bereich mit Metallschrott, Handfeuerwaffenmunition, einigen Energieabnehmern und einem Schließfach mit einem Kern überprüfen.

Weiter dem Tunnel hinter dem Spender folgen und den Durchgang nach rechts lokalisieren. Wenn Sie sich hier auf den Ausgang zubewegen, wird ein Tor geschlossen. Drei Waisen werden erscheinen, und wir werden sie besiegen müssen, bevor sich das Tor wieder öffnet. Gut, dass wir die meisten dieser Leichen vorhin verbrannt haben!

Sobald die Feinde tot sind, öffnet sich das Tor, so dass Sie die Tunnel verlassen können. Dabei sehen Sie eine Anomalie.

Schnappen Sie sich den Emitter vom Boden in der Nähe. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, diese Anomalien zu manipulieren. Auf einer Kiste gegenüber befindet sich ein Shell Patch (Small).

Wir können auf die Anomalie abzielen und darauf drängen, die Anomalie zu manipulieren, dies wird die Zeit der betroffenen Gebiete in der Nähe umkehren und hier eine Brücke über die Kluft schaffen. Gehen Sie rüber und nähern Sie sich der Leiche hier für eine Szene.

Apotheke

Folgen Sie dem Pfad vom Vorgänger, bis Sie nicht weiter gehen können. Es wird eine weitere Anomalie in der Ferne geben. Wenn Sie am Ende des Weges an der Bank stehen und in der Ferne in Richtung Bus schauen, sollten Sie in der Lage sein, es zu schaffen. Schießen Sie dies und überqueren Sie die Brücke, die erscheint, dann schießen Sie die Anomalie wieder.

Fahren Sie hier über die schwimmende Brücke und fahren Sie in den Bus. Während Sie hier voranschreiten, finden Sie Datei: Informationen für Reisende auf einem Sitzplatz.

Wenn Sie den Bus verlassen, können Sie einige Kisten vor sich schlagen und in das Auto neben dem Bus auf der linken Seite nach etwas Energie schauen. Folgen Sie dem Weg nach rechts und fallen Sie mit den leuchtenden roten Trümmern in den darunter liegenden Bereich.

Schauen Sie an den Trümmern vorbei, um eine weitere Anomalie zu erkennen. Schießen Sie darauf, um den Weg frei zu machen. Dabei werden drei verletzte Waisenkinder dich erkennen und auf deiner Position zusammenkommen. Diese Arten von Waisen sind erkennbar, da sie an einigen ihrer Gliedmaßen freigelegtes Muskelgewebe haben und ihr Kopf durch eine sich windende Masse von Tentakeln ersetzt wird. Sie sind ziemlich schwach, bewegen sich aber sehr schnell und kommen in

der Regel in Gruppen. Bekämpfen Sie sie und überprüfen Sie dann das Auto in die Richtung, aus der sie kamen, um etwas Energie zu erhalten.

Betreten Sie die Höhle hinter dem Auto und achten Sie auf einen letzten verletzten Waisenfeind. Folgen Sie der Höhle, bis Sie nicht weiter gehen können, und schauen Sie dann nach rechts, um eine Anomalie zu erkennen. Schießen Sie das, um die Trümmer zu haben, auf denen wir stehen, um den zweiten Stock zu reformieren... und uns darauf.

Im zweiten Stock schauen Sie auf den Schreibtisch direkt hinter der blockierten Treppe für Energy und die Regale entlang der Wand neben dieser für File: History of New Dawn. Die beiden wichtigsten Punkte hier sind jedoch Comic Book #1 auf dem großen Schreibtisch in der Mitte des Raumes und ein Travelog: Über die Zeit selbst hinter der Theke rechts von der Treppe müssen wir nach oben steigen. Es gibt auch etwas Energie auf der Theke.

Auf der oberen Seite der Treppe, suchen Sie nach Datei: Die Architektur von New Dawn auf der rechten Seite. Folgen Sie dem Gehweg bis zum Ende und fallen Sie zum Geschäft unten.

Beute den Anfangsbereich für eine zerbrechliche Kiste, einige Chemikalien und Datei: Apotheker Hinweis. Sie finden File: Hygiene ist die Grundlage der Gesundheit! Verputzt auf einer der Glaswände. Bewegen Sie sich in den Bereich auf der Rückseite des Ladens, um einen kleinen Hub-Bereich für uns zu finden. Wir finden hier einen Dispenser, Stash, Workstation und eine Save Station: Apotheke.

Gehen Sie zur Theke der Apotheke und von hier aus schauen Sie aus dem Fenster, um eine weitere Anomalie zu erkennen. Wenn Sie dies treffen, öffnet sich die Tür, die Sie draußen lässt. Wenn Sie jedoch aussteigen, werden ein paar Waisen erscheinen. Warten Sie, bis sie hier an den roten Fässern vorbeigehen, bevor Sie sie detonieren und gleichzeitig die Feinde ausschalten.

Überprüfen Sie draußen den Kofferraum des Autos ganz links auf etwas Energie, bevor Sie dem Hauptweg rechts folgen. Überprüfen Sie die hohe Säule auf Papier auf der rechten Seite für Datei: Keine Naivität mehr! und der Zug auf der linken Seite für File: Closed City. Auf einem Auto zwischen den beiden, gibt es einen weiteren Energy Pickup.

Fahren Sie entlang der Bahngleise und fallen Sie hinunter in den Bereich darunter. Hier fahren Sie ganz nach rechts am Ende, damit Sie unter den Bahngleisen nach der nächsten Anomalie suchen können. Schießen Sie dies und schauen Sie dann, wohin sich die Trümmer bewegten, um eine zweite Anomalie zu erkennen. Schießen Sie dies, um den Weg nach vorne wiederherzustellen.

Überqueren Sie die neue Brücke, bevor Sie in das darunter liegende Gebiet springen.

Folgen Sie dem festgelegten Weg hier und Sie wagen sich durch eine "fleshige" Gasse. Wenn Sie das andere Ende erreichen, wird eine Sammlung von Waisen (ich habe vier gezählt) angreifen. Verwenden Sie die roten Fässer in der Gegend, und zurück auf dem Gehweg kamen wir, um die Zahlen zu verdünnen, bevor wir irgendwelche Überlebenden fertigstellen.

Dieser Bereich mündet in einen Raum mit einer der aktiven Anomalien von früher. Überprüfen Sie die gegenüberliegende Seite des Raumes von diesem für eine Energiebank (Wertbar) und Energie. Schieße einmal auf die Anomalie, um sie rot zu verändern. Suchen Sie den roten Teil von Schmutz auf dem Boden und stellen Sie sich darauf. Von hier aus schießen Sie die Anomalie erneut, damit sie Sie zum nächsten Bereich oben hebt.

Quarantänegebäude

Schnappen Sie sich Energie aus dem nahegelegenen Auto und fahren Sie weiter in das Gebäude. Hier finden Sie eine Workstation, einen Vorrat, einen Dispenser, zwei Aufbewahrungsschränke (mit Handfeuerwaffen-Hunder- und Schrotflintenmunition), einen Shell Patch (Klein) und eine Save Station: Quarantänegebäude.

Auch an diesem Ort finden Sie eine neue Waffe, den Hammer PROV-2030. Dies ist eine Schrotflintenwaffe, die eine Sammlung von Pellets in einem Vormarsch schießt. Es ist am effektivsten aus nächster Nähe.

Klettern Sie hier die Leiter, um weiterzumachen.

Im ersten Raum an der Spitze der Leiter, suchen Sie nach Metallschrott und einer Box, die wir am Weihnachtsbaum brechen und den Schrank mit dem Fernseher für File: Get Closer With Your Closest! überprüfen können. Hier gibt es zwei Türen. Die linke enthält zwei Energy-Pickups. Der richtige Weg hat etwas Energie und auf dem gebrochenen Boden nach rechts eine zerbrechliche Kiste. Wir können den hohen Schrank am Ende des Weges hierher bewegen, um weiterzumachen.

Zertrümmere die Kisten auf der rechten Seite und fahre durch die nächste Tür.

Nehmen Sie Metallschrotte auf der linken Seite und schlagen Sie die Kisten und greifen Sie Energie und Chemikalien aus dem Badezimmer auf der rechten Seite. Fahren Sie fort, bis eine Szene spielt, die unser nächstes Ziel zeigt. Wir können File: Into My Arms vom nahe gelegenen Couchtisch finden.

Drücken Sie sich durch die Öffnung hier, um einen Küchenbereich zu erreichen. In einer der Schubladen ist Energie. Zerschlagen Sie die Bretter und folgen Sie dann dem gesetzten Pfad hier, bis der Boden unter Ihnen zusammenbricht und Sie in einen unteren Bereich schickt.

Vorne finden Sie sich in einem kleinen Rundraum mit 5-6 Waisen auftauchen. Dies kann ziemlich schwierig sein, aber Sie können sie an roten Fässern vorbeierwerfen, um einige zu töten, stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Fackel bei Bedarf verwenden und den Rest von ihnen schießen, bis sie aufhören, sich zu bewegen. Das ist ein guter Ort, um die neue Schrotflinte zu testen! Sobald der Bereich frei ist, öffnet sich das Tor, das weiterführt.

Bevor Sie das Haupttor nehmen, wenn Sie nach links schauen, finden Sie ein zweites, kleineres Tor. Hier finden Sie ein paar Zimmer, um für einige Leckereien zu plündern, wobei der große Preis eine Kamera (Wertvoll) ist. Gehen Sie wieder raus und nehmen Sie das größere Tor, um weiterzumachen.

Wenn Sie das Gebäude verlassen, folgen Sie dem Weg nach rechts. Es wird eine zweite Tür zurück in das Gebäude geben, von dem wir gekommen sind, das mit einer Kette verschlossen ist... also müssen wir dafür zurückkommen.

In der näheren Umgebung befindet sich ein Parkgelände mit einem ausgetrockneten Brunnen in der Mitte. Bevor Sie sich dem nähern, folgen Sie zuerst dem oberen Weg, zuerst gibt es ein Auto mit Energie und eine Kiste auf einer Bank am Ende. Sei vorsichtig, denn es gibt auch ein Waisenkind, das tot spielt.

Rund um den Brunnen finden Sie einen Koffer mit zwei Energy-Pickups und eine Bank mit ein paar zerbrechlichen Kisten. Am Eingang zum beleuchteten Baumarkt mit dem Schild „JEĐDRUŠ“ gibt es einen kleinen Nachrichtenstand mit einer Kiste, um auf der Theke zu brechen, und einige Chemikalien in der Nähe.

Um weiterzumachen, müssen wir den Baumarkt betreten, aber die Haupttür ist verschlossen. Glücklicherweise gibt es eine zweite Tür, die halb offen ist und es uns ermöglicht, uns hineinzuquetschen.

Im Inneren des Gebäudes befinden sich drei Türen. Ein Waisenkind wird aus einem von ihnen herausspringen, also beschäftige dich mit ihm und plündere den Raum, aus dem er stammt, für Metal Scraps, eine Kiste zu brechen, ein Paar Energie-Pickups und Datei: Anarchie.

Die anderen beiden Zimmer in diesem Geschäft sind für den Moment verschlossen. Der eine erfordert einen Schlüssel, den wir in Kürze wiedererlangen werden, und der andere mit einer Kette. Lesen Sie die Notiz durch die verschlossene Tür für Datei: Store Owner's Note.

Nehmen Sie die einzige andere verfügbare Tür, um sich draußen zu befinden. Besiege das Waisenkind, das auf der linken Seite aus einer Tür wandert. Auf der rechten Seite können Sie eine Biomasse sehen, die Sie verbrennen können, um einen kleinen Lagerraum mit Metallschrott, Handfeuerwaffenmunition, Energie, Kisten zum Brechen und Chemikalien zu finden.

Zurück nach draußen führen Sie vom Hardware-Shop zum gegenüberliegenden Ende des Bereichs. Hier können Sie nach links oder rechts gehen. Rechts führt weiter, so betritt zuerst die Tür auf der linken Seite. Brechen Sie die Bretter im Inneren für einen kleinen Raum mit einigen zerbrechlichen Kisten. Beachten Sie, dass das Empfangen hier eine Orphan-Laichung hinter sich hat. Rückkehr nach draußen und nehmen den anderen Weg.

Hier können wir auf eine große offene Fläche vor der Wohnanlage fallen, die den Tauchpunkt beherbergt.

Block 34 Außenposten

Machen Sie eine Runde um den zentralen Bereich, um das Paar Waisenkinder hier zu verstecken, um sich zu zeigen und sie herauszunehmen.

Bevor wir uns auf die Wohnungen begeben, können wir uns kurz umsehen. Auf jeder Seite der Treppe finden Sie Goodies wie Chemikalien, Metallreste und etwas Energie.

Gegenüber der Treppe, die zur Haupttür führt, befindet sich eine kleinere Struktur. Hier gibt es ein Paar Schließfächer, die wir rückwärts und aus einer Tür ziehen können, die einen Lagerraum dahinter aufdecken. Im Inneren finden Sie ein Comicbuch #2, Handfeuerwaffen-Himmel, einige Energie-Pickups und Kisten zu zerschlagen.

Auf der anderen Seite des Innenhofs von den Wohnungen befindet sich eine Anomalie, die wir schießen können, um einen Weg zurück zum ausgetrockneten Brunnen und Baumarkt zu schaffen.

Wenn Sie entlang der Wand links vom Haupteingang zu den Wohnungen schauen, sehen Sie eine zweite Tür, die wir erkunden können. Im Inneren befindet sich Datei: Polizeibericht, eine Kiste zum Zerschlagen, Chemikalien, ein Shell-Patch (Klein) und einige Energie-Pickups. Es gibt auch eine Tür, die von einer Kette verschlossen ist.

Gehen Sie nun zum Hauptwohnhaus.

Sie können das Poster links von der Tür für File: Remain In Your Flats überprüfen! Wenn Sie die Eingabeteil eingeben, überprüfen Sie die Tabelle vor der Datei: Liste der Bewohner und die Notiz auf der Pinnwand dahinter für Datei: Die ruhigen Stunden.

Überprüfen Sie auf der rechten Seite dieses Bereichs, um einen kleinen Nabenbereich zu finden, den wir nutzen können. Wir finden hier einen Dispenser, Stash, Workstation und eine Save Station: Block 34 Outpost. Hier finden Sie auch Chemikalien, Metallschrotte, Handfeuerwaffen-Himmel, Schrotflinten-Muscheln, herumliegen und einen Aufbewahrungsschrank mit einem Kern.

Verlassen Sie die Nabe und Sie können eine Tür vor verschlossen mit einer Kette finden. Denken Sie an diesen Ort... wir werden dafür zurück sein.

Machen Sie sich auf den Weg die Treppe hinauf und Sie sollten einige Zysten vor sich sehen. Diese grünen pulsierenden Kleckse wachsen auf Biomasse und explodieren, wenn Sie sich nähern und saure Todesflüssigkeit um die unmittelbare Umgebung sprühen. Als solche möchten Sie sie aus der Distanz erschießen.

Schießen Sie die ersten Fälle von Zysten an der Spitze der Treppe und nachdem Sie die erste Ecke umrundet haben, können Sie ein Fass in der Ferne schießen, um mehrere gleichzeitig und eine Biomassebarriere dahinter herauszunehmen.

Achten Sie auf eine weitere hinterhältige Zyste nach rechts, während Sie sich dort vorbeibewegen, wo die Barriere war. Sie finden auch Datei: Was wäre wenn? In der Ecke hier.

Auf der Oberseite der nächsten Treppe finden Sie die nahegelegene Anomalie und schießen Sie sie, um eine Brücke über die Lücke zu schaffen. Wenn Sie die Basis der nächsten Reihe von gebrochenen Treppen erreichen, schauen Sie in der Ferne nach links nach einer weiteren Anomalie. Verwenden Sie dies, um die Treppe wiederherzustellen und weiter nach oben zu gehen.

An der Spitze wird Ihr Weg nach vorne durch Biomasse blockiert. Schießen Sie das Fass auf der linken Seite, um es zu zünden und verbrennen Sie auch die Biomasse.

Fahren Sie durch die neue Eröffnung und Sie werden einen Crawler vor sich sehen. Dies sind kleine Cyst-ähnliche Kreaturen, die sich an Ihrem Standort bewegen und explodieren. Erschießen Sie sie, bevor sie sich näher kommen. Um die Dinge schwieriger zu machen, erscheinen sie oft in Gruppen, aber in diesem Fall ist es nur der Richtige. Nachdem Sie sich damit beschäftigt haben, überprüfen Sie den Bereich, aus dem es für ein Paar Energy Pickups kam.

Folgen Sie der festgelegten Route durch diese Wohnung und räumen Sie einige Zysten und einen anderen Crawler. Es gibt eine Kiste, um zusammen mit File: A Stranger Friend und zwei weiteren Energy-Pickups aufzubrechen.

Verlassen Sie die Wohnung zurück zum Treppenhaus. Dabei sehen Sie auf der linken Seite etwas Biomasse, die wir verbrennen können. Tuen Sie dies und besiegen Sie die verletzte Waise und Zysten hier drin. Sie finden zwei Türen in diesem Flur, den wir erkunden können, die erste auf der linken und eine zweite auf der rechten Seite.

Die linke Tür führt zu einer Wohnung mit einigen Zysten. Im ersten Bereich gibt es etwas Energie. Im zweiten Bereich findet man ein Waisenkind, das tot spielt. Stampft darauf oder schießt darauf, um sie aufzuwecken, bevor ihr sie fertig wird. Sie können dann ein paar Kisten zerschlagen und eine Energiebank (Wertvoll) und Handfeuerwaffenmunition in der Nähe ergreifen.

Die rechte Tür wird durch eine Regaleinheit blockiert. Interagieren Sie damit, um es aus dem Weg zu schieben. Wenn Sie eintreten, wird ein Satz von 5-6 Crawlern Sie erkennen und an Ihrem Standort zusammenlaufen. Diese werden aus dem ganzen Raum kommen, also kehren Sie über den Bereich und nehmen Sie sie alle so schnell wie möglich heraus. Versuchen Sie, die Gasdose hier

nicht auf den Tisch zu schießen, da sie in Kürze nützlich sein wird.

Sobald sie aufhören zu kommen, überprüfen Sie die linke Seite für einige Kisten, die einige Leckereien enthalten. Auf der rechten Seite finden Sie Datei: Business boomt. Verlassen Sie den Balkon und schießen Sie die Zyste auf der linken Seite (und brechen Sie die Kiste).

Betreten Sie die nächste Tür entlang des Balkons und kehren Sie wieder den Bereich nach Zysten. Es gibt eine Kiste zu brechen und Chemikalien im Rücken, rechts. Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes finden Sie Hardware Store Key.

Leider wird das Greifen dieses Schlüssels eine Gruppe von vier Waisenkindern alarmieren, die im vorherigen Raum erscheinen, sobald Sie vom Balkon wieder eintreten. Verwenden Sie die Gasdose hier, um einige von ihnen zu beschädigen, und dann den Rest abzuwehren. Sie können sie zurückziehen, wo Sie den Schlüssel zu einem anderen explosiven Fass gefunden haben, wenn Sie möchten.

Wenn das Gebiet frei ist, kehren Sie zum Treppenhaus zurück. Versuchen Sie, nach oben zu gehen, und Sie werden feststellen, dass es unmöglich ist. Als solche, zurück durch die Gegend. Achten Sie auf ein Waisenkind, das aus einer der Türen auf der rechten Seite platzen wird. Überprüfen Sie die Tür, von der er kam, um aufzunehmen: Goodbye, New Dawn! zusammen mit Shell Patch (Mittel), Handfeuerwaffen-Himmel, Schrotflinten-Muscheln und einigen Kisten zu brechen.

Gehen Sie den ganzen Weg zurück auf Bodenniveau. Fühlen Sie sich frei zu sparen, bevor Sie weitermachen. Das nächste, was wir tun müssen, ist, den „JEDRUS“-Baumarkt zu besuchen, den wir zuvor entdeckt haben.

Verlassen Sie die Wohnung und folgen Sie dem Weg nach vorne, um den ausgetrockneten Brunnen zu erreichen, den wir früher passiert haben (es gibt eine Anomalie, die einen Weg zurück schafft, wenn Sie ihn früher verpasst haben). Hier begegnen Sie einer neuen Art von Waisen, einem Spitter. Diese werden saure Projektile aus der Reichweite auf Sie schießen. Nicht lustig.

Nehmen Sie dies heraus und nähern Sie sich vorsichtig dem Brunnen, es gibt noch fünf oder so Waisen hier und indem wir uns langsam bewegen, können wir ihre Aufmerksamkeit ein paar auf einmal bekommen, anstatt das ganze Los. Es gibt drei verwundete Waisen um den Brunnen zusammen mit einem Spitter am Zeitungstisch und einem Spitter und einem normalen Waisenkind im Hardware Store.

Drücken Sie sich durch die Lücke in das Gebäude und öffnen Sie mit dem Schlüssel die Tür auf der linken Seite. Machen Sie einen kurzen Schoß der Regale hier für einige Goodies wie Handgun Ammo, Shotgun Shells, Chemicals und mehrere Kisten, um für Leckereien zu zerschlagen.

Um weiterzumachen, lokalisieren Sie die verschlossene Tür, die nach draußen führt, und schauen Sie durch das Fenster in das Büro neben diesem. Schießen Sie den Gastank hier, um ein großes Waisenkind zu haben, nennen wir es einen Brute, erscheinen. Er ist viel gefährlicher als die Standardwaisen mit einer größeren Reichweite seiner Angriffe und kann viel mehr Schaden aushalten, bevor er fällt. Kiten Sie ihn um die Regale des Ladens und erschießen Sie ihn, wenn es sicher ist, dies zu tun, bis er fällt. Nachdem er ihn ausgeschaltet hatte, betritt er das Büro, aus dem er kam, für mehrere Energy-Pickups und deinen großen Preis, den Bolt Cutter.

Hinweis: Der Bolzenschneider ist praktisch, da wir damit alle Türen öffnen können, die wir durch Ketten gesichert haben. Schön!

Verwenden Sie den Bolzenschneider, um die Tür nach draußen zu öffnen, aber gehen Sie auch zurück in das Innere des Gebäudes und öffnen Sie die andere Tür hier mit der Kette. Dieser Raum enthält drei Energie-Pickups, Chemikalien, Metallschrott und einige Kisten zu zerschlagen.

Verlassen Sie den Laden in den Bereich mit dem Brunnen und nehmen Sie den Weg gegenüber, so dass Sie zurück in die Richtung gehen, aus der wir ursprünglich kamen. Hier ist eine verschlossene Tür, die wir Bolt Cutter öffnen können. Im Inneren finden Sie etwas Energie und eine Katze: Mela. Wenn Sie dies streicheln, wird es einen Traveler's Seal Key fallen lassen.

Gehen Sie zurück in Richtung des Wohnhauses. Erinnern Sie sich an die Tür links vom Haupteingang? Hier ist eine angekettete Tür. Wir können den Raum dahinter für eine Kamera (Wertbar), Shell Patch (Klein), Schrotflintenschalen und eine Kiste zum Aufschlagen plündern. Seien Sie jedoch vorsichtig, da das Plündern dieses Zeug einen Waisenlauf im vorherigen Raum hat.

Um weiterzumachen, machen Sie sich auf den Weg zurück in das Hauptwohnhaus. Betreten Sie die Nabe und verwenden Sie den Traveler's Seal Key an der Tür hier, um einen Toilettenbereich mit einem Paar Schließfächern (mit einem Kern und Munition) und einigen Kisten zu finden.

Verlassen Sie die Nabe und verwenden Sie die Bolt Cutters an den Türen zum Aufzug (direkt außerhalb des Nabenbereichs). Es ist eine gute Idee, hier zu sparen und neu zu lagern, da wir eine Boss-Begegnung haben!

Wenn Sie bereit sind, weiterzumachen, betreten Sie den Aufzug. Es gibt einen Travelog: Anfällig für Feuer. Fahren Sie mit dem Aufzug zum Boden darüber.

Verlassen Sie den Aufzug und folgen Sie dem festgelegten Weg durch alle schwimmenden Trümmer. Kurz bevor Sie die Leiter erreichen, suchen Sie nach File: A Man Who Changed in einem nahegelegenen Stuhl.

An der Spitze der Leiter fahren Sie geradeaus vorwärts, um ein Paar Kisten zu finden, die zerschlagen werden. Gehen Sie zurück an der Leiter vorbei und zum Tor. Bevor Sie diesen Raum betreten, schauen Sie genau nach Shell Patch (Klein) und einigen Metallschrott.

Betreten Sie den Raum durch das Tor, um es dicht hinter sich zu haben, und ein neuer, gefährlicher Feind erscheint mit Ihnen im Raum. Unser erster Chef!

Boss: Der Unverschmolzene

Dieser Kerl ist ein großes Waisenkind, das vage humanoid aussieht, aber vollständig aus schwarzen Ranken besteht. Es kann Greifangriffe oder die Standard-Slam-Moves durchführen, die Sie bisher von Orphans gesehen haben, hat aber auch ein paar einzigartige Angriffe.

Für seine einzigartigen Angriffe kann der Boss eine leuchtende rote Ranke entlang des Bodens aussenden, um zu versuchen, Sie aus der Entfernung zu treffen. Es kann auch einige seiner schwarzen Ranken in eine sich windende Pfütze auf dem Boden fallen lassen. Wenn Sie versuchen, dies zu durchgehen, wird es Sie erheblich verlangsamen und Sie für die Angriffe des Chefs offen lassen. Versuchen Sie, diese zu vermeiden, wo Sie können. Seine andere einzigartige Fähigkeit ermöglicht es ihm, in den Boden zu verschwinden und in der Nähe wieder aufzutauchen - hören Sie auf seine Geräusche und Sie können normalerweise feststellen, wohin es sich bewegt hat.

Das erste, was zu beachten ist, ist, dass wir nicht nur den ersten Raum haben, mit dem wir arbeiten können, es gibt eine ganze Wohnung mit mehreren Räumen, die in einer großen quadratischen Form

angeordnet sind, die wir umrunden können, während wir uns von der Kreatur fernhalten. Die Wohnung ist übersät mit Kisten, um zu brechen, Materialien herzustellen und Munition, so dass Sie Ihren Vorrat auffüllen können, wenn nötig (es gibt jedoch keinen Haufen, also machen Sie sich nicht verrückt).

Die andere Sache ist, dass der Chef schwach zu feuern ist (dass Travelog im Aufzug praktisch war!). Neben unserer Fackel gibt es also mehrere Gasdosen und rote Kanister um die Wohnung herum, so dass wir den Chef in die Nähe dieser ziehen und sie zünden können.

Sobald der Boss durch Flammen beschädigt wurde und in Flammen steht, sehen Sie drei Schwachstellen unter den Ranken an seinem Körper freigelegt. Wir wollen unser Waffenfeuer auf diese Schwachstellen konzentrieren, da sie dem Boss Schaden zufügen werden. Sobald wir alle drei zerstören, wird der Kampf enden.

Nachdem Sie den Chef besiegt haben, plündern Sie seine Leiche für Energy x1,000 und machen Sie eine kurze Runde der Wohnung, um herausragende Handwerksmaterialien, Munition oder Heilgegenstände zu beschleifen.

Nehmen Sie die andere Ausfahrt aus der Wohnung und wenn Sie den Rand der Plattform erreichen, schauen Sie nach oben und nach rechts für eine Anomalie. Wenn man dies schießt, entsteht eine Brücke. Auf der anderen Seite gibt es eine Datei: Schreckliche Dinge, die in der Nähe mit einer Garderobe schweben.

Folgen Sie dem gesetzten Pfad hier, bis Sie den Tauchpunkt erreichen, ein leuchtendes gelbes Portal. Interagieren Sie damit und drehen Sie dann Ihren Bewegungsstab, bis das Licht am hellsten ist. Halten Sie den Stock hier für kurze Zeit in Position, um den Tauchgang zu initiieren.

Wenn wir die Kontrolle wiedererlangen, werden wir in der Vergangenheit in einem neuen Gebiet sein, The Moonshine Den.

Die Moonshine Den

Nach dem Tauchgang werden wir die Kontrolle in der gleichen Wohnung wiedererlangen, aber in der Vergangenheit. Wir werden zuerst die Wohnung untersuchen müssen.

Im Wohnzimmer hier können wir das Kassettenband auf dem Tisch untersuchen, File: Well to Hell auf der linken Seite, der diesen Raum von der Küche trennt, und eine gerahmte Zeitung an der Wand an der Küchentür für File: 1954 News Clipping. In der Küche finden Sie Datei: Öffnen Sie Ihre Augen!

Anstatt die Wohnung zu verlassen, gehen Sie nach links. Es gibt drei weitere Räume, die Sie hier erkunden können, ein Schlafzimmer auf der linken Seite, ein Badezimmer geradeaus mit File: Angelas Geburtstagsfeier und ein Badezimmer auf der rechten Seite mit File: Blood and Snow.

Das Schlafzimmer hat eine Karte an einer Wand mit einem Paar Dokumente, um beide Seiten für File: Their Time Has Come and File: A Well Deserved End zu untersuchen. Auf einem Schrank an der Tür draußen befindet sich eine Datei: Ein neuer Anfang und auf einem Lautsprecher neben dieser Datei: Strange Note. Es gibt auch einen Safe in diesem Raum und die Kombination zum Öffnen ist 8-1-1 (von dem Foto von Angelas Geburtstagsfeier im Badezimmer). Im Safe finden Sie Datei: Sie haben es geschafft!

Es stellt sich heraus, dass Edward nicht mehr in seiner Wohnung ist; er hat Zuflucht in einem nahegelegenen Bunker gesucht.

Verlassen Sie die Wohnung, gehen Sie die Treppe hinunter und folgen Sie dem gesetzten Weg, bis eine Szene spielt und eine alte Dame namens Wanda, wird mit uns sprechen. Beantworten Sie, wie Sie möchten, und dann mit dem Aufzug ins Erdgeschoss des Mehrfamilienhauses.

Verlassen Sie den Aufzug und suchen Sie nach der rot beleuchteten Halle auf der linken Seite. Am Ende dieses Flurs finden Sie zwei Energy-Pickups. Die erste Tür auf der rechten Seite vom Aufzug hat Datei: Get Rid Of It! an der Wand. Wir können auch drinnen weitermachen.

Hier finden Sie ein kleines Nabengebiet mit Save Station: The Moonshine Den, a Dispenser, Stash und Workstation. In der Umgebung finden Sie Shotgun Shells, Handfeuerwaffen-Mutter und im Küchenbereich, Travelog: Outpost Etabliert.

Gehen Sie nach draußen und überprüfen Sie die Pinnwand gegenüber dem Ausgang für Datei: Notfallmontage. Verlassen Sie das Gebäude und ducken Sie sich rechts vom Gebäude vorbei, um einige Metallschrott zu erhalten. Fahren Sie weiter auf dem Hauptweg, um den Brunnen zu erreichen, den wir früher gesehen haben. Dieses Mal ist es gefroren. Es gibt einige Chemikalien auf einer Bank auf der linken Seite.

Folgen Sie dem Weg am Brunnen vorbei und Sie werden einige Treppen hinunter zu einem Bunkerbereich führen. Die Tür ist verschlossen und es gibt eine Datei: Ich habe die Schlüssel! An der Wand in der Nähe befestigt, was bedeutet, dass wir die Schlüssel zurückbekommen müssen.

Von diesem Ort aus steigen Sie die Treppe zum Brunnen hinauf und dann ein weiteres Set zum Nachrichtenstand. Hier wird Energie auf dem Tresen stehen. Sie können auf die Rückseite des JEĐRUŠ-Baumarkts fahren, um mehr Energie zu erhalten.

Gehen Sie durch den Gang auf der anderen Seite der Straße und sobald Sie die andere Seite erreichen, folgen Sie dem Gebäude nach links und um die Ecke. Hier finden Sie einige Treppen, die hinunter und in den Keller des Gebäudes führen.

Wenn Sie eintreten, wird es hier eine Sammlung von Lagerschränken geben. Vom Einstiegspunkt aus sollten Sie eine offene Tür auf der rechten und eine andere geradeaus ausspionieren. Ignorieren Sie diese für den Moment und gehen Sie nach hinten, links von der Gegend. Der Stauraum 25 hat eine Kette an der Tür. Verwenden Sie Ihren Bolzenschneider und im Inneren finden Sie einen Lüfterheizer (Wertbar) und einige Kisten, die Sie schlagen können.

Kehren Sie zum Eingang zurück und betreten Sie zuerst die Tür rechts. An der Wand direkt im Inneren befindet sich ein Bild, das wir für File: Gienek Lis untersuchen können. Am unteren Ende der Treppe befinden sich einige Kisten auf der linken Seite, um zu zerschlagen. Und auf der richtigen Energie. Es gibt auch drei Dokumente, die Sie hier für File Disorder!, File: Number 94 und File: The Ultimatum lesen können.

Gehen Sie wieder hinaus und nehmen Sie den anderen Weg gegenüber der Tür nach draußen. Bewegen Sie das Schließfach, das den Weg aus dem Weg sperrt.

Wir landen in einem anderen Bereich von Lagerschränken. Anfangs ist dieser Ort ereignislos... das ist, bis Sie Schließfach 94 finden. Wenn du dich dem näherst, springt ein mutiertes Waisenkind heraus. Töten Sie dies und sperren Sie dann in das Schließfach für den Tierheimschlüssel.

Leider wird das Aufheben des Schlüssels dazu führen, dass eine weitere Gruppe von Gegnern aus den Lagerschränken in der Nähe platzt und auf Ihrer Position zusammenläuft. Es gibt zwei Waisen

und einen Spitter. Sie kümmern sich um sie oder rennen zurück zum Eingang und vorbei an den Schließfächern, die den Weg blockieren, um sie zu vermeiden.

Wir können jetzt den Keller verlassen und nach draußen zurückkehren. Gehen Sie nach links, wenn Sie einen Zaun finden, den wir für einen kürzeren Weg zurück öffnen können. Während du dich auf den nahegelegenen Spielplatz duckst, um eine Katze zu finden: Karol. Interagieren Sie damit, um es zu klopfen, und es wird einen Kern hinterlassen.

Wir können jetzt unseren Weg zurück zu Edwards Tierheim machen und den Schlüssel nutzen, um drinnen weiterzumachen.

Folgen Sie dem festgelegten Weg durch den Unterstand hier. Nachdem Sie einen Raum auf der linken Seite betreten haben, können Sie sich die beiden Nebenräume hier (Büro und Badezimmer) ansehen, die beide Energy-Abholungen enthalten.

Gehen Sie durch den Essbereich und in die Tür, von der Sie hören können, wie das Summen kommt. Dies löst eine Szene aus. Wählen Sie während des Chats eine beliebige Option aus. Nach der Szene finden Sie sich wieder am Ausgang zur U-Bahn-Station. Wir werden hier auf dem Weg zum Terminal durchgehen.

Das Terminal

Wenn wir wieder die Kontrolle haben, erhalten wir einen Anker und eine Essenz: Wisniewski, Edward.

Hinweis: Mit unserer ersten Essenz werden wir nun das Phylactery-Menü freischalten. Hier können wir Essenzen sehen, die wir gerade tragen. Jede Essenz bietet ihren eigenen einzigartigen passiven Bonus. In Edwards Fall kannst du mehr Schaden gegen brennende Gegner verursachen. Wenn wir mehr Essenzen finden, haben Sie mehr Möglichkeiten, mit ihnen zu spielen, also überprüfen Sie sie, wenn Sie sie finden!

Machen Sie sich auf den Weg die Treppe hinunter und wieder nach innen. Wenn Sie eintreten, sollten Sie eine leuchtende orangefarbene Kugel vor sich sehen. Das ist eine Erinnerungskugel. Wenn Sie mit diesen interagieren, können Sie eine Erinnerung an eine Essenz hören, in diesem Fall Edward.

Gleich rechts entlang der Wand von der Memory-Upel ist eine Tür mit einer Kette verschlossen. Benutze deinen Bolt Cutter, um hineinzukommen. Es gibt vier Energie-Pickups, Chemikalien, Metallschrott und einige verpackt zu brechen.

Rückkehr die Treppe hinunter und zum Knotenpunkt mit Save Station: The Underground Station. Hier wollen wir zum großen Tor mit den roten Lichtern am nördlichen Ende des Raumes. Wenn ihr euch dem nähert, wird sie erkennen, dass wir im Besitz einer Essenz sind und uns offen gegenüberstehen.

Fahren Sie durch das Tor und die Treppe hinunter. Sie sollten eine große monolithische Struktur vor sich sehen, das ist das Terminal. Machen Sie eine kurze Runde des Raumes hier, um ein paar Leckereien zu schnappen.

Im Uhrzeigersinn von der Basis der Treppe, auf einer Bank entlang der linken Seite des Raumes, gibt es Energie. Ein weiterer Energy-Pickup befindet sich im hinteren, linken Winkel. In der hinteren, rechten Ecke gibt es eine verschlossene Tür und den dunklen Weg links von der Treppe gibt es mehr Energie. Eine weitere Energie befindet sich hinter dem Monolithen in der Mitte des Raumes.

Wenn Sie bereit sind, weiterzumachen, nähern Sie sich und interagieren Sie mit der leuchtenden roten Steckdose auf dem Boden vor dem Monolithen. Dies löst eine Szene aus.

Nach der Szene werden wir in einem neuen Raum aufwachen. Die Katzen, die wir bisher gestreichelt haben, finden Sie hier. Auf einem Tisch zu unserer unmittelbaren Rechten befindet sich eine Datei: Drähte und Stacheln. Fahren Sie weiter durch die nächste Tür, um einen Hubbereich zu finden.

Hier gibt es eine Save Station: The Terminal, zusammen mit einem Spender, Stash, Workstation und einem Schließfach mit Shell Patch (Klein).

Fahren Sie durch die nächste Tür, um sich wieder am Terminal zu befinden. Eine Szene wird spielen, wenn Sie eintreten, und führt einen neuen Charakter ein, The Warden. Er wird dir einen Anker geben. Wenn wir der Szene folgen, können wir noch einmal mit dem Direktor sprechen, um ein bisschen mehr Hintergrundgeschichte zu bekommen (wenn das dein Ding ist).

Um fortzufahren, machen Sie sich auf den Weg durch die Tür mit dem Schild "STACJA A" darüber, um Station A zu erreichen.

Station A

Nachdem Sie vom Terminal durch die "STACJA A" -Tür gegangen sind, betreten Sie den ersten Warteraum, dem Sie auf der rechten Seite für eine Memory-Orb begegnen, gibt es auch eine Datei: Ein besorgter Brief, Chemikalien und etwas Energie, die im Raum versteckt sind.

Fahren Sie die nächste Treppe hinunter und greifen Sie auf der linken Seite nach unten. Hier befindet sich links eine Tür, die weiterführt, und rechts eine zweite Tür, die zu einem Nebenbereich führt. Es gibt auch File: Fear Its selbst auf einer Bank am Ende dieses Weges. Besuchen wir zuerst den Hubraum.

Wenn Sie den Knotenpunkt betreten, finden Sie links einen Travelog: Cure For Forgetting.

Machen Sie eine Bestandsaufnahme des Zimmers, es gibt eine Save Station: Station A Außenposten, zusammen mit einem Spender, Stash, Workstation, einem Paar Schließfächern (mit Core und Shotgun Shells) und einige Chemikalien und Handfeuerwaffen-Munition herumliegen.

Fahren Sie durch die Tür zu „STACJA A“, um einen verdunkelten Bahnhof zu erreichen. Fahren Sie von unten auf der Treppe nach rechts, um eine Straßenbahn zu finden. Wir werden das einschalten müssen, bevor wir weitermachen können.

Es gibt einige Energie, Metallschrott und Datei: Ein treues Herz am anderen Ende des Zuges in der Sitzecke. Dies könnte jedoch etwas später leichter zu finden sein, wenn wir die Lichter anhaben.

Wenn Sie vom Zug weggehen, gibt es rechts eine Tür und einen kurvenreichen Weg in die Mitte des Bahnsteigs, der zu einem verschlossenen Büro führt - es gibt eine Katze und andere Leckereien hier drinnen, aber wir werden nur in der Lage sein, hier hineinzukommen, sobald wir die Stromversorgung wiederhergestellt haben.

Vorerst wollen wir die Tür mit „SEKCJA TECHNICZNA“ darüber betreten.

Wenn Sie eintreten, sehen Sie, wie ein Waisenkind nach rechts abläuft. Folge ihm um die Ecke, um zu finden, dass es an einem zentralen Tisch tot spielt. Stampft sie, um sie aufzuwecken und dann

fertig zu machen. Wir können diesen Bereich für Metallschrott und Energie plündern.

Fahren Sie durch die halb geöffnete Tür und überprüfen Sie das gegenüberliegende Plakat für File: Rules Of Transit. Bevor Sie die nächste Tür betreten, überprüfen Sie das Regal links, um etwas Energie zu erhalten.

Wenn Sie die nächste Tür betreten, werden Sie von einem neuen Feindtyp, einer Wallcorpse, ergriffen. Diese Kreaturen sind an Wänden verschmolzen und werden dich mit Tentakeln packen, während du vorbeigehst, um dich zu ersticken. Drücken Sie die Eingabeaufforderung auf dem Bildschirm, um sich zu befreien. Das gegenüberliegende Regal hat Energie.

Kriechen Sie durch die Öffnung neben ihrem Standort, um weiterzumachen. Überprüfen Sie den Schreibtisch auf der rechten Seite für Handgun Ammo and File: Family First. Interagieren Sie hier mit dem Monitor mit dem roten Bildschirm, um den ersten Generator zu aktivieren.

Dadurch werden die Lichter in der unmittelbaren Umgebung eingeschaltet und eine Tür geöffnet. Ein mutiertes Waisenkind wird angreifen. Folgen Sie dem Weg hierher zurück in den vorherigen Raum und besiegen Sie ein anderes Waisenkind auf dem Weg.

Sie werden feststellen, dass es hier eine weitere Tür gibt, die wir jetzt öffnen können. Gehen Sie hier für eine kurze Szene durch, in der wir den Integrity Scanner finden, ein Upgrade für die Swiftblade-Pistole.

Anmerkung: Dieses Ding ist super praktisch, da Sie die Pistole auf ein Waisenkind zielen können, um zu sehen, wie viel Gesundheit es noch hat. Nützlicher ist jedoch, dass Sie es auf Leichen in der Umgebung zielen können, um festzustellen, welche tatsächlich tot sind und welche tot spielen und angreifen werden, wenn Sie sich nähern. Wenn der Scanner aufleuchtet, ist das Waisenkind am Leben, wenn es keine Lichter gibt, ist es keine Gefahr.

Auf halbem Weg die Treppe hinunter ist ein Waisenkind, das tot spielt. Auf der unteren Etage gibt es mehrere Leichen, aber zwei von ihnen sind Waisen, die versuchen werden, Sie zu überfallen. Verwenden Sie den Integritätsscanner auf der Pistole, um festzustellen, welche und nehmen Sie sie einzeln heraus. Überprüfen Sie den Schreibtisch am Fuße der Treppe, um eine Kiste zu schlagen, etwas Energie und Reiseog: Störungen der Wahrnehmung.

Fahren Sie durch die Öffnung und wir müssen durch einen fleischigen Flur navigieren. Beachten Sie, dass sich bei der Eingabe einer Wallcorpse sofort links befindet. Fahren Sie weiter entlang des Korridors und es wird eine zweite aktive Wallcorpse auf der rechten Seite kurz vor der ersten Ecke geben. Ein zweiter befindet sich auf der linken Seite, wenn Sie den nächsten Flur betreten.

Sie werden hier auf eine Tür stoßen. Ignorieren Sie dies für den Moment und gehen Sie an der fleischigen Säule vorbei und an das andere Ende dieses Flurs, um eine mit einer Kette gesicherte Tür zu finden. Verwenden Sie Ihren Bolzenschneider, um Shell Patch (Small), Energy Bank (Valuable), eine Box zum Brechen und Comic Book #3 zu finden.

Wenn Sie diesen Raum verlassen, seien Sie vorsichtig, da es draußen eine neue Wallcorpse geben wird, die Sie sofort packt. Zurück und betritt die Tür, die wir vor einem Moment ignoriert haben.

Es gibt Metallschrott und eine Box, die man in diesem ersten Raum brechen kann. Wenn Sie in die nächste gehen, gibt es eine Wallcorpse sofort links, die versucht, Sie zu ergreifen. Fahren Sie weiter durch den fleischigen Flur und schnappen Sie sich ein Paar Energy-Pickups. Sobald Sie die Ecke erreicht haben und nach rechts gehen müssen, wird eine weitere Wallcorpe zur Seite versteckt

sein. Ein dritter befindet sich an der Wand hinter einer Säule.

Am Ende dieses Weges befindet sich ein kleiner Raum mit der zweiten Generatorkonsole. Hier gibt es eine letzte Wallcorpse, mit der man zu kämpfen hat. Plündere den Platz für Handfeuerwaffen-Himmel, Energie und breche die Kisten hier. Aktivieren Sie die Konsole, um die Stromversorgung wiederherzustellen.

Wir können jetzt zurück durch die Gegend, die wir gerade erkundet haben. Sie werden zuerst auf ein Mutated Orphan stoßen, und dann, wenn Sie den Raum erreichen, in dem wir den Integritätsscanner gefunden haben, zwei Spitter. Von hier aus können wir zum Hauptbahnsteig zurückkehren.

Sobald Sie wieder auf der Plattform sind, können wir jetzt, da die Stromversorgung wiederhergestellt ist, das Büro betreten, das wir bereits erwähnt haben. Im Inneren finden Sie eine Katze: Zynamon, die Ihnen einen Kern hinterlassen wird, wenn Sie ihn klopfen, und einen Travelog: Inspiring Design.

An anderer Stelle in diesem Raum finden Sie einige Kisten zu brechen, Chemikalien, drei Energie-Pickups und Shotgun-Muscheln.

Jetzt machen Sie sich auf den Weg zur Straßenbahn. Sie werden feststellen, dass die Türen jetzt offen sind. Beim Eintritt den Kopf ganz links, um etwas Energie auf einem Sitz zu finden. Dann fahren Sie zur Vorderseite des Zuges. Wie Sie gehen, können Sie einen toten Reisenden finden, mit dem wir interagieren können, um Essenz zu extrahieren: Marzec, Lidia.

Hinweis: Es gibt zwei missable Errungenschaften/Trophäen, die an Essenzen gebunden sind. Die eine verlangt, dass wir am Ende des Spiels nur drei "Geschichtenessenzen" (Edward, Artur und Dr. Zybert) in unserem Besitz haben, während die andere uns bittet, alle drei "Marzec" -Essenzen (Lidia, Marcel und Krzysztof) gleichzeitig in unserem Besitz zu haben. Sie können nicht beides bei einem einzigen Durchspiel tun. Wir empfehlen, die "Marzec" -Essenzen (und die Erfolgs- / Trophäe für die Suche nach allen gefallen Reisenden) auf der ersten und die "Geschichte" -Essenzen beim zweiten Durchlauf zu sammeln.

Wenn wir die Kontrolle wiedererlangen, sind wir an der Straßenbahnhaltestelle vor dem Stahlwerk.

Straßenbahnbahnhof

Bei der Ankunft wollen wir die Straßenbahn verlassen. Überprüfen Sie den überdachten Wartebereich in der Nähe auf Chemikalien, Energie und Datei: Bleib ruhig!. Am anderen Ende der Plattform finden Sie Energie und einige Kisten zu brechen.

Im zentralen Teil der Plattform finden Sie einen Hubbereich. Es gibt eine Save Station: Straßenbahnhaltestelle, zusammen mit einem Spender, Stash, Workstation, einem Paar Schließfächern (mit Core Core- und Shotgun-Muscheln) und einigen Chemikalien und Handfeuerwaffen-Ammo. Sie finden auch Datei: Regeln des Ansatzes an der Wand am Ausgang. Die Pinnwand, die gerade hinter dieser ist, enthält auch Datei: Verbotene Elemente.

Gehen Sie durch die Tür weg vom Bahnhof. Es gibt eine Kiste, die man in der Mitte des Raumes stampfen kann. Auf der linken Seite in einem Sitzbereich finden Sie Datei: Vorbeugende Maßnahmen und auf der rechten Seite finden Sie ein Fenster, durch das Sie in einen Bürobereich mit einigen zerbrechlichen Kisten, Energie und Chemikalien springen können. Direkt vor diesem Fenster finden Sie auch eine Datei: Die Pflege der Hüter.

Fahren Sie nach draußen für eine kurze Szene, die den nächsten Tauchpunkt zeigt. Draußen finden Sie Datei: Die äußeren Bedrohungen, Metallschrotte und Energie in einem Zelt auf der rechten Seite und etwas Energie auf einer Kiste auf der linken Seite.

Hinweis: In dieser Region gibt es einen Sandsturm, der die ganze Zeit stattfindet, während Sie sich im Freien befinden, was Ihre Sicht ziemlich einschränkt. Sie werden auch auf Sandhügel achten wollen. Oft können diese Waisenkinder verkleiden, die aus ihnen herauskommen, wenn Sie zu nah kommen.

Fahren Sie durch das Tor, schlagen Sie die Kisten auf der rechten Seite und folgen Sie dann dem Hauptweg nach links. Hier können Sie vage einen Weg auf dem Boden erkennen und wo er über Leuchtfeuer entlang der Route aufgestellt ist.

Schauen Sie auf der rechten Seite nach einer Kiste, um zu brechen - aber nähern Sie sich nur dem, wenn Sie gegen das Mutated Orphan kämpfen wollen, das im Sand darunter vergraben ist. Weiter entlang des Hauptwegs, kurz bevor Sie das zweite Leuchtfeuer erreichen, werden Sie von drei verletzten Waisen und einem Standard-Waisenkind überstürzt.

Es gibt mehr Kisten auf der linken und rechten Seite für das Brechen, eine von denen auf der linken hat ein anderes verstecktes Waisenkind. Wenn Sie das Ende des gepflasterten Weges erreichen, gibt es einen Stauraum mit Handfeuerwaffen-Ammo.

Nur darüber hinaus ist eine Anomalie. Aktivieren Sie dies, um eine Öltrommel zu spawnen. Schießen Sie dies, um die Biomasse dahinter zu verbrennen. Nachdem Sie hier durchgegangen sind, springen Sie hinunter in den Bereich darunter.

An diesem unteren Ort können wir entweder den direkten Weg nehmen, indem wir direkt zum Ausgang hinüberlaufen oder zusätzliche Beute schnappen, aber auch auf zusätzliche Feinde treffen, indem wir uns um die Außenseite des Gebiets wagen.

Wenn Sie die zusätzliche Beute / Feinde wollen, lassen Sie uns um den Umfang des Raumes im Uhrzeigersinn für etwas Beute gehen. Von der Absenkung folgen Sie der äußeren Wand des Bereichs nach links, um einen vergrabenen Spitter zu finden, eine Anomalie, die wir manipulieren können, um eine Öltrommel und einige Kisten zu schaffen, die Sie zerschlagen können (es gibt zwei verletzte Waisen, die in der Nähe dieser vergraben sind).

Fahren Sie weiter an dem Tor vorbei und schnappen Sie sich Shotgun Shells vom Lagerschrank hier. Sie werden bald auf einen Trailer stoßen, den wir für eine Kamera (Wertbar), Chemikalien und Metallschrotte erkunden können. Pass auf das Mutated Orphan auf, das hinter dir hervorgeht.

Folgen Sie der Wand nach links, um mehr Kisten zu finden, die Sie brechen können, und einen Energy-Pickup neben einem Spitter und zwei weiteren Waisen. Danach sollten Sie sich wieder am Einstiegspunkt befinden.

Fahren Sie weiter durch das Zentrum dieses Bereichs und halten Sie hier am Lagerregal für einige Energie-Pickups. Fahren Sie durch das offene Tor gegenüber und ein Brute wird erscheinen und in den Bereich laufen.

Der Brute kann schwierig sein, besonders wenn Sie eine Runde des Gebiets gemacht haben und auf Vorräte aus dem Kampf gegen die zusätzlichen Feinde sein könnten. Die gute Nachricht ist, dass es in diesem Bereich mehrere Ölfässer gibt, die wieder in die Existenz von Anomalie zurückkehren können. Also, führen Sie es in die Nähe dieser und sprengen Sie sie für zusätzlichen Schaden. Laufen Sie aus und wiederholen Sie mit dem nächsten. Wenn Sie zum ersten zurückkehren, sollten

Sie in der Lage sein, es wieder wiederherzustellen.

Sie möchten auch versuchen, es davon abzuhalten, sich von anderen gefallenen Waisen zusammenzuschließen. Wenn Sie sehen, dass es versucht, laufen Sie schnell ein und verwenden Sie einen aufgeladenen Kopfschuss, um es so zu betäuben, dass Sie seine Aufmerksamkeit wiedererlangen. Wenn Sie nicht um die Außenseite der Arena herumgelaufen sind und dies jetzt tun, werden diese extra begrabenen Feinde, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen, auch an diesem Punkt auftauchen und angreifen ... was wirklich nicht ideal ist. Wenn Sie dies jedoch sind, können Sie den Respawn-Fasstrick auch für sie verwenden.

Sobald der Brute tot ist, geht es weiter durch das Tor. Biegen Sie sofort nach links ab und folgen Sie der Wand neben dem Tor zurück, um einen Memory Orb zu finden. Gegenüber befinden sich einige Kisten und Energie-Pickups.

Folgen Sie dem Hauptpfad und nach einem kurzen Joggen finden Sie den Weg vorwärts, der durch einige leuchtende rote Trümmer blockiert ist. Betreten Sie die Tür links davon. Schauen Sie hinter die Tür für etwas Energie und eine Kiste. Ignorieren Sie die offensichtliche Anomalie hier und schauen Sie stattdessen für eine Sekunde durch ein Loch im Dach. Aktivieren Sie das.

Kehre nach draußen zurück, um die Trümmer zu finden, die den Weg blockieren. Treten Sie hier auf die leuchtenden Trümmer und aktivieren Sie dann die Anomalie, die wir zuvor ignoriert haben. Dies wird dazu führen, dass die Plattform aufsteigt und uns auf den Boden darüber bringt.

Von hier aus können wir das Stahlwerksgebäude betreten, wobei der erste Bereich der Furnace Control Room ist.

Kontrollraum des Ofens

Fahren Sie die Leiter hinunter und durch den Raum hier, um einen großen offenen Hallenbereich zu erreichen. Enten Sie sich unten auf der Treppe in die Tür links für Energy und untersuchen Sie das Plakat nach außen für Datei: Anleitung der Handhabung.

Sie finden ein inaktives Tor mit einem offenen Sicherungskasten daneben. Wir müssen eine weitere Sicherung aufspüren, bevor wir hier durchkommen. Fahren Sie weiter an dem verschlossenen Tor vorbei, um einige Treppen voraus zu sehen.

Überprüfen Sie zuerst den Bereich rechts von der Treppe für etwas Energie und einen Schiffscontainer mit einer Kette an der Tür. Bolt Cutter das hier. Im Inneren finden Sie Chemikalien, Metallschrotte, Shell Patch (Klein), mehrere Energie-Tonabnehmer und Kisten zu zerschlagen.

Jetzt gehen Sie die Treppe hoch, die wir vorhin ignoriert haben. Gehen Sie oben durch die Tür, um eine Zwischensequenz auszulösen, die den Standort des nächsten Tauchpunkts zeigt. Wir folgen der Szene, wir werden in einem Hub-Raum sein.

Schaut hier aus dem Raum. Es gibt eine Save Station: Furnace Control Room, zusammen mit einem Spender, Stash, Workstation und einem Paar Schließfächer (mit Handfeuerwaffen-Munition und Schrotflintengeschossen).

Bei den Bedienfeldern finden Sie File: As Their Own, an Electrical Fuse und Travelog: Seeking Solutions an der Wand am Ausgang. Auf dem Tisch neben dem Arbeitsplatz finden Sie einen Pyre. Hinweis: Der Pyre ist eine neue Waffe, die sich wie eine Näherungsmine verhält. Sie explodieren für eine Menge Schaden und lösen eine brennende Wirkung auf Waisen, die die Explosion trifft.

Nachdem wir dies abgeholt haben, können wir sie jetzt auch aus dem Inventarmenü herstellen. Schön!

Schnappen Sie sich die elektrische Sicherung und gehen Sie die Treppe hinunter. Setzen Sie dies in den Sicherungskasten durch das verschlossene Tor ein, um es zu öffnen. Fahren Sie drinnen fort.

Beachten Sie, dass dieser nächste Bereich dunkel ist und es überall Orphankörper gibt. Wir empfehlen Ihnen dringend, den Scanner Ihrer Waffe zu verwenden, um zu überprüfen, welche tot sind und welche im Hinterhalt warten... wie es mehrere gibt.

Nach dem ersten Korridor spielen zwei Waisenkinder tot und etwas Energie. Im nächsten Raum werden die Lichter kurz ausgehen und ein mutierter Orphan wird aus der Wand kommen. Schnapp dir die Energie hier.

Im nächsten Raum spielt ein weiteres Paar Waisenkinder tot und rechts neben dem Einstiegspunkt einen Energie-Pickup. Wenn Sie den nächsten Raum betreten, fällt ein Spitter von der Decke herunter und greift an. Besiegen Sie dies und schnappen Sie sich die Energie aus dem Regal, bevor Sie fortfahren.

Wir werden bald auf einen kreisförmigen Raum mit einer großen Anzahl von Waisenkindern stoßen. Versuchen Sie vom Eingang aus, die lebenden einzelnen abzuholen. Es gibt einen im Eingangstunnel, vier auf der rechten Seite und einen anderen auf der linken Seite. Es gibt auch ein mutiertes Waisenkind an der zentralen fleischlichen Säule. Im Rücken, links, finden Sie einen Brute... ihn für den letzten Platz aufheben.

Nachdem Sie das Zimmer geräumt haben, können Sie den kleinen Seitenbereich auf der rechten Seite für Energy Bank (Wertbar) und einige Schrotflintengeschosse überprüfen.

Um auf der linken Seite des Raumes mit der Säule weiterzumachen, wollen wir die beweglichen Schließfächer lokalisieren. Bewegen Sie diese aus dem Weg, um eine hinter ihnen versteckte Tür zu finden. Gehen Sie hier durch, um eine Umkleidekabine zu erreichen.

Auf der linken Seite befinden sich Metallschrott und ein Aufbewahrungsfach mit Schrotflintengeschossen. Auf der rechten Seite befindet sich ein weiterer Schließfach mit Handfeuerwaffen-Himmel und Datei: Der Menschenmann auf einem Hocker in der Nähe. Bewegen Sie das nächste Schließfach, um eine Öffnung in der Wand zu enthüllen.

Sie werden ein grünes Tor sehen, das zu einem Duschaum führt. Ignorieren Sie dies für einen Moment, damit wir etwas zusätzliche Beute trüben können.

Gehen Sie direkt vom Tor und durch den schmalen Weg hier, aber seien Sie vorsichtig, da es eine Wallcorpe gleich um die erste Ecke gibt. Also, umher und schießen Sie es, bevor es Sie packen kann. Ganz am Ende dieser Passage befindet sich eine zweite Wallcorpes. Betreten Sie hier die Tür und besiegen Sie zwei weitere Wallcorpes im nächsten Raum. Beute den Lagerschrank, den sie für einen Kern bewachten. Achten Sie auf ein mutiertes Waisenkind, das auf dem Weg zurück von der Decke fällt.

Gehen Sie zurück zum Tor und betreten Sie das Duschbad. Hier finden Sie ein paar tote Waisen... aber wenn Sie die Energie am gegenüberliegenden Ende des Raumes plündern, werden die Duschen zum Leben erwachen und drei der Waisen werden aufspringen und angreifen. Die Türen werden verriegelt, bis du sie alle abwehrst.

Fahren Sie durch die andere Tür und schnappen Sie sich Shell Patch (Klein) aus dem Speicherschrank hier und Energie vom nahe gelegenen Tisch. Gehen Sie durch die nahegelegene Tür, um sich in einer anderen großen Halle zu befinden.

Bevor Sie dies erkunden, gehen Sie die Treppe vorn und oben hinauf und öffnen Sie die Tür. Dies führt Sie zurück in den Hub mit Save Station: Furnace Control Room. Das ist eine praktische Abkürzung!

Überprüfen Sie hier von der Unterseite der Treppe zuerst die rechte Seite der Halle. Es gibt ein Zelt mit Energie, Kisten zu brechen und zu archivieren: Bauernopfer innerhalb und gegenüber einem zweiten Zelt mit Biomasse. Verbrennen Sie dies, um Munition, Fackelbrennstoff und Energie zusammen mit einigen Kisten zu finden. Ein Waisenkind wird hinter Ihnen erscheinen, wenn Sie diese Gegend erkunden, also seien Sie vorsichtig!

Zwischen diesen Zelten befindet sich eine verschlossene Tür. Wir müssen den Schlüssel dafür finden, also denken Sie an den Ort, wir werden zurück sein! Zurück an der Treppe, gehen Sie nach links, um ein Tor zu Hala B / Hall B zu finden, das mit einer Tastatur verschlossen ist. Gehen Sie durch das offene Tor neben diesem.

Wir betreten einen großen Raum, in dem Sie etwas klopfen hören. Das ist ein Brute am anderen Ende des Raumes. Greife an und kämpfe es ab. Beachten Sie, dass es ein Anomalie-Ölfass gibt, das wir hier verwenden können.

Nachdem Sie sich damit beschäftigt haben, überprüfen Sie den Raum auf einige Metallschrotte auf einem der Regale links vom Eingang und einen Aufbewahrungsschrank mit einem Kern in der Nähe, wo die Brute gewesen war. Die Tür, auf die die Brute fixiert war, kann mit Bolt Cutters geöffnet werden. Im Inneren befindet sich eine Heizlüfter (Wertvoll), Metallschrotte, Schrotflintenschalen, ein Pyre und einige Kisten.

Nehmen Sie die andere Tür aus dem Raum, um sich wieder draußen zu befinden. Am anderen Ende dieses Bereichs befindet sich eine verschlossene Tür zur Isolationszone, dies erfordert einen Schlüsselcode, also denken Sie wieder an den Ort, da wir hier in Kürze wiederkommen wollen.

Betreten Sie vorerst die offene Tür auf der linken Seite. Besiege das Waisenkind direkt vor der Tür. Gegenüber der Tür finden Sie eine Wallcorpse, die etwas Energie und Handfeuerwaffenmunition bewacht. Benutze die Anomalie hier.

Gehen Sie hier durch den schmalen Weg und brechen Sie einige Kisten, während Sie gehen. Bald danach wird es eine Wallcorpse auf der linken Seite geben, wenn Sie an einer Ecke vorbeikommen und darauf warten, Sie zu überfallen. Töten Sie dies, plündern Sie die Energie vom Ende des Weges und verbrennen Sie dann die Biomasse. Manipulieren Sie die Anomalie, die sie versteckt hatte.

Kehren Sie zum Eingang zurück und verwenden Sie die erste Anomalie erneut, um das Hindernis wieder an seine ursprüngliche Position zu bringen. Folgen Sie dem neuen Weg hier und suchen Sie rechts nach einer Kiste. Gegenüber ist dies eine Wallcorpse. Also, töte das zuerst!

Suchen Sie nach einer verkleideten Tür, die wir betreten können. Im Inneren finden Sie Datei: Uns und sie und etwas Energie. Schauen Sie durch eine Öffnung in der Decke, um eine andere Anomalie zu finden. Aktivieren Sie dies, um die Treppe im Hauptraum wieder aufzubauen.

Steigen Sie die Treppe nach oben und betreten Sie hier das Büro. Auf dem Schreibtisch im Inneren finden Sie einige Munition und Datei: Hall B Clearance Code (der Code ist 3-6-4). Dies ermöglicht

es uns, die Schlüsselcode-verschlossene Tür im Stahlwerkshauptgebäude zu öffnen.

Verlassen Sie das Büro springen Sie am Ende des Gehwegs hinunter und kehren Sie durch den Außenbereich wieder zum Hauptgebäude zurück. Hier können wir die Tür zur Halle B öffnen und die nächste Zone erkunden.

Kontrollraum von Kesseln

Wenn Sie die Tür zu Hala B / Hall B (Code = 3-6-4) betreten, schauen Sie nach rechts, damit einige Kisten brechen. In der ersten Kurve biegen Sie für etwas Energie und ein Waisenkind nach rechts ab und fahren dann weiter nach links. Duck dich in das Zelt auf der linken Seite, während du für mehr Energie gehst. Im nächstgrößeren Raum finden Sie etwas Energie auf einem Schreibtisch an einem Bett.

Sie werden bald auf ein Tor mit einem mutierten Waisenkind in der Nähe stoßen. Beachten Sie, dass es nicht feindlich sein wird, es sei denn, Sie greifen es an. Fahren Sie hier durch das Tor in einen viel größeren Raum. Hier wird eine Menge Waisen sein, aber keine wird feindlich sein, wenn ihr sie nicht provoziert.

Jetzt können Sie eine kurze Runde von diesem unteren Raum machen, um etwas Energie zu schnappen. Hier gibt es auch zwei wertvolle Gegenstände (der verkaufenden Sorte). Beachten Sie jedoch, dass das Aufheben dieser Waisen die nahe gelegenen Waisen verärgern wird. Es gibt eine Heizlüfter (Wertvoll) an der Rückwand und eine Kamera (Wertbar) in einem Zelt auf der rechten Seite. Wenn Sie sich entscheiden, diese Gegenstände zu greifen, ist es eine gute Idee, sich durch das Tor zurückzuziehen, um sie zu bekämpfen, auf diese Weise werden andere Waisenkinder nicht ins Kreuzfeuer und werden auch feindlich.

Nachdem Sie das Gebiet geräumt (oder Konflikte vermieden) haben, steigen Sie die Treppe hinauf. Oben betreten Sie das Tor mit grünen Lichtern, um einen Hub-Bereich zu finden.

Wenn Sie den Check-Schalter im Voraus für Datei eingeben: Projekt: Seraphim und Travelog: Harnessing Chaos. An den Konsolen an den Fenstern finden Sie Metallabstriche, Shell Patch (Medium) und den Steelworks Master Key.

Wenn die Beute fertig ist, lassen Sie uns die Einrichtungen des Zimmers überprüfen. Es gibt eine Save Station: Cauldron Control Room, zusammen mit einem Spender, Stash, Workstation und einem Stauraum, der einen Core beherbergt.

Gehen Sie zurück nach draußen und öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel. Wir erreichen einen Lagerbereich. Jetzt ist dieser Raum mit Zysten und Raufvögeln gefüllt. Machen Sie sich langsam auf den Weg durch den Raum und räumen Sie Zysten auf, während Sie auf die Crawlers hören, sie können hier unter den Lagerregalen hervortreten und leicht zu übersehen sein.

Suchen Sie die Tür, die durch die schwimmenden roten Trümmer blockiert ist, und suchen Sie nach links nach einer Lücke, durch die wir uns quetschen können. Achten Sie darauf, zuerst durchzusehen und die Zysten zu schießen, bevor Sie eintreten. Drücken Sie durch eine zweite Lücke und schießen Sie den Crawler vor.

Wir werden in einem zweiten, kleineren Lagerbereich sein. Machen Sie wieder einen kurzen Schoß aus dem Raum, der die Zysten und Raupenfahrer loswird. Suchen Sie hier nach ein paar Rissen in den Wänden - einer enthält eine Anomalie zu schießen, und der andere ist verkleidet, wir können die zweite durchgehen, um die Energy Bank (Valuable) und eine Kiste zu finden, die es zu brechen gilt.

Nach der Manipulation der Anomalie kehren Sie zum ersten Abschnitt des Lagerorts zurück und betreten Sie das nun ungehinderte Büro.

Im Büro (oder was davon übrig ist) finden Sie einen Aufbewahrungsschrank mit Shell Patch (Klein) und einige Kisten und Schrotflintengeschosse. Datei: Darkness Upon Dawn befindet sich in der Nähe der nächsten Tür.

Gehen Sie hier durch die Tür und öffnen Sie die Tür gegenüber, um eine Abkürzung zurück zum Naben mit Save Station: Cauldron Control Room zu erstellen. Es ist eine gute Idee, hier zu retten, da wir eine harte feindliche Begegnung haben.

Um jedoch weiterzumachen, wollen wir den Hub verlassen und in den darunter liegenden Bereich fallen.

In diesem unteren Bereich werden Sie fast sofort von einem Paar Bruten gesetzt. Beachten Sie, dass es hier ein paar Ölfässer gibt, die wir mit einer Anomalie regenerieren können, die praktisch ist, um die Feinde in Brand zu setzen und anständigen Schaden zu verursachen. Wir können auch ein oder zwei Pyre mitbringen, mit denen wir einen Teil ihrer Gesundheit entfernen können (beides, wenn Sie es gut platzieren können).

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, finden Sie die zeltartige Struktur auf der rechten Seite in unserem Dropdown-Bereich. Davor liegt ein Regal, das wir aus dem Weg räumen können, um eine Öffnung bis zum Anfang des Steelworks-Bereichs zu schaffen.

Weiter geht es durch die Nebentür mit der Aufschrift "SZATNIA/Changing Room". Grab File: Promotion durch Ersatz von der Bank hier.

Verwenden Sie die Anomalie im Inneren, um die Schließfächer aus dem Weg zu bewegen. Am Ende finden Sie eine Leiche mit einer Notiz, die wir für File: Isolation Zone Clearance Code (der Code ist 7-2-9) untersuchen können. Dies ermöglicht es uns, die verschlossene Tür im Außenbereich in der Nähe der Stelle zu öffnen, an der wir den vorherigen Schlüsselcode gefunden haben.

Bevor Sie diesen Bereich verlassen, verwenden Sie Ihren Emitter auf der Anomalie, um die Schließfächer an ihren ursprünglichen Standort zurückzubringen. Dies wird eine Öffnung schaffen, die wir erkunden können. Schnappen Sie sich die Chemikalien aus dem Regal und ducken Sie sich dann durch die Öffnung, um Camera (Valuable) zu finden, ein Schließfach mit einem Pyre und Comic Book #4.

Mit Save Station: Furnace Control Room wollen wir nun zurück zum Hub und verlassen die andere Seite. Bevor Sie zum Ausgang zum Außenbereich gehen, überprüfen Sie die verschlossene Tür zwischen den Zelten, die wir zuvor bemerkt haben. Wir können den Hauptschlüssel verwenden, um dies jetzt zu öffnen.

Betreten Sie das kleinere Büro auf der Rückseite dieses Raumes. Sie finden Datei: The Sole Witness, einige Kisten zu zerschlagen und mehrere andere Leckereien, darunter Metallschrott, Energie und ein Kern.

Nachdem Sie die Beute ergriffen haben, machen Sie sich auf den Weg nach draußen und zum Tor, das durch den Schlüsselcode verschlossen ist. Verwenden Sie unseren Keycode hier, um ihn zu öffnen und in den nächsten Bereich, die Isolationszone, zu fahren.

Die Isolationszone

Wenn Sie die Tür zur Isolationszone (Code = 7-2-9) betreten, suchen Sie nach links nach einem Speicherschrank mit Schrotflintengeschossen und Energie in der Nähe. Wir werden in einem anderen offenen Bereich sein, der in Staubsturm-induzierte Sichtprobleme gehüllt ist. Spaß! Hinweis: Wie schon früher gibt es zahlreiche Waisen, Mutierte Waisen und Spucker, die sich hier unter dem Sand verstecken und darauf warten, aufzutauchen, wenn Sie sich nähern. Bleiben Sie daher wachsam und versuchen Sie, kleine Hügel zu vermeiden, wo immer dies möglich ist.

Vom Beginn dieses Bereichs an sehen Sie einen asphaltierten Weg. Sie werden bald eine Bahnstrecke sehen, die über diesen Weg verläuft, und wir können ihm nach links und rechts folgen, um kleine Seitenbereiche mit ein wenig zusätzlicher Beute zu erreichen.

Wenn Sie der Bahnstrecke nach rechts folgen und dann ganz am Ende des Seitenbereichs hier ein paar Fässer sehen, die mit Anomalien wiederhergestellt werden können... wir werden dies als Hinweis nehmen, dass Sie Feinde haben werden. Am Ende des Gebiets gibt es mehrere Energy-Pickups, eine Kiste zum Zerschlagen, Shell-Patch (Klein), Munition und eine Energiebank (Wertvoll). Wenn Sie diese aufnehmen, wird eine Gruppe von 8-10 verletzten Waisenkindern hinter sich erscheinen. Glücklicherweise sollten sie alle ziemlich schnell untergehen, und Sie können die explosiven Fässer verwenden, um den Prozess zu beschleunigen.

Wenn Sie den Bahngleisen nach links vom asphaltierten Weg folgen, können Sie ein kleines Gebiet hinter einem entgleisten Zug erreichen. Hier gibt es etwas Energie und eine Kiste. Wenn Sie sich zu weit über diese hinaus bewegen, springen ein Spitter und ein Mutated Orphan heraus und greifen an. Also, schnappen Sie sich die Gegenstände und kehren Sie zurück, um den Konflikt zu vermeiden.

Folgen Sie dem gepflasterten Weg und achten Sie auf etwas Energie unter den Oberleitungen auf der linken Seite, während Sie gehen. Wenn Sie schließlich dem festgelegten Weg folgen, werden Sie in einem Zugdepot ankommen.

Beuten Sie den Stauraum hier für Handfeuerwaffen-Ammo, holen Sie sich etwas Energie vom Boden durch den nahe gelegenen Zug und fahren Sie weiter. Fahren Sie an das andere Ende des Gebiets, um einige Kisten zu zerschlagen, und etwas Energie, bevor Sie die Leiter verwenden (es wird ein Licht daneben sein), um den Bereich darüber zu erreichen.

An der Spitze der Leiter ducken Sie sich in den Crawlspace auf der rechten Seite, um etwas Energie zu finden. Zurück und folgen Sie dem Weg hinter der Leiter durch einen fleischigen Tunnel und dann zu einem Außenbereich. Fallen Sie unten auf den Boden.

Überprüfen Sie nach dem Absetzen den kleinen Seitenbereich nach links auf Metallreste. Schauen Sie auf die andere Seite der Straße hier für ein weiteres großes Gebäude. Es gibt drei Türen, die darin führen... und wir werden sicher alle drei erkunden.

Bevor Sie sich jedoch hineinwagen, folgen Sie der Hauptstraße zurück an der Dropdown-Stelle vorbei und Sie sollten eine Katze sehen, die abläuft... keine Sorge, wir werden ihn finden, bevor Sie das Gebiet verlassen, er ist für den Moment unzugänglich. Betreten Sie die Tür auf der rechten Seite, aus der die Katze herauskam, um etwas Energie, Chemikalien und eine Schachtel zu finden.

Verlassen Sie diese Tür. Die Tür zum Hauptgebäude vor uns ist diejenige, die wir betreten müssen, um weiterzumachen. Als solche, biegen Sie links ab und folgen Sie der Straße zurück in die Richtung, in die wir kamen, lassen Sie uns zuerst die anderen beiden Eingänge zum Gebäude erkunden.

Die erste Öffnung, auf die Sie stoßen, ist eine offene Tür. Fahren Sie hinein, um eine angekettete Tür zu finden. Benutze deinen Bolt Cutter, um hineinzukommen. Es gibt Energie, Chemikalien, Shell Patch (Klein) und ein Speicherfach mit einem Kern. Sie können auch Recording: In The Darkest Of Times auf dem Schreibtisch finden.

Verlassen Sie diesen Raum und entsenden Sie das Paar Waisen, die angreifen. Sieh nach rechts und fahre durch die Tür. Im nächstgrößeren Raum befinden sich einige Zysten auf der linken Seite, die eine Box zum Zerschlagen und etwas Energie bewachen. Wenn Sie dies plündern, wird ein Waisenkind hinter sich liegen, um es zu beseitigen. In der Ecke dieses Raumes finden Sie auch etwas Biomasse. Wenn Sie dies verbrennen, können Sie die Metallschrotte, Chemikalien und Energie im Inneren beschlagnahmen.

Wenn die optionale Beute ausgeführt ist, kehren Sie nach draußen zurück und betreten Sie die Haupttür. Wir erreichen einen Krankenraum.

Es gibt hier keine Feinde, also fühlen Sie sich frei, in der Gegend herumzustochern. Es gibt ein paar Energie-Pickups und Chemikalien zusammen mit mehreren Bits für Ihr Journal, einschließlich Recording: Awe and Trepidation, File: Case By Case und File: The Common Symptoms.

Steigen Sie die Treppe auf der Rückseite der Gegend. An der Spitze gibt es noch ein paar mehr kranke Betten auf der linken Seite. Wir können File finden: Inmitten von The Storm and Recording: From Another World zusammen mit einigen zerbrechlichen Kisten hier.

Fahren Sie die nächste Treppe hinauf und Sie werden ein Poster an der rechten Wand sehen, das wir für File: Workers' Demands untersuchen können. Auf der linken Seite befindet sich ein Grav-Jump-Pad, das wir vorerst nicht verwenden können, also fahren Sie in die nächste Tür. Hier finden Sie einen Hub-Bereich. Schön!

Wir finden hier einen Dispenser, Stash, Workstation und eine Save Station: The Isolation Zone. Auf dem zentralen Tisch finden Sie einen Travelog: Changing Priority und eine neue Waffe, Dagger PS-3713. Dies verwendet Handfeuerwaffenmunition, aber anstatt die Möglichkeit, Schüsse aufzuladen, verwendet diese einen Auto-Fire-Modus.

Fahren Sie hier durch die andere Tür. Schnappen Sie sich die Datei: Der Aufstieg von der Vorstufe. Kriechen Sie durch die Öffnung in der Nähe, um einen fleischigen Tunnel zu erreichen.

Wenn ihr euch durch diesen Tunnel bewegt, werdet ihr auf eine neue Art von Feind treffen, eine Leichenspinne, diese Dinge werden an der Decke oder an den Wänden herumkriechen und saure Geschosse auf euch spucken. Sie sind zum Glück nicht besonders robust, also sollten sie nach ein paar aufgeladenen Schüssen untergehen.

Am Ende des Flurs geht es die Treppe hinunter und dann in einen anderen köstlich aussehenden, von der Tür bedeckten Tunnel auf der rechten Seite. Fallen Sie nach unten, wenn Sie das Ende des Pfades erreichen.

Fahren Sie in den offenen Bereich vor und eine Leichenspinne wird von einem erhöhten Vorsprung angreifen. Dies ist der erste von mehreren. Diese Viecher kommen sowohl von der gleichen Kante wie die erste als auch entlang des Daches des Tunnels nach links. Ich habe insgesamt sechs gezählt und zum Glück werden sie nur 1-2 auf einmal kommen, so dass Sie Zeit haben, sie abzuwehren, bevor der nächste erscheint.

Sobald sie aufhören zu kommen, folgen Sie dem Tunnel auf der linken Seite, bis Sie eine Grav-

Jump-Platte vor sich sehen. Erklimmen Sie den Hang nach rechts davor, um einen toten Reisenden zu finden. Interagieren Sie damit, um sich die Gravity Boots zu schnappen.

Jetzt, da wir die Gravity Boots haben, treten Sie auf den nahegelegenen Weg, der aus plätschernden Würfeln besteht. Nähern Sie sich der Rückwand und interagieren Sie, um darauf zu klettern. Am Ende dieses Pfades sehen Sie ein Schwerkraftfeld in der Entfernung. Zielen Sie darauf und drücken Sie auf Interaktion, um zu starten.

Nach dem ersten Sprung die Balken zerschlagen und einen zweiten Sprung machen. Folgen Sie diesem zweiten Weg bis zum Ende und aktivieren Sie die Anomalie durch das Loch in der Wand. Auf diese Weise können Sie zu einem dritten Schwerkraftpanel springen. Von hier aus können wir auf festen Boden absteigen.

Betreten Sie den nahegelegenen Raum und plündern Sie ihn nach Datei: The Final Straw, Shell Patch (Small) und einige Kisten, um zu brechen. Springe durch das Loch im Boden und fahre durch die Tür weiter, um zum Nebenraum zurückzukehren.

Um weiterzumachen, gehen Sie die Treppe hinauf und wieder nach draußen. Wir können jetzt das Schwerkraftpanel hier verwenden. Folgen Sie dem eingestellten Pfad, bis Sie den dritten Schwerkraftsprung machen. Hier finden Sie, dass es zwei Wege gibt.

Hier wollen wir die Mauer hinaufgehen und diesem Weg bis zum Ende folgen. Hier können wir nach einer Anomalie suchen. Aktivieren Sie dies, um ein weiteres Schwerkraftpanel zu enthüllen. Zip-Rüber zu diesem und am Ende dieses Pfades fallen nach unten in den Bereich unten. Betreten Sie die Tür gegenüber.

Im Inneren finden Sie eine Katze: Merlin. Es wird einen Kern fallen lassen, wenn Sie ihn klopfen. An anderer Stelle in diesem Raum gibt es Datei: Das Bekenntnis eines Offiziers, Energie, Munition und einige Kisten zu plündern.

Verlassen Sie dieses Gebäude und nutzen Sie den Schwerkraftweg nach links. Von hier aus können Sie dem eingestellten Pfad folgen, der über den eingestellten Pfad springt, bis Sie den Außenbereich mit dem Steelworks noch einmal erreichen. Beachten Sie, dass Sie auf eine Leichenspinne stoßen, aber ansonsten ist das Layout linear und ereignislos.

Gehen Sie wieder hinein und machen Sie sich mit Save Station: Furnace Control Room auf den Weg zum Hub-Bereich.

Von diesem Ort aus können Sie mit den Schwerkraftfliesen den nahegelegenen Schornstein nach oben (es ist ein ziemlich einfacher Weg) erklimmen, wo Sie den Tauchplatz finden können. Interagieren Sie damit, um den zweiten Tauchgang zu initiieren.

Nach einer kurzen Szene kommen wir wieder in die Vergangenheit, wo wir unser Abenteuer in der Steel Production Hall fortsetzen können.

Stahl-Produktionshalle

Nachdem Sie die Kontrolle erlangt haben, überprüfen Sie die Regale nach rechts auf etwas Energie und den Zähler vorn für Datei: Verhaltensanalyse. Es wird einen Käfig vor uns geben. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich hier eine Aufnahme: Interview #17, Handfeuerwaffen-Ammo und ein Pyre.

Steigen Sie die Treppe hinauf, um einen Kontrollraum zu erreichen, in dem Sie weitere Leckereien

finden können, darunter Datei: Unter Sonderüberwachung, Datei: Zukunftstechnologie (?) und Datei: Das Asset. Gehen Sie durch die nächste Tür.

In diesem größeren Raum gibt es drei Türen, die wir erkunden können. Betreten Sie die Tür ganz rechts zuerst für File: The Things I Saw. Die zentrale Tür enthält eine Aufnahme: Verhöraufzeichnung und etwas Energie. Die linke Tür führt weiter in den Bereich.

Im nächsten Raum schnappen Sie sich die Energie aus dem Regal auf der linken Seite und die Datei: Abmelden vom Tisch voraus. Folgen Sie dem Weg durch den blutigen Flur und weiter, bis eine Szene spielt, in der wir eine neue Figur, Weronika, treffen werden.

Dem Tatort folgend, die Energie aus den Regalen rechts und dann die Treppe hinauf. Folgen Sie dem festgelegten Pfad hier und schnappen Sie sich Chemikalien und Datei: Belagert von Angst von einem Tisch auf der linken Seite, während Sie gehen.

Nachdem Sie eine kurze Treppe hinuntergegangen sind, finden Sie Energy in einer Sackgasse auf der linken Seite und eine Pinnwand mit File: An Employee Reprimand entlang des Hauptpfades. Steigen Sie hier weiter, bis Sie sich draußen wiederfinden.

Wenn Sie hier durch die schmalen Leisten navigieren, werden Sie sehen, wie sich die Hölle darunter löst. Sieht aus, als müssten wir schnell sein! Wenn Sie das Gebäude wieder betreten, zerschlagen Sie die Kisten auf der rechten Seite und fahren Sie fort, bis Sie ein Schließfach aus dem Weg räumen müssen, um weiterzumachen.

Die ursprüngliche Gegend hier ist ziemlich ruhig... aber wird nicht lange sein. Beachten Sie, dass die Ölfässer, die in der Gegend verteilt sind, sich in einem Moment als nützlich erweisen werden. Bei der Maschine im Rücken, links, finden Sie ein Schließfach, das wir aus einer Öffnung ziehen können. Dies wird einige Feinde auslösen, um zu erscheinen.

Die Feinde hier werden aus Spittern, Waisen und verwundeten Waisen bestehen, aber wenn Sie nicht schnell Körper entfernen, können Sie auch mit einigen mutierten Waisen enden. Nicht lustig. Kiten Sie sie an Fässern vorbei, um sie in die Luft zu jagen, oder durch enge Engpässe, wo Sie einen Pyre pflanzen können, um mehrere auf einmal zu beschädigen.

Wenn die Feindseligkeiten frei sind, können Sie den Spind sicher den ganzen Weg bewegen. Gehen Sie durch die neue Eröffnung. Überprüfen Sie das kleine Büro zur Seite, während Sie für etwas Energie, Datei: Ein obligatorischer Leave und Datei: Ein gebrochenes Foto gehen. Oben auf der nächsten Treppe befindet sich ein Schreibtisch mit Datei: Einheit Expendable.

Fahren Sie durch die nächste Tür, um einen Flur zu erreichen. Es gibt vier Türen, die wir hier erkunden können, eine an beiden Enden des Flurs und zwei, die zu Büros an der Wand gegenüber unserem Eingang führen.

Die Tür auf der linken Seite führt zu einem kleinen Außenbereich mit Lüfterheizung (Wertvoll). Das erste Büro enthält einige Kisten, die Sie brechen sollten, Energie und eine Datei: The Advocacy. Das zweite Büro hat Energy, File: Sincerely Yours und File: Two Brothers.

Die Tür am anderen Ende des Flurs führt zu einem Außenbereich. Hier finden wir eine weitere Tür, die hineinführt. Fahren Sie hier die Treppe hinunter und betreten Sie den Raum unten, um einen Nebenbereich zu erreichen.

Wenn Sie den Hub betreten, finden Sie auf der linken Seite einen Shell Patch (Mittel),

Schrotflintengeschosse und Handfeuerwaffenmunition. Hier finden Sie Datei: Verrat innerhalb der Ränge auf einem Schreibtisch.

Machen Sie eine Bestandsaufnahme des Zimmers, es gibt eine Save Station: Steel Production Hall, zusammen mit einem Spender, Stash und einem Workstation. Beachten Sie, dass es eine gute Idee ist, zu retten und sich vorzubereiten, da in Kürze ein Bosskampf bevorsteht. Wir werden viel Munition sowie einen oder zwei Pyres haben wollen.

Steigen Sie über die Wand in den rot beleuchteten Flur und fallen Sie hinunter zum größeren Raum unten, wenn Sie das Ende erreichen. Ziehen Sie in diesen Raum, um einen Bosskampf auszulösen.

Chef: Der Terror

Dieser Boss ist eine große, vierbeinige Kreatur, die aus einer Sammlung von Leichen besteht, die sich trotz ihrer Größe schnell bewegen können und hauptsächlich Nahkampfangriffe verwenden, um Schaden zu verursachen. Wenn es nahe kommt, wird es versuchen, Wischangriffe durchzuführen oder mit seinen Vorderbeinen zu slams, und wenn Sie sich neben / dahinter begeben können, dreht sich der Boss schnell und versucht, Sie mit einem Schwanzschlag zu treffen.

Aus der Entfernung kann es den Boden zuschlagen und Ihnen eine Welle von Ausbrüchen entlang des Bodens vor ihm senden. Sie müssen sich zur Seite bewegen, um sich davon fernzuhalten. Der Terror kann auch mit hoher Geschwindigkeit aufladen, versuchen, Sie zu trampeln und auch einen springenden Slam-Angriff durchzuführen, der viel Schaden verursachen kann. Auch hier kann das Sprinten zur Seite Ihnen helfen, diese zu vermeiden.

Das erste, was zu beachten ist, ist, dass wir nicht nur den ersten Raum haben, mit dem wir arbeiten können, es gibt kleinere Räume durch Löcher in Wänden auf jeder Seite des zentralen Bereichs, von denen einige miteinander verbunden sind. Dies ist praktisch, da wir diese verwenden können, um Runden zu schneiden, während wir uns von der Kreatur fernhalten. Die Arena ist übersät mit Kisten, um zu brechen, Materialien herzustellen und Munition, so dass Sie Ihren Bestand bei Bedarf auffüllen können (es gibt jedoch keinen Haufen, also machen Sie sich nicht verrückt).

Feuer wird das Tier für eine kurze Zeit betäuben, was gut ist! Beachten Sie, dass es neben unserer Fackel und unserem Sterben zahlreiche Gasdosen und rote Kanister gibt, die in der Arena gepunktet sind, so dass wir den Chef in die Nähe dieser ziehen und sie zünden können. Tun Sie dies und entladen Sie dann den Boss aus nächster Nähe mit einer oder zwei Schrotflinten, bevor Sie weglaufen und den Prozess wiederholen.

Halten Sie die Abhackung ihrer Gesundheit (Sie können dies messen, indem Sie sich Ihren Integritätsscanner an Ihrer Waffe ansehen), bis er aufhört, am Leben zu sein.

Nachdem Sie den Boss besiegt haben, machen Sie eine kurze Runde um den Bereich, um alle verbleibenden Munition, Pyres und Heilgegenstände aufzuheben, bevor Sie durch das jetzt offene Tor weiterfahren. Folgen Sie dem festgelegten Weg hier, bis wir im Vorarbeiterbüro ankommen und eine Szene spielt.

Während der Szene werden Sie sowohl Artur als auch Gabriel treffen, die beiden Brüder, von denen wir so viel gehört haben (zumindest wenn Sie Ihre Akten gelesen haben!). Fühlen Sie sich frei zu antworten, wie Sie wollen. Gegen Ende der Szene müssen Sie sich entscheiden, ob Sie Artur oder Gabriel extrahieren.

Hinweis: Wenn Sie für die Leistung / Trophäe für die Extraktion aller "Geschichte" Essenzen schießen, müssen Sie Artur wählen! Lassen Sie den Timer nicht ablaufen, sonst werden Sie mit dem

Spiel automatisch Gabriel extrahieren.

Hinweis: Es gibt zwei missable Errungenschaften/Trophäen, die an Essenzen gebunden sind. Die eine verlangt, dass wir am Ende des Spiels nur drei "Geschichtenessenzen" (Edward, Artur und Dr. Zybert) in unserem Besitz haben, während die andere uns bittet, alle drei "Marzec" -Essenzen (Lidia, Marcel und Krzysztof) gleichzeitig in unserem Besitz zu haben. Sie können nicht beides bei einem einzigen Durchspiel tun. Wir empfehlen, die "Marzec" -Essenzen (und die Erfolgs- / Trophäe für die Suche nach allen gefallen Reisenden) auf der ersten und die "Geschichte" -Essenzen beim zweiten Durchlauf zu sammeln.

Wählen Sie einen der Brüder für eine Szene, um diesen Besuch in der Vergangenheit zu beenden. Wenn Sie die Kontrolle wiedererlangen, sind wir wieder in der Gegenwart und müssen dem Terminal einen weiteren Besuch abstatten.

Das Terminal - Zweiter Besuch

Wenn wir die Kontrolle wiedererlangen, sind wir wieder an der Station A, vor der Straßenbahn.

Zurück durch das Gebiet zum Terminal. Halten Sie Ausschau nach einem neuen Memory Orb, der hier erschienen ist. Wenn Sie das Terminal erreichen, versuchen Sie, es zu verwenden, um es zu finden, ist offline gegangen. Schauen Sie in der Nähe, um die "Kokoshana" -Bar hier zu finden, die Lichter anheben, machen Sie sich auf den Weg und fahren Sie weiter hinein. Wir werden hier noch ein langes Gespräch mit The Warden haben.

Nach dem Gespräch mit dem Direktor werden wir ein paar neue Marschbefehle haben. Wir müssen die Stromversorgung des Terminals wiederherstellen. Steigen Sie die Haupttreppe auf der linken und oben hier oben, finden Sie ein neu aktives Schwerkraft-Pad. Folgen Sie dem Gravitationsweg nach oben, um ein Restaurant zu erreichen.

Auf dem Zähler finden Sie eine Datei: Restaurant Menü, es gibt auch Datei: Über die Zeit auf einem nahe gelegenen Tisch und in der Umkleidekabine, Datei: Personalmangel.

Fahren Sie weiter durch das grüne Tor. Wir werden uns auf einem quadratischen Gehweg im zweiten Stock befinden, der eine Anomalie und ein offenes Zimmer umgibt (wir werden dies in Kürze erkunden). Von Anfang an können Sie nach links fahren, um einige Kisten in einer Sackgasse zu finden.

Folgen Sie dem Hauptweg und quetschen Sie sich durch die Lücke im ersten Raum auf der rechten Seite. Schnappen Sie sich die Chemicals hier und dann wieder auf dem Hauptgehweg ein paar Energy und Metal Scraps. Von diesem Bereich aus sollten Sie in der Lage sein, die zentrale Anomalie (obwohl der Winkel ein wenig lustig ist) anzuvisieren, um den Weg nach vorne wiederherzustellen.

Nachdem Sie den neuen Weg überquert haben, wird sich der Weg aufteilen. Wir können nach links gehen, um mehr zu beute zu erwirken, oder die Treppe hinunter - letzterer Weg führt zu unserem Ziel, also lassen Sie uns zuerst die Beute schnappen.

Um nach links zu gehen, schauen Sie zurück zur Anomalie aus der Ecke und schießen Sie erneut, um den Weg zu entfernen, den wir gerade gekreuzt haben, und den Abschnitt des Pfades vor uns wiederherzustellen. Gehen Sie hinüber und ducken Sie sich in die beiden Räume auf der rechten Seite für Energie. Schießen Sie die Anomalie noch einmal, um die Gehwege zu verschieben, damit Sie wieder vorwärts weiterfahren können.

Dies führt Sie in eine Sackgasse, wo Sie eine Tür mit einer Kette finden. Duck dich durch die Eröffnung auf der rechten Seite für Energy and File: Love That Was Lost. Benutze deinen Bolzenschneider, um in den verschlossenen Raum zu gelangen. Hier finden Sie Comic Book #5 zusammen mit Energy, Ammo und einem Pyre.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zu den Treppen, die wir früher ignoriert haben, und fahren Sie hinunter, um weiterzumachen. Greifen Sie unten einige Chemikalien auf der rechten Seite, bevor Sie durch das Tor in den offenen Bereich gehen.

Beachten Sie das Fass mit der Anomalie, die wir in der Mitte des Raumes respawnen können. Es gibt auch einige Kisten mit Munition, die über sie gepunktet sind. Um fortzufahren, versuchen Sie, durch das nächste Tor zu gehen... Dies wird sich sofort schließen, und Feinde werden erscheinen.

Zunächst wirst du gegen einen Brute kämpfen, aber er wird bald von einem zweiten Brute und 5-6 normalen Waisenkindern begleitet werden. Bewegen Sie sich so, dass Sie nicht in die Enge getrieben und erneut gespawnt werden, und schießen Sie das Fass wann immer möglich, um weiterhin großen Schaden zu verursachen. Bleiben Sie wachsam und versuchen Sie, zu verhindern, dass sich einer der Feinde mit denen zusammenschließt, mit denen Sie sich bereits beschäftigt haben.

Fahren Sie durch das nächste Tor. Auf der linken Seite gibt es etwas Biomasse, die wir im nächsten Flur für die Spielkonsole (Wertvoll) zusammen mit einigen Metallschrott, Munition und Shell Patch (Klein) verbrennen können. Folgen Sie dem Hauptweg in einen Toilettenbereich. Ein mutierter Waisenkind platzt aus der dritten Tür auf der linken Seite. Es wird Chemikalien in dem Stand geben, aus dem es ausgetreten ist.

Nachdem Sie mit dem Feindlichen zu tun hatten, schlagen Sie durch die vor uns liegenden Bretter und kriechen Sie durch die Öffnung. Drücken Sie sich durch die Lücke und wir werden zwei Türen zu untersuchen haben.

Die geschlossene Tür auf der rechten Seite ist die Heimat einer Katze, aber wir können sie erst erreichen, nachdem wir die Stromversorgung wiederhergestellt haben. Gehen Sie vorerst durch die offene Tür auf der linken Seite, schnappen Sie sich die Chemikalien auf der rechten Seite. Durch die Tür hier finden Sie eine Konsole, mit der wir interagieren können, um die Stromversorgung wiederherzustellen. Schalte die Tür hier frei, um dich wieder im Nebenraum zu befinden. Schön!

Bevor Sie jedoch aussteigen, gehen Sie zurück in den Raum, auf den wir vor einem Moment hingewiesen haben. Im Inneren finden Sie Katze: Balbina, die einen Kern fallen lässt, Core wenn Sie ihn klopfen. An anderer Stelle in diesem Raum gibt es einige Kisten, die man zusammen mit Munition und Energie brechen kann.

Wir können nun zum Terminal zurückkehren und es für eine Reihe von Szenen aktivieren.

Nach den Szenen gibt Ihnen der Wächter einen Anker. Wir werden auch ein neues Ziel haben, das Krankenhaus in Sektor A-0. Gehen wir zur nächsten Zone A-0 Gate.

A-0 Tor

Vom Terminal aus müssen wir zurück zum A-0-Gatter, dem wir zuvor begegnet sind, das verschlossen war. Gehen Sie dazu die Haupttreppe gegenüber dem Terminal hinauf und nehmen Sie die erste linke. Zurück durch die Einkaufspassage hier, bis Sie wieder draußen sind.

Hier finden Sie eine neue Memory Orb auf der rechten und gegenüberliegenden, das Tor zu A-0, das jetzt freigeschaltet ist. Gehen Sie hier durch.

Hinter dem Tor finden Sie einen kleinen Hubbereich. Wir finden hier einen Dispenser, Stash, Workstation, Lagerschrank mit Munition und eine Save Station: A-0 Gate. Zusätzlich finden Sie hier auf einem der Tische eine neue Waffe Javelin LK-102.

Hinweis: Diese Waffe verwendet Karabinerpatronen. Es hat Auto-Feuer, so dass es ziemlich schnell schießen kann. Darüber hinaus wird es, wenn es aufgeladen wird, Schnellfeuer-Ziele abfeuern. Sehr praktisch.

Folgen Sie dem Weg nach draußen und nutzen Sie die Grav-Jump-Platten, um durch das Gebiet zu gelangen. Wenn Sie das nächste Gebäude erreichen, besiegen Sie die Leichenspinne und gehen Sie drinnen und auf festen Boden. Auf der linken Seite dieses Gebäudes befindet sich ein Bündel Biomasse. Anstatt eine Taschenlampenladung zu verwenden, können Sie das Fass nach vorne schießen, um es loszuwerden.

Sie können etwas Energie in der Rückseite links finden. Gehen Sie jedoch durch die Hauptöffnung, um einen anderen Schwerkraftpfad zu finden.

Grav springt zum nächsten Gebäude, wo wir mit Grav-Panels durch den Innenraum reißen können. Wenn Sie eine erreichen, die durch Biomasse blockiert ist, schauen Sie nach oben und rechts davon. Hier gibt es etwas Karabinermuttage und ein Fass, das wir in die Luft sprengen können, um die Biomasse zu entfernen.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zur vorherigen Plattform und springen Sie durch den jetzt ungehinderten Pfad. Folgen Sie wieder dem offensichtlichen Weg durch die nächsten Grav-Jumps, bis Sie eine Höhle erreichen, die wir erkunden können.

Fahren Sie durch die Höhle und behandeln Sie sich mit drei Leichenspinnen, während Sie gehen. Es gibt eine Biomasseblockade, die wir entfernen müssen, um weiterzumachen. Verwenden Sie die nahegelegene Anomalie, um eine Öltrommel zu erzeugen und diese zu sprengen, um die Biomasse zu entfernen.

Nachdem Sie die Öffnung durchquert haben, können Sie sich im Tunnel auf der linken Seite für eine Kiste und etwas Energie ducken. Nutzen Sie den nächsten Schwerkraftweg vor uns, um die Grav-Fliese mit dem vorausschwimmenden Zug zu erreichen. Betreten Sie den Schwimmzug und nutzen Sie die Anomalie in der Nähe, um den Zug zu bewegen. Fahren Sie in einen zweiten Zugwagen und nutzen Sie dann die Anomalie noch einmal, um das Auto auf die andere Seite der Kluft zu fahren.

Grav springen zur nächsten Fliese und klettern dann auf einen schmalen Klippenweg. Folgen Sie dies bis nach oben, bis Sie sich einem Gebäude nähern.

Dies ist der nächste Bereich, das Anomalie-gerissene Gebäude.

Anomalie-gerissenes Gebäude

Wenn Sie sich dem Gebäude nähern, sehen Sie einen Weg, der nach rechts führt. Folgen Sie diesem Weg zuerst und fallen Sie auf die kleine Fläche unten. Durch das große Lagerregal auf der anderen, linken Wand finden Sie eine Reihe von Energy, Shell Patch (Medium) und Munition zusammen mit einem Lüfterheizer (Wertvoll).

Klettern Sie wieder hoch und nähern Sie sich der Haustür des Gebäudes. Die Tür ist verschlossen,

aber es gibt ein Poster an der Wand daneben, das wir nach File: Thieves! suchen können. Es gibt auch Datei: Wo sind Sie? Auf einer Bank, die zur Tür führt.

Von der Tür aus folgen Sie dem Weg nach links und fallen in den darunter liegenden Bereich. Besiege den Brute hier und schneide dann eine Runde des Raumes, damit ein paar Kisten brechen. Fahren Sie mit den grünen Lichtern durch das Tor.

Verwenden Sie den Schwerekraftpfad im Inneren, um einen Hubbereich darüber zu erreichen. Zertrümmere die Bretter an der Haustür, um sie zu entriegeln. Werfen Sie einen Blick auf die nahegelegene Bank für einen Travelog: Seaming Reality.

Wir finden einen Spender, Stash, Workstation, Lagerschränke (mit etwas Munition und einem Kern) und eine Save Station: Anomaly-Torn Building. Um weiterzumachen, machen Sie sich auf den Weg nach oben auf die Leiter neben dem Vorrat.

Oben wurde der weitergehende Weg durch eine Anomalie gebrochen. Bevor wir fortfahren können, müssen wir das Wohnhaus hier erkunden, um die Anomalie zu finden und zu manipulieren.

Gehen Sie nach links und notieren Sie die verschlossene Tür hier. Es gibt einige Metall-Schrott und Datei: Brennen auf dem Tisch neben diesem. Steigen Sie die Rampe rechts von der Tür und schauen Sie wie Sie es tun, schauen Sie in den Raum darunter. Schießen Sie die Holzbalken von der Rückseite der Tür.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zur jetzt unverschlossenen Tür und gehen Sie hinein. Sie können hier ein Comic-Buch # 6 und eine angekettete Tür zu einem Badezimmer mit einer Tonne Energie, einem Pyre, einigen Munition und Chemikalien und Metallschrott finden.

Verlassen Sie die Tür und fahren Sie noch einmal die Rampe hoch. Diesmal klettern Sie zum Vorsprung darüber. Wenn Sie hochklettern, schauen Sie durch das Fenster zu Ihrer Linken und schießen Sie auf die Wallcorpse. Gehen Sie hier durch die Tür und fahren Sie weiter, indem Sie Energie von einem Tisch auf der rechten Seite packen.

Schauen Sie durch die nächste Tür und Sie sollten in der Lage sein, eine Wallcorpse zu sehen, die tot gegenüber spielt. Es gibt eine Sekunde direkt in der Tür und links. Verwenden Sie Ihren Integritätsscanner, um sie vor dem Betreten zu lokalisieren und zu schießen.

Fahren Sie durch die Tür auf der linken Seite dieses Bereichs und achten Sie auf eine weitere Wallcorpse. Durch die nächste Tür wird es eine weitere Wallcorpe nach rechts geben und wenn Sie sich der Tür gegenüber nähern, wird eine mutierte Waise entstehen. Bekämpfe es ab.

Betreten Sie die Tür, von der der letzte Baddie kam, um eine Datei zu finden: Die Beruhigung und etwas Energie von einem nahegelegenen Tisch. Verwenden Sie den Schwerekraftweg, um die Wohnung auf dem darüber liegenden Stock zu erreichen.

Nachdem wir den Schwerekraftweg verlassen haben, können wir nach links und zu einem anderen Schwerekraftpfad oder nach rechts und einer verkleideten Tür gehen. Erstere führt weiter, während letzteres zu einer Bonusbeute führt, also lassen Sie uns das zuerst überprüfen.

Es gibt mehrere Waisenleichen durch die verkleidete Tür, von denen zwei eigentlich nur tot spielen. Verwenden Sie auch hier Ihren Waffenscanner, um zu bestimmen, welcher und bekämpfen Sie sie einzeln. Fahren Sie weiter in die Wohnung, die sie bewacht hatten. Im Inneren finden Sie Datei: Gabriels Frau, Datei: Die Barykas und einen Kern.

In der Nähe finden Sie einen Schreibtisch mit Shell Patch (Mittel) und etwas Munition. Brechen Sie die Kisten für mehr Goodies. Wir können auch das Kinderzimmer in der Nähe für Chemikalien, Energie und Datei: Hausaufgaben besuchen.

Kehren Sie zum Spucke im Pfad zurück und gehen Sie zum Schwerekraftpfad. Auf der linken Seite, bevor es es erreicht, gibt es eine Badewanne mit Energie. Nutzen Sie den Schwerekraftpfad und die Schwerekraftsprungfliesen, um die nächste Wohnung zu erreichen. Während Sie gehen, werden Sie drei Leichenspinnen (zwei auf dem Weg und eine am Ziel) begegnen.

Wenn Sie die Wohnung am Ende der Route erreichen, finden Sie Datei: Brennende Körper, einige Energieabholungen und die Anomalie, nach der wir gesucht haben. Schießen Sie dies, um den Weg, der weiter in Richtung des Krankenhauses führt, wiederherzustellen.

Fallen Sie in den unteren Teil der Wohnung, schnappen Sie sich die Energie und klopfen Sie dann die Bretter von der Tür. Fahren Sie hier durch, um sich wieder im Hub-Raum zu befinden.

Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um zu sparen und sich vorzubereiten, bevor Sie die Leiter noch einmal hinaufgehen. Diesmal können wir über die neu gebildete Brücke weiterfahren.

Auf der anderen Seite erreichen Sie etwas, das wie ein kleiner Marktplatz aussieht. Es gibt hier mehrere Reihen von kleinen Gebäuden mit vielen Leichen. Es gibt auch eine Menge Munition und Kisten, zusammen mit einigen Fässern, die an Anomalien gebunden sind, die wir respawnen können ... all dies sollte Sie auf die Tatsache hinweisen, dass es, obwohl es für jetzt ziemlich ruhig ist, nicht lange dauern wird.

Am anderen Ende der Marktstände sehen Sie ein Tor mit roten Lichtern. Wenn Sie den Kabeln hier zum nahegelegenen Gebäude folgen, finden Sie einen Sicherungskasten mit zwei fehlenden Sicherungen. Wir werden diese aufspüren müssen.

Wenn Sie den Stand mit dem Sicherungskasten verlassen und nach links abbiegen, sollten Sie die erste elektrische Sicherung in der Entfernung sehen. Seien Sie jedoch vorsichtig, da es in der Nähe einen Brute, Orphan und Spitter gibt, die tot spielen, und der Angriff auf einen wird auch die anderen beiden Aggro haben. Lustigerweise scheint das Greifen der Sicherung sie nicht zu stören, also lassen Sie sie in Ruhe und Sie sollten keine Probleme haben.

Die zweite elektrische Sicherung befindet sich ganz rechts (mit dem Rücken zum verschlossenen Tor). Auf einer Bank neben einem toten Brute. Leider wird das Aufheben dazu führen, dass auch mehrere der zuvor toten Waisenkinder zum Leben erwachen. Es gibt ein verletztes Waisenkind, 3-4 normale Waisen.

Sobald Sie beide elektrischen Sicherungen haben, setzen Sie sie in den Sicherungskasten ein. Dies wird das nahegelegene Tor, das sich für Sie öffnen wird, mit Strom versorgen. Wenn Sie jedoch versuchen, es zu betreten, wird es geschlossen, und eine Gruppe von Feinden wird angezeigt. Wir müssen sie besiegen, bevor sich das Tor wieder öffnet.

Dieses Mal wirst du eine Mutated Brute und eine Corpse Spider haben, mit denen ihr zu kämpfen habt... und hoffentlich habt ihr noch etwas Munition (ich habe es bei meinem ersten Versuch nicht getan, und sie haben meinem Noggin einen Auspeitscher gegeben!). Denken Sie an die beiden Fässer, die wir mit Anomalien regenerieren können, und züchten Sie die Feinde daran vorbei, um sie zu sprengen, wenn Sie können.

Sobald der Bereich frei ist, öffnet sich das Tor. Schlage die Kisten und greife etwas Munition hinein, bevor du den vor uns liegenden Schwerekraftpfad nutzt.

Von diesem Schwerekraftpfad aus gibt es zwei Schwerekraftplatten, zu denen wir springen können. Springen Sie zu dem unter uns und dann von hier bis zu einer Sekunde unter dem Bereich, den wir gerade erkundet haben. Es gibt drei Wallcorpses hier und Military Radio (Wertvoll).

Verwenden Sie den Schwerekraftpfad hier, um zu der anderen Schwerekraftplatte vor uns zu springen (es ist der andere, den wir zuvor gesehen haben). Folgen Sie dem festgelegten Pfad über diese Schwerekraftplatten, bis wir an der Seite eines Gebäudes klettern und dann durch ein Fenster auftauchen.

Suchen Sie in diesem Bereich nach einer Grav-Jump-Platte, die hinter einigen Brettern versteckt ist. Schießen Sie diese aus und springen Sie dann zum Panel. Folgen Sie dem Schwerekraftweg hier bis zum Ende, um festen Boden zu erreichen. Gehen Sie in die nahegelegene Tür, um eine Katze zu finden: Gus, der uns einen Kern geben wird, und wir können den Rest des Raumes für einen Haufen Energie, etwas Fackelbrennstoff und andere Leckereien plündern.

Verwenden Sie den Schwerekraftpfad in der Nähe des Sprungpads, um die darunter liegende Fläche zu erreichen.

Hier gibt es ein paar Orphan-Leichen, von denen zwei - ein Spitter und ein Waisenkind tot spielen. Verwenden Sie Ihren Scanner, um sie zu identifizieren und zu töten, damit sie Sie nicht überraschen. Es gibt hier ein Paar Energy-Pickups und eine Box zu zerschlagen.

Folgen Sie dem Weg, der von diesem Gebiet wegführt, und fallen Sie zur Kante unten. Es gibt ein wenig Vorrat mit Chemikalien und Carbine Ammo auf der rechten Seite hier. Bewegen Sie es hoch, bevor Sie in die Höhle auf der linken Seite gehen.

Nachdem Sie sich durch eine Lücke gequetscht haben, gehen Sie nach links, um eine Anomalie zu finden. Wenn man damit interagiert, wird eine Brücke über die Lücke entstehen, die vor uns liegt... es wird auch eine große Anzahl (ich zähle 8) von verletzten Waisen beschwören, um aus dem Boden zu springen und auf dich zu stürzen. Sie werden zum Glück 1-2 auf einmal kommen und sind ziemlich schwach, so dass Sie nicht zu viel Mühe haben sollten, sie niederzulegen.

Überqueren Sie die Lücke und fahren Sie durch die Höhle. Im nächsten Raum finden Sie auf der rechten Seite etwas Energie. Der Hauptweg führt Sie zurück nach draußen, wo wir einen anderen Schwerekraftpfad finden.

Nach ein paar Schwerekraftsprüngen erreichen Sie eine schwimmende Insel mit einem Gebäude darauf, das wir erkunden können.

Bei Ihrer Ankunft sollten Sie einige Treppen sehen, die zu einem Kellerbereich führen. Die Tür hier ist vorerst verschlossen. Betreten Sie die Lücke in der Wand, um in das Gebäude zu gelangen. Im Inneren des Gebäudes befindet sich rechts eine Tür, die weiterführt. Bevor dies jedoch geschieht, gibt es einige Beute.

Machen Sie eine Runde aus dem Erdgeschoss für Metallschrott, Datei: Diplom und Datei: Die Schulden. Am Fuß der Treppe finden Sie ein Regal, das wir bewegen können, damit wir etwas Energie dahinter schnappen können. Klettern Sie in den zweiten Stock, um Datei: Essenz, Datei: Der Liefer- und Kellerschlüssel zu finden.

Gehen Sie wieder nach draußen und öffnen Sie die Tür zum Keller. Im Schlafzimmerbereich des Untergeschosses befinden sich Regale mit einigen Energie-Pickups, Chemikalien, Metallschrott und Munition. Es gibt auch einen verstorbenen Reisenden an der Wand. Interagieren Sie mit diesem für Essence: Antoni, Surma.

Hinweis: An dieser Stelle haben Sie bereits drei Essenzen in Ihrer Phylacterie, so dass Sie eine loswerden müssen.

Wir sind alle hier fertig, also gehen Sie zurück ins Gebäude und dann aus der offenen Tür. Es gibt einen Gravitationsweg draußen. Verwenden Sie die Anomalie hier, um eine schwimmende Plattform zu beschwören. Steigen Sie an Bord und nutzen Sie die Anomalie erneut, um sie wieder in ihre ursprüngliche Position zu schicken, damit wir sie über die Lücke fahren können. Wir können dann in der Ferne zum Gebäude springen.

Betreten Sie das Gebäude, um festen Boden zu erreichen und den Vorsprung nach vorn zu fallen.

Wenn Sie landen, drehen Sie sich um, um einen hinterhältigen Riss in der Wand zu erkennen, durch den wir uns quetschen können. Beute hier die Energie und Chemikalien und schnappe sich den Spind in der hinteren rechten Ecke und schleppe ihn zur Seite, um eine Anomalie zu enthüllen. Manipulieren Sie das, um eine Passage zu enthüllen, die zu etwas Energie, Munition und einem Kern führt.

Kehre zum Hauptweg zurück und folge ihm. Nachdem Sie sich durch die nächste Lücke gequetscht haben, gibt es eine Datei: Ein totes Ende auf einem Tisch und knapp hinter diesem ein Schlafzimmer mit etwas Energie in den Regalen. Drücken Sie durch die nächste Lücke.

Sie sollten einen Schwerkraftpfad sehen. Bevor Sie sich jedoch darauf wagen, ging der Kopf zuerst nach links. Plündere hier die Energie und gehe durch die Tür. Es ist eine Sackgasse, aber Sie können hier durch die versperrte Tür schauen, um einen Gaskanister zu sehen. Schießen Sie das, um die Tür aufzublasen. Kehren Sie nach draußen zurück und betreten Sie die jetzt offene Tür. Im Inneren befindet sich etwas Energie und eine Energiebank (Wertvoll).

Nutzen Sie den Schwerkraftweg. Folgen Sie nach dem ersten Grav-Sprung dem Weg zum Ende, um eine Anomalie zu erkennen. Verwenden Sie dies, um einige Trümmer zu verschieben und zu dem erscheinenden Grav-Panel zu springen.

Fahren Sie über diesen Schwerkraftpfad bis zum Ende, wo Sie in ein Gebäude eintreten können, in dem der gesamte Boden mit dieser fleischigen Masse bedeckt ist. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie durch diesen Bereich gehen, da es vier Mauerkorpse gibt. Am Ausgang finden Sie einige Chemikalien und etwas Energie.

Der Schwerkraftweg hier wird es uns ermöglichen, in der Ferne auf ein anderes Schwerkraftfeld zu zielen und zu reißen. Hier haben wir das Gebiet direkt vor dem Krankenhaus erreicht, wo wir den Außenposten von ND-1410 finden.

A-0 Tor

Am Terminal aus müssen wir zurück zum A-0-Gatter, dem wir zuvor begegnet sind, das verschlossen war. Gehen Sie dazu die Haupttreppe gegenüber dem Terminal hinauf und nehmen Sie die erste linke. Zurück durch die Einkaufspassage hier, bis Sie wieder draußen sind.

Hier finden Sie eine neue Memory Orb auf der rechten und gegenüberliegenden, das Tor zu A-0,

das jetzt freigeschaltet ist. Gehen Sie hier durch.

Hinter dem Tor finden Sie einen kleinen Hubbereich. Wir finden hier einen Dispenser, Stash, Workstation, Lagerschrank mit Munition und eine Save Station: A-0 Gate. Zusätzlich finden Sie hier auf einem der Tische eine neue Waffe Javelin LK-102.

Hinweis: Diese Waffe verwendet Karabinerpatronen. Es hat Auto-Feuer, so dass es ziemlich schnell schießen kann. Darüber hinaus wird es, wenn es aufgeladen wird, Schnellfeuer-Ziele abfeuern. Sehr praktisch.

Folgen Sie dem Weg nach draußen und nutzen Sie die Grav-Jump-Platten, um durch das Gebiet zu gelangen. Wenn Sie das nächste Gebäude erreichen, besiegen Sie die Leichenspinne und gehen Sie drinnen und auf festen Boden. Auf der linken Seite dieses Gebäudes befindet sich ein Bündel Biomasse. Anstatt eine Taschenlampenladung zu verwenden, können Sie das Fass nach vorne schießen, um es loszuwerfen.

Sie können etwas Energie in der Rückseite links finden. Gehen Sie jedoch durch die Hauptöffnung, um einen anderen Schwerkraftpfad zu finden.

Grav springt zum nächsten Gebäude, wo wir mit Grav-Panels durch den Innenraum reißen können. Wenn Sie eine erreichen, die durch Biomasse blockiert ist, schauen Sie nach oben und rechts davon. Hier gibt es etwas Karabinermuttage und ein Fass, das wir in die Luft sprengen können, um die Biomasse zu entfernen.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zur vorherigen Plattform und springen Sie durch den jetzt ungehinderten Pfad. Folgen Sie wieder dem offensichtlichen Weg durch die nächsten Grav-Jumps, bis Sie eine Höhle erreichen, die wir erkunden können.

Fahren Sie durch die Höhle und behandeln Sie sich mit drei Leichenspinnen, während Sie gehen. Es gibt eine Biomasseblockade, die wir entfernen müssen, um weiterzumachen. Verwenden Sie die nahegelegene Anomalie, um eine Öltrommel zu erzeugen und diese zu sprengen, um die Biomasse zu entfernen.

Nachdem Sie die Öffnung durchquert haben, können Sie sich im Tunnel auf der linken Seite für eine Kiste und etwas Energie ducken. Nutzen Sie den nächsten Schwerkraftweg vor uns, um die Grav-Fliese mit dem vorausschwimmenden Zug zu erreichen. Betreten Sie den Schwimmzug und nutzen Sie die Anomalie in der Nähe, um den Zug zu bewegen. Fahren Sie in einen zweiten Zugwagen und nutzen Sie dann die Anomalie noch einmal, um das Auto auf die andere Seite der Kluft zu fahren.

Grav springen zur nächsten Fliese und klettern dann auf einen schmalen Klippenweg. Folgen Sie dies bis nach oben, bis Sie sich einem Gebäude nähern.

Dies ist der nächste Bereich, das Anomalie-gerissene Gebäude.

Anomalie-gerissenes Gebäude

Wenn Sie sich dem Gebäude nähern, sehen Sie einen Weg, der nach rechts führt. Folgen Sie diesem Weg zuerst und fallen Sie auf die kleine Fläche unten. Durch das große Lagerregal auf der anderen, linken Wand finden Sie eine Reihe von Energy, Shell Patch (Medium) und Munition zusammen mit einem Lüfterheizer (Wertvoll).

Klettern Sie wieder hoch und nähern Sie sich der Haustür des Gebäudes. Die Tür ist verschlossen, aber es gibt ein Poster an der Wand daneben, das wir nach File: Thieves! suchen können. Es gibt

auch Datei: Wo sind Sie? Auf einer Bank, die zur Tür führt.

Von der Tür aus folgen Sie dem Weg nach links und fallen in den darunter liegenden Bereich. Besiege den Brute hier und schneide dann eine Runde des Raumes, damit ein paar Kisten brechen. Fahren Sie mit den grünen Lichtern durch das Tor.

Verwenden Sie den Schwerekraftpfad im Inneren, um einen Hubbereich darüber zu erreichen. Zertrümmere die Bretter an der Haustür, um sie zu entriegeln. Werfen Sie einen Blick auf die nahegelegene Bank für einen Travelog: Seaming Reality.

Wir finden einen Spender, Stash, Workstation, Lagerschränke (mit etwas Munition und einem Kern) und eine Save Station: Anomaly-Torn Building. Um weiterzumachen, machen Sie sich auf den Weg nach oben auf die Leiter neben dem Vorrat.

Oben wurde der weitergehende Weg durch eine Anomalie gebrochen. Bevor wir fortfahren können, müssen wir das Wohnhaus hier erkunden, um die Anomalie zu finden und zu manipulieren.

Gehen Sie nach links und notieren Sie die verschlossene Tür hier. Es gibt einige Metall-Schrott und Datei: Brennen auf dem Tisch neben diesem. Steigen Sie die Rampe rechts von der Tür und schauen Sie wie Sie es tun, schauen Sie in den Raum darunter. Schießen Sie die Holzbalken von der Rückseite der Tür.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zur jetzt unverschlossenen Tür und gehen Sie hinein. Sie können hier ein Comic-Buch # 6 und eine angekettete Tür zu einem Badezimmer mit einer Tonne Energie, einem Pyre, einigen Munition und Chemikalien und Metallschrott finden.

Verlassen Sie die Tür und fahren Sie noch einmal die Rampe hoch. Diesmal klettern Sie zum Vorsprung darüber. Wenn Sie hochklettern, schauen Sie durch das Fenster zu Ihrer Linken und schießen Sie auf die Wallcorpse. Gehen Sie hier durch die Tür und fahren Sie weiter, indem Sie Energie von einem Tisch auf der rechten Seite packen.

Schauen Sie durch die nächste Tür und Sie sollten in der Lage sein, eine Wallcorpse zu sehen, die tot gegenüber spielt. Es gibt eine Sekunde direkt in der Tür und links. Verwenden Sie Ihren Integritätsscanner, um sie vor dem Betreten zu lokalisieren und zu schießen.

Fahren Sie durch die Tür auf der linken Seite dieses Bereichs und achten Sie auf eine weitere Wallcorpse. Durch die nächste Tür wird es eine weitere Wallcorpe nach rechts geben und wenn Sie sich der Tür gegenüber nähern, wird eine mutierte Waise entstehen. Bekämpfe es ab.

Betreten Sie die Tür, von der der letzte Baddie kam, um eine Datei zu finden: Die Beruhigung und etwas Energie von einem nahegelegenen Tisch. Verwenden Sie den Schwerekraftweg, um die Wohnung auf dem darüber liegenden Stock zu erreichen.

Nachdem wir den Schwerekraftweg verlassen haben, können wir nach links und zu einem anderen Schwerekraftpfad oder nach rechts und einer verkleideten Tür gehen. Erstere führt weiter, während letzteres zu einer Bonusbeute führt, also lassen Sie uns das zuerst überprüfen.

Es gibt mehrere Waisenleichen durch die verkleidete Tür, von denen zwei eigentlich nur tot spielen. Verwenden Sie auch hier Ihren Waffenscanner, um zu bestimmen, welcher und bekämpfen Sie sie einzeln. Fahren Sie weiter in die Wohnung, die sie bewacht hatten.

Im Inneren finden Sie Datei: Gabriels Frau, Datei: Die Barykas und einen Kern.

In der Nähe finden Sie einen Schreibtisch mit Shell Patch (Mittel) und etwas Munition. Brechen Sie die Kisten für mehr Goodies. Wir können auch das Kinderzimmer in der Nähe für Chemikalien, Energie und Datei: Hausaufgaben besuchen.

Kehren Sie zum Spucke im Pfad zurück und gehen Sie zum Schwerkraftpfad. Auf der linken Seite, bevor es es erreicht, gibt es eine Badewanne mit Energie. Nutzen Sie den Schwerkraftpfad und die Schwerkraftsprungfliesen, um die nächste Wohnung zu erreichen. Während Sie gehen, werden Sie drei Leichenspinnen (zwei auf dem Weg und eine am Ziel) begegnen.

Wenn Sie die Wohnung am Ende der Route erreichen, finden Sie Datei: Brennende Körper, einige Energieabholungen und die Anomalie, nach der wir gesucht haben. Schießen Sie dies, um den Weg, der weiter in Richtung des Krankenhauses führt, wiederherzustellen.

Fallen Sie in den unteren Teil der Wohnung, schnappen Sie sich die Energie und klopfen Sie dann die Bretter von der Tür. Fahren Sie hier durch, um sich wieder im Hub-Raum zu befinden.

Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um zu sparen und sich vorzubereiten, bevor Sie die Leiter noch einmal hinaufgehen. Diesmal können wir über die neu gebildete Brücke weiterfahren.

Auf der anderen Seite erreichen Sie etwas, das wie ein kleiner Marktplatz aussieht. Es gibt hier mehrere Reihen von kleinen Gebäuden mit vielen Leichen. Es gibt auch eine Menge Munition und Kisten, zusammen mit einigen Fässern, die an Anomalien gebunden sind, die wir respawnen können ... all dies sollte Sie auf die Tatsache hinweisen, dass es, obwohl es für jetzt ziemlich ruhig ist, nicht lange dauern wird.

Am anderen Ende der Marktstände sehen Sie ein Tor mit roten Lichtern. Wenn Sie den Kabeln hier zum nahegelegenen Gebäude folgen, finden Sie einen Sicherungskasten mit zwei fehlenden Sicherungen. Wir werden diese aufspüren müssen.

Wenn Sie den Stand mit dem Sicherungskasten verlassen und nach links abbiegen, sollten Sie die erste elektrische Sicherung in der Entfernung sehen. Seien Sie jedoch vorsichtig, da es in der Nähe einen Brute, Orphan und Spitter gibt, die tot spielen, und der Angriff auf einen wird auch die anderen beiden Aggro haben. Lustigerweise scheint das Greifen der Sicherung sie nicht zu stören, also lassen Sie sie in Ruhe und Sie sollten keine Probleme haben.

Die zweite elektrische Sicherung befindet sich ganz rechts (mit dem Rücken zum verschlossenen Tor). Auf einer Bank neben einem toten Brute. Leider wird das Aufheben dazu führen, dass auch mehrere der zuvor toten Waisenkinder zum Leben erwachen. Es gibt ein verletztes Waisenkind, 3-4 normale Waisen.

Sobald Sie beide elektrischen Sicherungen haben, setzen Sie sie in den Sicherungskasten ein. Dies wird das nahegelegene Tor, das sich für Sie öffnen wird, mit Strom versorgen. Wenn Sie jedoch versuchen, es zu betreten, wird es geschlossen, und eine Gruppe von Feinden wird angezeigt. Wir müssen sie besiegen, bevor sich das Tor wieder öffnet.

Dieses Mal wirst du eine Mutated Brute und eine Corpse Spider haben, mit denen ihr zu kämpfen habt... und hoffentlich habt ihr noch etwas Munition (ich habe es bei meinem ersten Versuch nicht getan, und sie haben meinem Noggin einen Auspeitscher gegeben!). Denken Sie an die beiden Fässer, die wir mit Anomalien regenerieren können, und züchten Sie die Feinde daran vorbei, um sie zu sprengen, wenn Sie können.

Sobald der Bereich frei ist, öffnet sich das Tor. Schlage die Kisten und greife etwas Munition

hinein, bevor du den vor uns liegenden Schwerkraftpfad nutzt.

Von diesem Schwerkraftpfad aus gibt es zwei Schwerkraftplatten, zu denen wir springen können. Springen Sie zu dem unter uns und dann von hier bis zu einer Sekunde unter dem Bereich, den wir gerade erkundet haben. Es gibt drei Wallcorpses hier und Military Radio (Wertvoll).

Verwenden Sie den Schwerkraftpfad hier, um zu der anderen Schwerkraftplatte vor uns zu springen (es ist der andere, den wir zuvor gesehen haben). Folgen Sie dem festgelegten Pfad über diese Schwerkraftplatten, bis wir an der Seite eines Gebäudes klettern und dann durch ein Fenster auftauchen.

Suchen Sie in diesem Bereich nach einer Grav-Jump-Platte, die hinter einigen Brettern versteckt ist. Schießen Sie diese aus und springen Sie dann zum Panel. Folgen Sie dem Schwerkraftweg hier bis zum Ende, um festen Boden zu erreichen. Gehen Sie in die nahegelegene Tür, um eine Katze zu finden: Gus, der uns einen Kern geben wird, und wir können den Rest des Raumes für einen Haufen Energie, etwas Fackelbrennstoff und andere Leckereien plündern.

Verwenden Sie den Schwerkraftpfad in der Nähe des Sprungpads, um die darunter liegende Fläche zu erreichen.

Hier gibt es ein paar Orphan-Leichen, von denen zwei - ein Spitter und ein Waisenkind tot spielen. Verwenden Sie Ihren Scanner, um sie zu identifizieren und zu töten, damit sie Sie nicht überraschen. Es gibt hier ein Paar Energy-Pickups und eine Box zu zerschlagen.

Folgen Sie dem Weg, der von diesem Gebiet wegführt, und fallen Sie zur Kante unten. Es gibt ein wenig Vorrat mit Chemikalien und Carbine Ammo auf der rechten Seite hier. Bewegen Sie es hoch, bevor Sie in die Höhle auf der linken Seite gehen.

Nachdem Sie sich durch eine Lücke gequetscht haben, gehen Sie nach links, um eine Anomalie zu finden. Wenn man damit interagiert, wird eine Brücke über die Lücke entstehen, die vor uns liegt... es wird auch eine große Anzahl (ich zähle 8) von verletzten Waisen beschwören, um aus dem Boden zu springen und auf dich zu stürzen. Sie werden zum Glück 1-2 auf einmal kommen und sind ziemlich schwach, so dass Sie nicht zu viel Mühe haben sollten, sie niederzulegen.

Überqueren Sie die Lücke und fahren Sie durch die Höhle. Im nächsten Raum finden Sie auf der rechten Seite etwas Energie. Der Hauptweg führt Sie zurück nach draußen, wo wir einen anderen Schwerkraftpfad finden.

Nach ein paar Schwerkraftsprüngen erreichen Sie eine schwimmende Insel mit einem Gebäude darauf, das wir erkunden können.

Bei Ihrer Ankunft sollten Sie einige Treppen sehen, die zu einem Kellerbereich führen. Die Tür hier ist vorerst verschlossen. Betreten Sie die Lücke in der Wand, um in das Gebäude zu gelangen. Im Inneren des Gebäudes befindet sich rechts eine Tür, die weiterführt. Bevor dies jedoch geschieht, gibt es einige Beute.

Machen Sie eine Runde aus dem Erdgeschoss für Metallschrott, Datei: Diplom und Datei: Die Schulden. Am Fuße der Treppe finden Sie ein Regal, das wir bewegen können, damit wir etwas Energie dahinter schnappen können. Klettern Sie in den zweiten Stock, um Datei: Essenz, Datei: Der Liefer- und Kellerschlüssel zu finden.

Gehen Sie wieder nach draußen und öffnen Sie die Tür zum Keller. Im Schlafzimmerbereich des

Untergeschosses befinden sich Regale mit einigen Energie-Pickups, Chemikalien, Metallschrott und Munition. Es gibt auch einen verstorbenen Reisenden an der Wand. Interagieren Sie mit diesem für Essence: Antoni, Surma.

Hinweis: An dieser Stelle haben Sie bereits drei Essenzen in Ihrer Phylacterie, so dass Sie eine loswerden müssen.

Wir sind alle hier fertig, also gehen Sie zurück ins Gebäude und dann aus der offenen Tür. Es gibt einen Gravitationsweg draußen. Verwenden Sie die Anomalie hier, um eine schwimmende Plattform zu beschwören. Steigen Sie an Bord und nutzen Sie die Anomalie erneut, um sie wieder in ihre ursprüngliche Position zu schicken, damit wir sie über die Lücke fahren können. Wir können dann in der Ferne zum Gebäude springen.

Betreten Sie das Gebäude, um festen Boden zu erreichen und den Vorsprung nach vorn zu fallen.

Wenn Sie landen, drehen Sie sich um, um einen hinterhältigen Riss in der Wand zu erkennen, durch den wir uns quetschen können. Beute hier die Energie und Chemikalien und schnappe sich den Spind in der hinteren rechten Ecke und schlepe ihn zur Seite, um eine Anomalie zu enthüllen. Manipulieren Sie das, um eine Passage zu enthüllen, die zu etwas Energie, Munition und einem Kern führt.

Kehre zum Hauptweg zurück und folge ihm. Nachdem Sie sich durch die nächste Lücke gequetscht haben, gibt es eine Datei: Ein totes Ende auf einem Tisch und knapp hinter diesem ein Schlafzimmer mit etwas Energie in den Regalen. Drücken Sie durch die nächste Lücke.

Sie sollten einen Schwerkraftpfad sehen. Bevor Sie sich jedoch darauf wagen, ging der Kopf zuerst nach links. Plündere hier die Energie und gehe durch die Tür. Es ist eine Sackgasse, aber Sie können hier durch die versperrte Tür schauen, um einen Gaskanister zu sehen. Schießen Sie das, um die Tür aufzublasen. Kehren Sie nach draußen zurück und betreten Sie die jetzt offene Tür. Im Inneren befindet sich etwas Energie und eine Energiebank (Wertvoll).

Nutzen Sie den Schwerkraftweg. Folgen Sie nach dem ersten Grav-Sprung dem Weg zum Ende, um eine Anomalie zu erkennen. Verwenden Sie dies, um einige Trümmer zu verschieben und zu dem erscheinenden Grav-Panel zu springen.

Fahren Sie über diesen Schwerkraftpfad bis zum Ende, wo Sie in ein Gebäude eintreten können, in dem der gesamte Boden mit dieser fleischigen Masse bedeckt ist. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie durch diesen Bereich gehen, da es vier Mauerkorpse gibt. Am Ausgang finden Sie einige Chemikalien und etwas Energie.

Der Schwerkraftweg hier wird es uns ermöglichen, in der Ferne auf ein anderes Schwerkraftfeld zu zielen und zu reißen. Hier haben wir das Gebiet direkt vor dem Krankenhaus erreicht, wo wir den Außenposten von ND-1410 finden.

Der Außenposten von ND-1410

Sobald Sie vom Weg vom Anomalie-Gebäude aus ankommen, finden Sie mit Shell Patch (Groß) ein Lagerfach. Sie erhalten auch die Blaupause für die Erstellung.

Hinweis: Wir haben jetzt alle 8 Blueprints, wenn Sie einen der acht Elemente aus dem Inventarmenü erstellen, wird eine Leistung / Trophäe freigeschaltet.

Fahren Sie weiter durch die nächste Tür, um einen Hubbereich zu erreichen. Auf einer Bank in der Mitte des Gebiets befindet sich ein Travelog: Endless Toil. Wir finden einen Spender, Stash,

Workstation, Lagerschränke (mit einem Pyre und einem Kern) und eine Save Station: ND-1410 Outpost. Um weiterzumachen, machen Sie sich auf den Weg nach oben auf die Leiter neben dem Vorrat.

Nutzen Sie den Schwerekraftpfad hier, um weiterzumachen. Zuerst, anstatt nach draußen zu gehen, folgen Sie dem Weg gegenüber zu einem zweiten Raum, wo Sie Energie und etwas Munition finden können. Wir können dann zum Schwerekraftweg zurückkehren und draußen weitermachen. Wenn Sie das Gebäude verlassen, sehen Sie ein Tor voraus. Wir werden in der Lage sein, durch den Abschnitt des Tores zu gehen, der in Grün beleuchtet ist, aber bevor wir dies tun, haben wir einige Leckereien zu runden.

Richten Sie sich dem Tor an, biegen Sie nach links ab und folgen Sie der Straße hier.

Am Ende der Straße hüpfen Sie über die Lücke und drehen Sie sich dann in das Gebäude, das wir gerade passiert haben. Hier wird es einen Riss in der Wand geben. Drücken Sie sich durch für einige Energie- und Metallreste. Kehren Sie nach draußen zurück, springen Sie über den Spalt zurück und betreten Sie die offene Tür auf der linken Seite. Im Inneren finden Sie einige Chemikalien und Energie.

Nach dem Durchlaufen des Tors wird die Sicht deutlich reduziert. Es gab hier nichts, was man beuteweise finden konnte (zumindest konnte ich es finden), so dass man einfach dem festgelegten Pfad folgen kann. Suchen Sie nach den Lampen, die entlang des Weges aufgestellt sind, und folgen Sie ihnen.

Es ist eine ziemlich ereignislose Reise, aber Sie können eine Erinnerungskugel auf dem Weg in der Mitte des Weges finden. Am Ende dieses Weges steigen Sie die Treppe hinauf und überprüfen Sie den Sitzbereich auf der linken Seite auf etwas Energie, bevor Sie durch die Haupttür und ins Krankenhaus gehen.

Im Inneren finden Sie den nächsten Tauchpunkt. Führen Sie Ihre Magie aus, um sie zu aktivieren, um eine Szene auszulösen, nach der Sie sich wieder in der Vergangenheit wiederfinden. Hier erkunden wir das nächste Unity Hospital.

Einheitskrankenhaus

Nachdem wir im Krankenhaus angekommen sind, können wir uns hier unserer Hauptaufgabe stellen und Dr. Zybert aufspüren. Fahren Sie durch die erste Tür vor und überprüfen Sie dann den Wartebereich auf der linken Seite. Es gibt eine Aufnahme: Eine sisypheische Aufgabe und einige Chemikalien in der Nähe.

Auf beiden Seiten des Hauptweges gibt es hier eine Tür zu erkunden. Die rechte Tür ist mit einer Kette verschlossen, so dass Bolt Cutter es für Metallschrotte und mehrere Energie-Pickups öffnet. Die Tür auf der linken Seite ist gerade verschlossen... wir müssen mit einem Schlüssel zurückkommen.

Fahren Sie durch die großen Doppeltüren und nähern Sie sich dem Aufzug vor. Dies wird eine Szene auslösen, in der wir wieder mit Weronica sprechen können. Sie will uns helfen, wenn wir ihr helfen können, zu entkommen.

Auf der linken Seite des Aufzugs befindet sich ein kleiner Laborraum mit einer Zentrifuge, mit der wir interagieren können. Wir müssen die drei Giftproben von Weronica sammeln und später hierher bringen. Vorerst sind wir jedoch an dem Guard Room Key auf dem anderen Schreibtisch interessiert.

Rechts vom Aufzug entdecken Sie einen kleinen Raum mit einer Kapelle, die auch als Drehscheibe des Bereichs dient.

Auf einer Bank in der Mitte des Gebiets befindet sich ein Travelog: Endless Toil. Wir finden einen Spender, Stash, Workstation, einen Lagerschrank (mit einem Pyre) und eine Save Station: Unity Hospital. Es gibt einen Kern neben der Save Station.

Zurück in der Gegend außerhalb des Aufzugs sehen Sie ein Paar Doppeltüren auf beiden Seiten des Bereichs, die zu Wing A und Wing B führen. Wir werden diese beiden Bereiche erkunden müssen, bevor wir fertig sind, aber beide sind für den Moment gesperrt.

Gehen Sie zurück durch die Doppeltüren gegenüber dem Aufzug und betreten Sie den Wachraum, die erste Tür auf unserer rechten Seite. Schnappen Sie sich die Energie und Datei: House Of Plague, bevor Sie mit der Taste durch die rote Konsole interagieren. Dadurch wird die Tür zu Flügel B aufgeschlossen.

Lassen Sie uns den Wing B erkunden! Nachdem Sie durch die Tür gegangen sind, schnappen Sie sich etwas Energie von einer Bank auf der linken Seite an der ersten Ecke und File: A Shared Fate entlang des Hauptwegs. Die erste Tür auf der linken Seite führt zum Kindergarten, das wir als nächstes erkunden wollen. Gehen Sie hier zum Ende des Weges, um ein Waisenkind und etwas Energie in der Sackgasse zu finden.

Wenn Sie das Kinderzimmer betreten, holen Sie sich Energie vom kleinen Tisch auf der linken Seite. Fahren Sie weiter durch die nächste Tür. Hier sehen Sie eine Barrikade vor uns und zwei Wege, die wir erkunden können, eine Tür auf der linken Seite und ein Fenster, durch das wir auf der rechten Seite springen können.

Betreten Sie zuerst die Tür auf der linken Seite. Datei: In The Mouth Of Krankheit und einige Chemikalien finden Sie hier. Es gibt auch eine Lücke, durch die wir uns quetschen können, um den Raum nebenan zu erreichen. Hier gibt es drei Energy Pickups und einige Breakable Crates.

Gewölbe über der Fensterbank und durch das Kinderzimmer. Sie können Chemikalien auf der rechten Seite finden, wenn Sie eintreten und etwas Energie an der Tür. Brechen Sie die Holzbalken an der Tür und steigen Sie in den Flur.

Wenn Sie sich entlang des Flurs arbeiten, wird es ein paar Türen geben, die wir erkunden können. Die erste Tür auf der linken Seite enthält eine Waise und Energie. Die zweite Tür auf der linken Seite hat ein Waisenkind direkt in der Tür auf der linken Seite (sitzen neben dem Bett) mit Chemikalien und Energie. Die dritte Tür auf der linken Seite beherbergt einen Crawler und einige mehr Energie.

Auf der rechten Seite des Flurs finden Sie eine Tür, die von einigen Schließfächern blockiert ist. Ziehen Sie diese aus dem Weg und öffnen Sie die Tür. Da drinnen befindet sich eine Wallcorpe. Schießen Sie das und plündern Sie die Energie.

Am Ende des Flurs erreichen Sie ein Treppenhaus. Beachten Sie, dass es hier eine Zyste gibt, und Sie werden mehr in der nicht allzu fernen Zukunft begegnen. Für diese Menge von Zysten ist es eine kluge Idee, sich in die Nähe zu bewegen, um ihre Explosion auszulösen, bevor sie sich schnell zurückziehen, um Munition zu sparen. Wir werden so viel brauchen, wie wir in Kürze bekommen können!

Wenn Sie den Boden darunter erreichen. Es gibt etwas Energie in der linken Ecke und einen Raum, den wir mit mehr Zysten erkunden können. Wir können dies für File: Morgue Worker's Note, Chemikalien und Metallschrott plündern. Wenn du den Raum verlässt, wartet eine Leichenspinne auf dich.

Fahren Sie die Treppe hinunter in einen viel entsafteren Bereich. Es gibt hier viele Zysten, also bleiben Sie wachsam und gehen Sie vorsichtig vor. Schießen Sie das Fass rechts von der Biomasse, um es zu verbrennen, ohne eine Fackelladung zu verwenden. Kriechen Sie durch die Öffnung. Nachdem Sie sich durch eine schmale Lücke bewegt haben, schießen Sie auf die Crawler, die vor uns erscheinen.

Sie werden wieder in einem erkennbarer künstlichen Bereich ankommen. Es gibt eine verschlossene Tür, die einen Schlüssel erfordert (und ein mutierter Spucker, der bedrohlich dahinter lauert). Um die Ecke von dieser gibt es eine zweite Tür, die wir nicht öffnen können, und eine Tür, die in die Leichenhalle führt.

Betreten Sie das Leichenschauhaus. Sie finden eine Datei: Die Aussage des Gerichtsmediziners finden Sie auf der Tabelle auf der linken Seite. Sie können in der Gegend wandern, um einige Chemikalien, Boxen zum Zerschlagen und Energie zu kaufen. Sie können auch zwei der Schließfächer öffnen (einer auf beiden Seiten des Raumes), von denen einer etwas Energie enthält.

Betreten Sie das Büro auf der Rückseite des Bereichs. Sie können eine Datei finden: Hope Unyielding, Metal Scraps, Ammo und Underground Corridor Key. Damit können wir den Raum verlassen.

Leider werden wir hier eine dieser trippigen Episoden haben, aber anstatt schnell in die "echte" Welt zurückzukehren, werden wir in dieser Episode stecken bleiben. Wir werden uns aus dieser Situation herauskämpfen müssen.

Zunächst wirst du gegen ein Waisenkind antreten, aber sobald du es angreiffst, werden zahlreiche andere Feinde erscheinen. Ich zählte mindestens drei Waisen, drei Spitter, einige verletzte Waisen und eine Brute. Beachten Sie, dass es schwierig ist, alle Feinde im Auge zu behalten, da es nur wenig Platz gibt, also müssen Sie versuchen, wachsam zu bleiben, um zu verhindern, dass sie mit toten Feinden verschmelzen. Wenn möglich, versuchen Sie, die Leichen zu verbrennen, oder schießen Sie diejenigen, die gerade zusammengelegt werden, um zu unterbrechen.

Nach der Räumung des Gebiets erscheint ein Tauchplatz. Interagieren Sie damit, um wieder in die Leichenhalle zurückzukehren. Sie können eine neue Memory Orb am Ausgang finden.

Beim Beenden finden Sie, dass die zuvor verschlossene Tür gegenüber jetzt geöffnet ist. Gehen Sie in den Lagerbereich und plündern Sie ihn für Shell Patch (Mittel), Chemikalien, eine Aufnahme: Ein eindringliches Bild und Lüfterheizung (Wertvoll).

Gehen Sie zu der verschlossenen Tür, die wir vorhin gesehen haben (der Feind ist jetzt weg) und verwenden Sie den unterirdischen Korridorschlüssel, um ihn zu öffnen.

Bewegen Sie sich weiter durch den verdunkelten Tunnel, schnappen Sie sich etwas Energie, während Sie gehen. Während Sie gehen, werden Sie schließlich auf etwas Widerstand in Form eines verletzten Waisenkranzes stoßen, gefolgt von einer Gruppe von sechs Raufern entlang des Bodens und einer Leichenspinne an der Decke. Am anderen Ende steckt etwas Energie.

Um weiterzumachen, gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und bewegen Sie das Schließfach

aus dem Weg der Treppe. Klettern Sie zur ersten Landung und schnappen Sie sich Recording: Unknown Origin.

Auf dem Boden oben finden Sie Metallschrotte und etwas Energie. Fahren Sie die Treppe hinauf, bis Sie die oberste Etage erreichen. Hier oben gibt es Chemikalien und ein Waisenkind. Hier gibt es auch zwei Türen, von denen eine verschlossen ist und eine Schlüsselkarte benötigt. Gehen Sie als solcher durch den anderen.

Wir werden in den Hauptflur von Wing B. ausfahren; auf der anderen Seite der Barrikade haben wir früher gesehen. Folgen Sie der Halle zurück nach rechts und bewegen Sie die Schließfächer aus dem Weg, um eine Abkürzung zurück zur Save Station zu erstellen (falls erforderlich).

Nach dem Öffnen der Abkürzung können wir weitermachen. Wenn Sie den Flur entlang fahren, finden Sie Munition und werden bald auf ein Schließfach stoßen, das sich über den Weg lehnt. Gehen Sie darüber hinaus, um weiterzumachen.

Es gibt einen Mutated Spitter, der hier durch die Gegend patrouilliert, und einen Spitter, der sich hinter einem Vorhang rechts vom Eingang versteckt. Also, nimm das Paar raus. Folgen Sie dem Weg nach links und am Ende in den Besprechungsraum. Schicken Sie die Wallcorpe hier ein und schnappen Sie sich dann die Energie am Fenster und die Access Card vom Tisch. Eine zweite Wallcorpe wird aufwachen, wenn Sie dies aufheben, also seien Sie bereit zu schießen. Diese Zugangskarte kann verwendet werden, um alle verschlossenen Türen zu öffnen, die eine Schlüsselkarte benötigen.

Verlassen Sie den Besprechungsraum und folgen Sie dem Weg nach links. Die erste Tür auf der linken Seite führt zu einem Büro, in dem Sie File: Playing God auf dem Tisch und etwas Munition finden können. Das ist das Büro des Direktors. Hier drin ist eine zweite Tür, die einen Schlüsselcode erfordert, also müssen wir in Kürze wiederkommen.

Verlassen Sie das Büro und fahren Sie weiter nach links. Wir werden eine große fleischige Fläche mit ein paar verschiedenen Türen erreichen, von denen die meisten leider verschlossen sind. Überprüfen Sie zuerst die Tür auf der rechten Seite, die die Zugangskarte erfordert. Das ist das Büro von Weronica.

Im Inneren finden Sie Datei: Dr. Weronica Kaminska, File: The Whole Gang, some Ammo, a Recording: Zybert's Voice Message und eine Aktentasche mit unserer ersten Formula Sample X-44.

Verlassen Sie das Büro und folgen Sie dem Weg vorwärts, vorbei am Flur zum Büro des Direktors. Wenn Sie den schmalen Gang hier entlang gehen, wird ein mutiertes Waisenkind aus der ersten Tür auf der linken Seite platzen. In dem Raum, aus dem es kam, befinden sich vier verletzte Waisenkinder. Wir können diesen Raum für Energie und ein paar Metallschrott plündern.

Verlassen Sie und gehen Sie wieder nach links, indem Sie an der zweiten Tür auf der linken Seite (sie blockiert) und durch den Crawlspace gehen. Überprüfen Sie die Eröffnung hier, um einen Bürobereich zu sehen. Schießen Sie das Fass hier. Dadurch wird die Biomasse entfernt, die die vorherige Tür blockiert.

Gehen Sie zurück durch den Crawlspace und betreten Sie die nun unverschlossene Tür. Im Inneren finden Sie etwas Energie und eine Datei: Director's Code. Diese enthält den Code zur Tür im Büro des Direktors, den wir vor kurzem besucht haben (Code = 9-5-0-99-5-0-9).

Kehren Sie zum Büro des Direktors zurück und öffnen Sie die Tür mit dem Code. Im Inneren

finden Sie eine Datei: Minimierung von Verlusten, ein paar Energie-Pickups und einen Kelch. Achten Sie darauf, die letztere zu ergreifen, da wir sie brauchen, um eine Waffe etwas später freizuschalten.

Wir sind alle hier fertig, also machen Sie sich zurück in Richtung der Save Station, und vor der Barriere öffneten wir uns, um eine Abkürzung zu schaffen, ducken Sie sich in den Raum auf der rechten Seite (hier sind wir nach der Erkundung der Leichenhalle ausgetreten). Hier gibt es eine Tür, die wir mit unserer Zugangskarte entriegeln können.

Nach dem Betreten befinden sich zwei Türen auf der rechten Seite. Der erste wird sich nicht bewegen, aber der zweite ist offen. Überprüfen Sie drinnen auf etwas Energie. Rückkehr und weiter auf dem Hauptflur.

Ein kurzer Spaziergang entlang dieser, ein Waisenkind wird in der Nähe springen. Das ist natürlich der erste von mehreren. Ich habe hier mindestens acht Feinde gezählt, bestehend aus Waisen, verletzten Waisen, einem mutierten Waisenkind und einem Brut. Alle ausräumen.

Mit dem Flur frei können wir einige Erkundungen machen. Die erste Tür auf der linken Seite hat eine Datei: Die Undurchführbare und einen Abschnitt der Biomasse an der Wand können wir abbrennen, um eine Öffnung zum angrenzenden Raum zu finden. Es gibt Chemikalien, Energie und Fackelbrennstoff im Inneren. Die zweite Tür auf der linken Seite entlang des Flurs enthält Energie und Spielkonsole (Wertvoll).

Am Ende des Flurs quetschen Sie hier am Schließfach vorbei und betreten Sie die Tür rechts. Wir werden jetzt eine Reihe von Zimmern erkunden. Der zweite hat eine Aufnahme: Erstens, Do No Harm und der vierte Raum enthält eine Katze: Bebola und am Fenster ein Vasculum. Achten Sie auch hier darauf, das Vasculum zu ergreifen, da wir es brauchen, um eine Waffe etwas später freizuschalten.

Nehmen Sie die andere Tür aus diesem Raum, um Munition und Kisten zu finden, und öffnen Sie dann die Tür am Ende, um sich wieder in der Nähe des Eingangspunkts zu befinden.

Wir wollen nun mit der Save Station zurück zum Hub-Raum. Gehen Sie in diesem Raum zur Kapelle und interagieren Sie hier mit dem Altar. Wählen Sie, den Kelch und das Vasculum damit zu verwenden. Wenn wir dies tun, werden wir es öffnen, und wir können den Chapel Backroom Key nehmen. Schalte die Tür neben der Kapelle auf und im Inneren findest du eine Waffe, Mace JER-5120.

Hinweis: Diese Waffe verwendet Schrotflintengeschosse und hat zwei Fässer, die sie gleichzeitig abfeuert.

Verlassen Sie den Hub und öffnen Sie die Access Card, um die Tür zu Halle A zu öffnen. Fahren Sie hier auf dem festgelegten Weg fort, schnappen Sie sich etwas Energie auf der rechten Seite an der Ecke, bevor Sie das Schließfach aus dem Weg heraus bewegen und daran weitergehen.

Das ist der Hauptflur von Wing A. Der Flur selbst hat einige Beute entlang, einschließlich Energie und Chemikalien. Wir wollen zur Tür am Ende des Flurs gehen, aber bevor wir es tun, lassen Sie uns die beiden Türen auf der rechten Seite überprüfen.

Die erste Tür auf der rechten Seite hat File: Fever Dreams und gegenüber, ein Schließfach, das wir aus dem Weg schieben können, um eine Tür zu enthüllen. Hinter dieser Tür befindet sich ein weiterer Flur mit drei Türen auf der linken Seite.

Die erste hat Energie, Metallschrott und eine Datei: Laufen auf leer (ein mutiertes Waisenkind kann hier auftauchen, sowie Sie plündern den Raum, oder vielleicht folgt es mir von anderswo... also seien Sie darauf vorbereitet, oder nicht), die zweite Tür ist ein Metalltor, das wir öffnen können und das dritte ist verschlossen.

Betreten Sie das Mitteltor und schauen Sie durch das Fenster auf der rechten Seite hinein, um ein Fass zu sehen, das wir schießen können. Dadurch wird die dritte Tür aufgeschlossen. Gehen Sie hinein, um Datei zu finden: The Insolence!, Chemicals, Energy und im Hintergrund eine Aktentasche mit unserer zweiten Formelprobe Z-5. Kehren Sie nach draußen zurück und besiegen Sie die Waise, die erschienen ist.

Gehen Sie zurück zum Halle-A-Hauptflur und betreten Sie die zweite Tür auf der rechten Seite. Während Sie dies tun, wird die Tür auf der rechten Seite aufplatzen und ein Waisenkind wird rausstürmen. Wir können dann den ersten Raum für Chemikalien plündern und die Tür, aus der der Feind für einige Energie- und Metallschrotte hervorgegangen ist.

Kehren Sie zur Haupthalle zurück und betreten Sie die Tür am Ende. Sie werden auf die Doctor's Lounge stoßen. Hier ist die letzte Probe, die wir brauchen, aber die Tür ist natürlich verschlossen ... sie können es uns einfach nicht machen, oder?

Gegenüber dieser Tür gibt es eine andere, die derzeit versiegelt ist. Gehen Sie also um die Ecke links vom Eingang der Doctor's Lounge. Hier gibt es zwei Wallcorpes. Es gibt auch zwei Türen. Die rechte Tür ist angekettet, während die linke Tür weiter in den Bereich führt.

Schauen Sie zuerst die angekettete Tür an (ich hoffe, Sie haben Ihre Bolt Cutters mitgebracht!). Im Inneren finden Sie eine Datei: Der Fall von Gabriel Baryka, Shell Patch (Medium) und ein Core. Schön!

Zurück nach draußen, nimm die andere Tür. Versenden Sie die Wallcorpes direkt in und plündern Sie die Datei: Eine zerknitterte Notiz auf der rechten Seite. Es wird eine weitere Wallcorpe um die erste Ecke geben. Drücken Sie durch die Lücke vor uns.

Wir erreichen einen Raum mit mehreren Bereichen, die durch Vorhänge unterteilt sind. Der erste Bereich auf der rechten Seite hat ein Paar Wallcorpes in ihm zusammen mit etwas Energie und Militärradio (Wertbar). Der Bereich mit dem Vorhang links vor der Nebentür hat auch eine Wallcorpse. Es gibt etwas Energie gegenüber.

Durch die nächste Tür sehen Sie einen Weg vor und eine Tür auf der linken Seite. Diese Tür führt zurück zur Doctor's Lounge, und wir können sie von dieser Seite aus aufschließen. Seien Sie jedoch vorsichtig, da es direkt neben ihm eine Wallcorpse gibt, die Sie schnappen wird, wenn Sie dafür rennen.

Folgen Sie dem Hauptpfad hier und schnappen Sie sich Energie und Datei: Unzählbarer Drang von der Tabelle voraus. Stecken Sie Ihren Kopf um den nächsten Vorhang, um eine weitere Wallcorpse zu entdecken, die darauf wartet, Sie zu überfallen.

Kurz vorbei hier, betritt das Büro links. Hier finden Sie Energy, File: Change Of Plans, File: Happy Accidents, File: Dr. Weronica Kaminska und auf dem Schreibtisch, Doctors' Lounge Key.

Achten Sie außerhalb dieses Büros auf eine neu erwachte Wallcorpse vor der Tür. Nachdem wir damit umgegangen sind, beachten Sie, dass wir die Tür auf der linken Seite öffnen können. Dies führt zum Büro des Direktors, das wir bereits früher untersucht haben. Wir können auch etwas

finden, das wie ein schlagendes Herz in der Nähe aussieht. Daneben liegt etwas Energie auf dem kleinen Tisch. Beachten Sie, dass dieses "Herz" ist, wo wir hin müssen, sobald wir das Gift vermischt haben, also denken Sie an die Stelle!

Vorerst aber zurück zur Doctor's Lounge. Im Inneren finden Sie einige Chemikalien, Energie und Munition zusammen mit einer Aktentasche, die die dritte und letzte Formelprobe C-66 enthält.

An diesem Punkt müssen wir zurück in den Raum mit der Zentrifuge neben dem Aufzug am Eingang. Bevor Sie dies verwenden, verwenden Sie die Access Card, um den Raum nach links zu öffnen. Im Inneren finden Sie Comic-Buch # 7, einen Pyre, Metallschrotte, Chemikalien und Munition neben einigen Kisten zu zerschlagen.

An der Zentrifuge die drei Proben einlegen und dann wieder mit dem Gerät interagieren, um Biomasse-Auflösendes Toxin zu erhalten. Mit dem Gift in der Hand, machen Sie sich auf den Weg zurück zum Herzen, das wir vor kurzem entdeckt haben und interagieren Sie mit ihm, um das Gift einzufügen. Eine Szene wird hier spielen.

Wir müssen jetzt herausfinden, was mit Weronica passiert ist. Rückwärts zum Aufzug. Hier werden Sie retten und Vorbereitungen treffen wollen (holen Sie sich ein paar Sternchen und Munition), da in Kürze ein Chef ansteht.

Interagieren Sie mit dem Aufzug, um den Kellerbereich zu erreichen. Nachdem die Szene durch die erste Tür weitergegangen ist, greifen Sie nach File: A Prayer For Cure auf dem Tisch und betreten Sie die gegenüberliegende Tür, um einen Pyre, Small Patch (Medium), Ammo and File: Preparing For The Visitor zu finden.

Im Nebenraum finden Sie eine Datei: Ein Versprechen gemacht und ein Vorrat. Hier können Sie alle letzten Anpassungen an Ihrem Lager / Inventar vor dem Bosskampf vornehmen.

Wenn Sie bereit sind, weiterzumachen, betreten Sie die nächste Tür und laufen Sie auf das grüne Licht am Ende des Flurs zu. Wenn Sie ankommen, wird dies rot. Laufen Sie zu diesem Zeitpunkt zurück, wie Sie gekommen sind, um einen Bosskampf auszulösen.

Chef: Unverschmolzener Terror

Dieser Boss ist eine Kombination der beiden vorherigen Bosse in einem großen, gruseligen Paket. Es ist eine vierbeinige Kreatur, die aus einer Sammlung von Leichen wie dem Terror in den Steelworks früher besteht, aber vollständig aus schwarzen Ranken wie dem Unmerged One in Block 34 Outpost früher besteht, was ihm einige einzigartige Bewegungsfähigkeiten und zusätzlichen Schutz für seine Schwachstellen gibt.

Wie beim Terror kann es sich trotz seiner Größe schnell bewegen und wird in erster Linie Nahkampfangriffe verwenden, um Schaden zu verursachen. Wenn es nahe kommt, wird es versuchen, Wischangriffe durchzuführen oder mit seinen Vorderbeinen zu slams, und wenn Sie sich neben / dahinter begeben können, dreht sich der Boss schnell und versucht, Sie mit einem Schwanzschlag zu treffen.

Aus der Entfernung kann es den Boden zuschlagen und Ihnen eine Welle von Ausbrüchen entlang des Bodens vor ihm senden. Sie müssen sich zur Seite bewegen, um sich davon fernzuhalten. Der Terror kann auch mit hoher Geschwindigkeit aufladen, versuchen, Sie zu trampeln und auch einen springenden Slam-Angriff durchzuführen, der viel Schaden verursachen kann. Auch hier kann das Sprinten zur Seite Ihnen helfen, diese zu vermeiden.

Es hat auch ein paar einzigartige Angriffe von seiner Unmerged One DNA. Es kann einige seiner schwarzen Ranken in eine sich windende Pfütze auf dem Boden fallen lassen. Wenn Sie versuchen, dies zu durchgehen, wird es Sie erheblich verlangsamen und Sie für die Angriffe des Bosses offen lassen. Versuchen Sie, diese zu vermeiden, wo Sie können. Seine andere einzigartige Fähigkeit ermöglicht es ihm, in den Boden zu verschwinden und in der Nähe wieder aufzutauchen - hören Sie auf seine Geräusche und Sie können normalerweise feststellen, wohin es sich bewegt hat.

Die andere Sache ist, dass der Chef schwach zu feuern ist. Feuer wird das Tier für eine kurze Zeit betäuben, was gut ist! Beachten Sie, dass es neben unserer Fackel und unserem Sterben zahlreiche Gasdosen und rote Kanister gibt, die in der Arena gepunktet sind, so dass wir den Chef in die Nähe dieser ziehen und sie zünden können. Tun Sie dies und entladen Sie dann den Boss aus nächster Nähe mit einer oder zwei Schrotflinten, bevor Sie weglaufen und den Prozess wiederholen.

Sobald der Boss durch Flamme beschädigt wurde und in Flammen steht, werden Sie sehen, wie Schwachstellen unter den Ranken an seinem Körper freigelegt werden. Wir wollen unser Waffenfeuer auf diese Schwachstellen konzentrieren, da sie den Boss beschädigen werden. Sobald wir alle Schwachstellen zerstört haben, wird der Kampf enden.

Nachdem Sie den Boss besiegt hatten, plündern Sie ihre Leiche für 3000 Energy. Wir können jetzt die Tür am Ende des Tunnels betreten, wie es sich wieder magisch unverschlossen hat! Fahren Sie durch die nächste Tür für eine Szene.

Sobald die Szene endet, erhalten wir eine neue Essenz: Zybert, Dawid.

Nach der Szene finden Sie sich in der Gegenwart wieder am Eingang des Krankenhauses wieder. Wir müssen jetzt wieder zum Terminal fahren.

Das Terminal - Dritter Besuch

Nachdem Sie die Kontrolle wiedererlangt haben, müssen Sie das Krankenhaus verlassen, und Sie werden sehen, dass die Lichter entlang der Straße ein wenig verrückt werden. Es gibt hier keine Feinde, die praktisch sind, also folgen Sie einfach den Lichtern, während sie die Spur durch das Gebiet zu verfolgen scheinen. Beachten Sie, dass es ein paar Halluzinationen geben wird, aber nichts Gefährliches.

Nach einer Telefonzelle fahren Sie auf den schrägen Weg, der in Rot leuchtet. Dies wird eine Reihe von Halluzinationen auslösen. Bewegen Sie sich jedes Mal, wenn sich die Umgebung ändert, in Richtung der NPCs in der Entfernung.

Irgendwann musst du eine Anomalie manipulieren, um weiterzumachen. Danach wird eine Szene spielen, in der wir den Direktor erreichen werden.

Nachdem Sie sich mit The Warden unterhalten haben, verlassen Sie seine kleine Werkstatt und folgen Sie dem Weg hierher, um das Terminal zu erreichen. Nähern und interagieren Sie mit dem Hebel, um die Startsequenz zu starten. Dies wird eine lange Szene auslösen, in der wir viel mehr Hintergrundgeschichte lernen werden.

Im Anschluss an diese Szene werden wir ein neues Extraktionsziel haben.

Bevor Sie zum Wächter zurückkehren, betreten Sie die nahegelegene „Kokoshana“-Bar, die noch ihr Licht an hat (wo wir den Wächter bei unserem vorherigen Besuch getroffen haben). Im Inneren finden Sie einen Travelog: Tempus Fugit.

Um weiterzumachen, nähern Sie sich dem großen Wandgemälde hinter dem Terminal. Dies wird sich öffnen und eine Passage dahinter enthüllen. Dies führt Sie zurück zur Werkstatt des Direktors (ich habe nicht darauf geachtet, wo ich nach dem vorherigen Gespräch herausgekommen bin, und das hat viel zu lange gedauert, um es zu finden!).

Chatte wieder mit ihm hier. Danach wird er Ihnen den Dirigenten geben.

Gehen Sie wieder zurück zum Terminal und diesmal die Tür zur Station B. Es wird eine Platte an der Wand neben ihr sein, die von einem elektrischen Feld umgeben ist. Was wir tun müssen, ist, den Leiter zu verwenden, um einen elektrischen Weg von diesem Feld zum nahe gelegenen Panel zu erstellen.

Sobald das Panel aktiviert wurde, wird die Tür daneben entriegelt, so dass wir weitermachen können.

Fahren Sie weiter durch das nun offene Tor, um den nächsten Bereich, Station B, zu erreichen.

Station B

Nachdem wir das Tor vom Terminal geöffnet haben, wollen wir die Treppe auf der rechten Seite nehmen. Überprüfen Sie unten die rechte Wand auf ein Poster, das wir für Datei inspizieren können: Informationen für Passagiere. Sie werden ein geschlossenes Tor vor sich und eine verschlossene Tür auf der rechten Seite finden... wir werden bald dafür zurück sein. Vorerst finden Sie die nächste Treppe, die nach unten zur Plattform führt.

Fahren Sie von unten auf der Treppe nach rechts, um eine Straßenbahn zu finden. Wir werden das einschalten müssen, bevor wir weitermachen können. Wie bei Station A früher müssen wir zwei Generatoren finden und einschalten, um dies zu tun. Der erste ist glücklicherweise ziemlich einfach, aber der zweite wird etwas mehr Aufwand erfordern.

Es gibt etwas Energie von der Vorderseite des Zuges und ein weiteres Bündel von Energie und Datei: No Such Luxury am anderen Ende des Zuges in der Sitzcke. Es ist jedoch ziemlich dunkel, so dass diese vielleicht etwas später leichter zu finden sind, sobald wir die Lichter an haben.

Wenn Sie vom Zug weggehen, gibt es eine Tür auf der rechten Seite zum Kontrollraum. Es gibt hier (im Moment zumindest) keine Feinde, also fahren Sie durch das Gebiet und durch die Tür auf der rechten Seite. Schnappen Sie sich ein paar Chemikalien aus dem Regal in der Nähe, wenn Sie möchten.

Wir werden jetzt im Kontrollraum sein. Sie können versuchen, den Hebel auf der rechten Seite zu ziehen, aber es wird noch nicht funktionieren, da wir zuerst einschalten müssen. Auf dem Schreibtisch neben dem Hebel finden Sie eine Datei: Die Unbestechliche und etwas Energie.

Wenn Sie vom Hebel weggehen, sehen Sie eine rote Platte an der Wand. Wir müssen eine nahegelegene Schalttafel finden und die Energie darauf umleiten. Um dies zu tun, suchen Sie die Tür in der Nähe und gehen Sie durch.

Wenn Sie eintreten, steigen Sie die Treppe auf der rechten Seite und an der gegenüberliegenden Wand finden Sie eine Schalttafel. Verwenden Sie Ihren Leiter, um eine elektrische Spur nach rechts und zum Loch in der Wand zu erstellen. Wir können dann durch die Tür zurückkehren und diesen Strom bis zur Tafel verbinden. Wir können dann den Hebel werfen, um das Licht einzuschalten.

Bevor Sie zur Plattform zurückkehren, gehen Sie durch die Tür zurück, wo wir die elektrische Platte gefunden haben. Auf der linken Seite dieses Raumes befindet sich ein Regal mit Energie und

Chemikalien, und daneben gibt es ein Tor. Betreten Sie das Tor, um Comic-Buch # 8 in einem Regal neben einigen Metallschrott und Energie zu finden. Verwenden Sie Ihre Bolzenschneider, um in das nächste Tor zu gelangen, um einen CoreCore- und Shell-Patch (Klein) zu finden.

Jetzt geht es zurück zum Bahnhof. Im Raum nach dem Kontrollraum stellen Sie fest, dass die Fensterläden auf der rechten Seite nun geöffnet sind. Ein mutiertes Waisenkind wird aus dem zweiten platzen, während das dritte ein Waisenkind und eine Wallcorpse beherbergt. Nachdem Sie die Feinde geräumt haben, betreten Sie die mittlere Tür und schauen Sie nach rechts, um die Spielkonsole (Wertbar) auf einem Regal zu finden. Die dritte Tür hat einige Chemikalien.

Zurück auf dem Bahnsteig werden Sie sehen, dass es beleuchtet ist, aber der Zug ist noch nicht bereit zu gehen. Wir müssen einen anderen Generator finden. Kehren Sie die Treppe hinauf und lokalisieren Sie das geschlossene Tor mit der Tür daneben, die wir zuvor bemerkt haben. Mit dem Einschalten können wir nun die Tür betreten.

Wenn Sie diesen Raum betreten, seien Sie vorsichtig, da es einige Crawler und Zysten gibt. Sie werden eine Schalttafel an der weit entfernten Wand sehen. Bevor Sie dies verwenden, folgen Sie dem schmalen Pfad hier zum Ende, um die Konsole zu finden, die wir einschalten möchten. Links davon befindet sich Biomasse. Schießen Sie das nahegelegene Fass, um es zu räumen. Hinter der Biomasse finden Sie eine Datei: Eine sehr wichtige Person und etwas Munition.

Mit dem Weg frei, kehren Sie zur Schalttafel zurück und schaffen Sie einen Weg über die weite Wand und in den Eckraum. Beachten Sie, dass Sie Ihre Darts um den großen Teil des fleischigen Materials an der Wand richten müssen. Richten Sie dies auf die rote Konsole, um es einzuschalten. Das öffnet das große Tor draußen. Achten Sie auf ein mutiertes Waisenkind, wenn Sie den Raum verlassen.

Fahren Sie durch das jetzt offene Tor und die Treppe hinauf. Wir werden auf einem kleinen Platz mit einem Weihnachtsbaum in der Mitte sein. Es gibt mehrere Waisenleichen, von denen drei tot spielen. Verwenden Sie Ihren Scanner, um sie zu identifizieren und zu töten.

Sie können etwas Energie an der Basis des Weihnachtsbaums finden. Beachten Sie die verschlossene Tür gegenüber dem grünen Tor. Dies ist der Toy Store; wir werden zurück sein, um dies zu untersuchen, nachdem wir den Schlüssel gefunden haben. Erinnert euch an den Ort!

Fahren Sie hier durch das Tor mit grünen Lichtern, um in einen Nebenbereich zu gelangen. Wir finden einen Spender, Versteck, Workstation, Lagerschränke (mit einem Pyre und einem Kern) und eine Save Station: Station B Außenposten. Es gibt einen Travelog: Extraction Successful (?) am Arbeitsplatz. Sie werden auch eine Katze hinter einem Fenster auf der Rückseite des Bereichs sehen. Wir können es jetzt nicht bekommen, aber wir werden es in Kürze besuchen.

Fahren Sie hier durch die unverschlossene Tür.

Fahren Sie hier durch den verdunkelten Korridor und wenn Sie sich der ersten Tür auf der rechten Seite nähern, wird ein Mutated Orphan aus ihm herauspringen. Überprüfen Sie den Raum, in dem es etwas Energie und Chemikalien und durch den Laden direkt an der Tür für mehr Energie kam.

Weiter entlang des Hauptkorridors finden Sie links ein Tor und eine Tür mit einer Kette gegenüber verschlossen. Die grüne Tür führt weiter, während die angekettete Tür zu einem oder zwei Sammelobjektiven und einer Waffe führt. Also gehen wir zuerst durch die verkettete Tür.

Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, bewegen Sie sich vorwärts. Sie sollten ein Paar Kisten vor

sich sehen. Wenn du diese erreichst, werden sie explodieren, und ein mutiertes Waisenkind wird angreifen. Nachdem Sie es getötet haben, haben Sie zwei Möglichkeiten, erkunden Sie links oder rechts.

Thead nach links zuerst. Um die Ecke gibt es eine Wallcorpse. Folgen Sie dem schmalen Pfad hier und schauen Sie auf mehr versteckte Zysten, während Sie gehen. Im Ladenbereich am Ende des Weges befindet sich eine Wallcorpse und weitere Zysten. In der hinteren Ecke finden Sie Lüfterheizung (Wertvoll). Hier gibt es auch etwas Energie zu schnappen.

Zurück zu dem Ort, an dem das mutierte Waisenkind die Kisten zertrümmert hat und diesmal nach rechts geht. Während Sie gehen, werden Sie eine Reihe von Zysten und eine Wallcorpse entlang der linken Wand begegnen. Es gibt eine Tür am Ende dieses Weges, durch die wir weitergehen können.

In diesem nächsten Raum ducken Sie sich zuerst in die linke Tür für einen kleinen Lagerbereich mit Metallschrott und Energie. Betreten Sie die nächste Tür auf der linken Seite, um einen Mutated Brute-Angriff zu haben. Beachten Sie, dass es einige explosive Fässer außerhalb des Ladens gibt, in die wir ihn locken können, aber Sie wollen hier nicht zu weit in den offenen Bereich gehen, da es einen anderen Brute gibt, der tot spielt, und wir wollen ihn nicht aufwecken, bis wir uns mit dem ersten befasst haben.

Nachdem Sie beide besiegt haben, betreten Sie den Laden, in dem die Mutated Brute bewohnte, um mehrere Energie-Pickups und einen Energy Slate (Valuable) zu finden. Betreten Sie die Tür, neben der die Brute tot spielte, um einen Fernsehladen mit einem Mutated Orphan im Inneren zu finden. Bringen Sie ihn auch raus. Im Inneren finden Sie einen Travelog: Playing By Yourself und etwas Energie.

An der Rückwand des Fernsehsenders sehen Sie ein Schließfach, das wir bewegen können. Ziehen Sie es zur Seite, um ein Loch in der Wand zu enthüllen, hinter dem wir eine Schalttafel sehen können. Verwenden Sie Ihre Diridor-Darts, um einen elektrischen Weg zur roten Platte an der rechten Wand (von der anfänglichen Einstiegsstelle) zu erstellen.

Dadurch werden alle Fernseher eingeschaltet und die Ladenfront „Kiosk Piwo Wino Prasa“ direkt durch die jetzt offene Tür wieder an die Strom gebracht. Plündern Sie die Regale hier für Chemicals and Energy und überprüfen Sie den Back Storage für mehr Energie und Datei: A Refuge In The Outskirts.

Wenn Sie den Laden wieder betreten, schauen Sie nach rechts, um ein Loch in der Wand zu sehen, das verkleidet wurde. Durchbrechen Sie die Bretter und drücken Sie sich durch die Öffnung. Im Inneren finden Sie Cat: India, das wir früher entdeckt haben. Dadurch wird der Spielzeugspeicherschlüssel beim Streicheln fallen gelassen. Auf der Theke hinter der Katze steht ein Travelog: The Way Out. An anderer Stelle in diesem Raum finden Sie Energie, Shell Patch (Klein), Metallschrott und Munition.

Verwenden Sie das Panel hier, um die nahe gelegene Tür zu öffnen, so dass Sie zum Hub-Raum gehen können.

Bevor Sie fortfahren, gehen Sie zurück zum Platz mit dem großen Weihnachtsbaum. Gehen Sie zur gegenüberliegenden Seite des Bereichs vom Naben, um den Spielzeugladen zu finden. Verwenden Sie den Spielzeugladenschlüssel, den die Katze uns gab, um hineinzukommen. Hier finden Sie einen toten Reisenden, mit dem wir für eine Essenz interagieren können: Marzec, Marcel und neben dieser eine neue Waffe, Arbalest MT-1020, und einen Arbalest Bolt.

Mit wenig Umweg für Beute gemacht, kehren Sie zum Hub zurück, folgen Sie dem Hauptweg und dieses Mal, wenn Sie die beiden Türen gegenüber erreichen, lassen Sie uns durch das Tor in Grün auf der linken Seite gehen.

Während du dich durch diesen Raum arbeitest, werden die Tore verriegelt, und du musst eine kleine Horde von Feinden bekämpfen, bevor sie sich wieder öffnen. Zunächst müssen Sie sich mit drei Waisen und einem verletzten Waisenkind auseinandersetzen. Sobald diese unten sind, wird eine Welle von drei Leichenspinnen auftauchen. Schließlich müssen Sie sich mit einem Mutierten Brut beschäftigen. Es gibt explosive Fässer rund um den zentralen Bereich und einige Kisten, die wir herumbrechen können, viele davon enthalten Munition, wenn Sie ausgehen.

Sobald Sie geräumt haben, geht der Bereich durch die Tür gegenüber dem Eingangspunkt. Fahren Sie hier durch den Fleischbereich und suchen Sie nach einer Bank mit Datei: Eureka! Und eine Sekunde mit Energie.

Betreten Sie die nächste Tür und gehen Sie an der Treppe vorbei, um Energie auf einer Bank zu finden. Gehen Sie die Treppe hinauf und in den Kontrollraum an der Spitze.

Wenn Sie eintreten, gibt es eine Datei: Nehmen Sie das Geld und laufen Sie auf dem Schreibtisch voraus. Sie finden den Hebel für den Generator auf der rechten Seite. Auch hier werden Sie dies nicht verwenden können, bis wir es einschalten. Entlang der Konsole finden Sie einige Munition und einen Shell Patch (Mittel). Machen Sie eine kurze Runde des Raumes, um ein anderes Paar Energy-Pickups zu finden.

Auf der anderen Seite des Raumes vom Eingangspunkt finden Sie eine versiegelte Tür. Daneben befindet sich ein Loch in der Wandform, das wir in einen darunter liegenden Bereich hinunterspringen können. Beachten Sie, dass hier unten ein Boss sein wird, so dass Sie vielleicht einen schnellen Lauf zur Save Station / Hub machen möchten, um Ihre Munition / Pyres aufzufüllen, bevor Sie dies tun.

Wenn Sie bereit sind, fortzufahren, springen Sie in den Raum unten. Arbeite dich zurück nach rechts, bis der Chef sich bekannt macht.

Chef: Terror der Station B

Wenn dieser Boss bekannt vorkommt, dann deshalb, weil er fast identisch aussieht mit dem Boss, gegen den wir früher im Steelworks gekämpft haben. Es hebt auch eine Reihe von Fähigkeiten direkt aus diesem vorherigen Kampf, aber enthält diesmal ein paar einzigartige Angriffe, um die Dinge ein wenig zu schütteln.

Dieser Boss ist eine große, vierbeinige Kreatur, die aus einer Sammlung von Leichen besteht, die sich trotz ihrer Größe schnell bewegen können und hauptsächlich Nahkampfangriffe verwenden, um Schaden zu verursachen. Wenn es nahe kommt, wird es versuchen, Wischangriffe durchzuführen oder mit seinen Vorderbeinen zu slams, und wenn Sie sich neben / dahinter begeben können, dreht sich der Boss schnell und versucht, Sie mit einem Schwanzschlag zu treffen.

Wo sich diese Variante des Terrors von der vorherigen unterscheidet, ist, dass sie Säureangriffe beinhaltet. Es kann saure Projektile spucken, die Sie schädigen können, wenn sie Sie treffen oder Pools von grüner Todesflüssigkeit auf dem Boden schaffen, wo sie treffen. Dies wird Sie beschädigen, wenn Sie hineingehen, also vermeiden Sie diese Pfützen für eine kurze Zeit, bis sie verdampfen. Die andere Sache, die der Chef tun kann, ist, Wellen von Raufern zu beschwören. Diese Dinge werden sich Ihnen nahe kommen, bevor Sie explodieren, also halten Sie Ihre Augen

für sie offen und versuchen Sie, sie zu schießen, bevor sie Sie erreichen.

Feuer wird das Tier für eine kurze Zeit betäuben, was gut ist! Beachten Sie, dass es neben unserer Fackel und unserem Sterben zahlreiche Gasdosen und rote Kanister gibt, die in der Arena gepunktet sind, so dass wir den Chef in die Nähe dieser ziehen und sie zünden können. Tun Sie dies und entladen Sie dann den Boss aus nächster Nähe mit einer oder zwei Schrotflinten, bevor Sie weglaufen und den Prozess wiederholen.

Nachdem Sie den Boss besiegt haben, plündern Sie die Leiche für 3.500 Energy und machen Sie eine kurze Runde um den Bereich, um alle verbleibenden Munition, Pyres und heilenden Gegenstände aufzuheben, bevor Sie fortfahren.

Am anderen Ende dieses Raumes, von wo aus wir heruntergefallen sind, finden Sie eine Schalttafel. Verwenden Sie Ihre Dirigentenpfeile, um einen Weg nach links und um die klumpigen Fleischstücke zu schaffen, die an den Wänden wachsen, um die rote Platte in der Nähe zu erreichen. Dies wird den Generator hochschalten und eine Leiter senken.

Klettern Sie auf der Leiter und folgen Sie dem linearen Weg zurück in den Kontrollraum darüber und schnappen Sie sich Chemikalien und Energie aus einem Regal, während Sie gehen. Es gibt auch eine kleine Lücke zwischen einigen Rohren in der Nähe, die wir durchdrücken können, um einen Kern zu finden. Wenn Sie den Kontrollraum erreichen, werfen Sie den Hebel, um die Stromversorgung wiederherzustellen.

An dieser Stelle sind wir hier ziemlich fertig. Zurück zum Hub-Bereich. Beachten Sie jedoch, dass Sie, während Sie gehen, eine Fülle von Crawlern auftauchen werden. Viele der Spawn-Punkte hier werden sie weiterhin ausspucken, egal wie viele Sie töten, also ist es am besten, sie einfach den ganzen Weg zurück zu hufen, nur sie zu schießen, wenn Sie sie nicht vermeiden können.

Sobald Sie den Hub erreichen, sollten sie kein Problem mehr sein. Von hier aus kehren Sie zum Bahnsteig zurück, um festzustellen, dass die Straßenbahn jetzt in Betrieb ist. Betreten Sie die Straßenbahn und plündern Sie sie nach einigen Metallschrott, bevor Sie mit der Vorderseite der Straßenbahn interagieren, um sie zum nächsten Bereich zu fahren.

Nach einer kurzen Szene finden wir uns in der nächsten Zone wieder, The Outskirts.

Die Außenbezirke

Wenn Sie die Straßenbahn verlassen, überprüfen Sie den Unterstand nach rechts, um etwas Energie und eine Datei zu finden: Schließen Sie sich uns an! Folgen Sie dem Weg, der von der Straßenbahn wegführt, und betreten Sie das erste Gebäude, auf das Sie stoßen, um einen Knotenpunkt zu finden.

Entdecken Sie hier einen Spender, einen Stash, einen Workstation, Lagerschränke (mit Ammo und einem Core) und eine Save Station: The Outskirts. Es gibt einen Travelog: A Presence, die vom Spender verdeckt wird.

Verlassen Sie die Nabe und fahren Sie über die Straße. Schnappen Sie sich etwas Energie und Chemikalien von links und betreten Sie dann den Tunnel über den Torbogen. Überprüfen Sie die richtige Wand hier für ein Poster, das wir für File: To The Faithful lesen können. Drücken Sie durch die Lücke neben den Kisten, um weiterzumachen.

Wenn Sie den Tunnel verlassen, sehen Sie rechts einen Schwerkraftpfad. Überprüfen Sie zuerst die zerstörte Wohnung auf der linken Seite. Es gibt eine Datei: Zusammengehörigkeit, Munition, Metallschrotte und Energie im Inneren.

Nutzen Sie hier den Schwerkraftweg und springen Sie zu dem obigen Panel. Klettern Sie hinauf zum Vorsprung darüber und suchen Sie nach einer Öffnung entlang der rechten Wand. Duck dich hier drinnen, um einige Kisten zu finden, um zu zerschlagen, Energie und ein Comicbuch #9.

Kehren Sie zum Schwerkraftweg zurück und anstatt weiterzugehen, schauen Sie zurück in die Wohnung, die wir früher geplündert haben. Es wird ein weiteres Schwerkraft-Panel darüber geben. Springt hier und plündert die Energie. Am Ende des Pfades sehen Sie einen Shell Patch (Medium), der auf einigen Balken sitzt. Schießen Sie diese, um sie zu Boden zu werfen. Steigen Sie danach herunter.

Machen Sie sich auf den Weg zurück zum Gravitationsweg darüber und folgen Sie ihm diesmal bis zum Ende und verwenden Sie das nächste Grav-Panel. Folgen Sie dem Weg, der zwischen den Schwerkraftplatten springt. Nach dem dritten Sprung können Sie das Innere des Gebäudes erkunden (es ist nicht viel, aber Sie werden etwas Energie und einige Metallschrotte finden).

Zip nach unten zur letzten Schwerkraftfliese unten. Schießen Sie den Balken darüber für etwas Munition und plündern Sie die nahe gelegene Energie. Um fortzufahren, suchen Sie den Dropdown-Punkt auf der rechten Seite, um zum Boden unten zu springen.

Verlassen Sie die Gasse in einen offenen Bereich. Vor Ihnen steht ein Auto mit ein paar Energy-Pickups. Gehen Sie von hier nach rechts, um eine Tür zu betreten. Auf der linken Seite befindet sich eine Pinnwand mit einem File: Services Schedule. In der Nähe befinden sich Chemikalien auf dem Boden.

Von diesem Gebäude blicken wir zurück in die Richtung, in die wir gekommen sind, um ein weiteres Mehrfamilienhaus zu entdecken, das wir hier betreten können. Überprüfen Sie danach die Benachrichtigungstafel innerhalb der Tür für Datei: Massen Zeitplan.

Wenn Sie sich den ersten Korridor hier hinunter bewegen, finden Sie rechts eine verkleidete Tür und ein Regal, das wir bewegen können, um eine Tür auf der linken Seite zu blockieren. Bewegen Sie das Regal zuerst, um etwas Munition, Metallschrotte und Energieschiefer (Wertvoll) zu finden.

Brechen Sie die Holzbretter im Flur und schießen Sie sofort die Wallcorpse hinter sich. Fahren Sie in den nächsten Raum und schießen Sie auf der linken Seite eine weitere Wallcorpse. Hier wird auch ein Mutated Orphan verschickt. Danach fahren Sie weiter in den Raum, um einen Memory Orb zu finden. Überprüfen Sie den Schrank an der Couch für ein Foto für Datei zu sehen: Dr. Zyberts Familie.

Auf dem Boden im Küchenbereich befindet sich eine weitere Datei: Ein dringender Anruf. Verlassen Sie die Wohnung.

Betreten Sie die Tür direkt gegenüber, um einige Chemikalien und Energie zusammen mit einem Speicherschrank zu finden, der etwas Munition beherbergt.

Verlassen Sie den Abstellraum und fahren Sie die Treppe hinauf. Oben, wenn Sie sich der nächsten Tür nähern, wird ein mutiertes Waisenkind herauseilen. Es ist jedoch nicht die einzige Bedrohung, da eine zweite hinter Ihnen aufgetaucht sein wird und sich den Weg auf die Treppe machen wird. Verwenden Sie die Sprengstoffbehälter hier, um beides herauszunehmen.

Fahren Sie durch die Tür, um einen Balkonbereich zu erreichen und springen Sie von hier auf den Boden hinunter.

In diesem unteren Bereich können Sie die Chemikalien und Metallschrotte aus den nahe gelegenen Kisten nehmen und die Lagerschränke neben ihnen für etwas Munition und Shell Patch (Medium) plündern. Schießen Sie das Fass im Biomasse-gedeckten Tunnel, um es zu räumen, bevor Sie weiterfahren und zu einer Straße auf der anderen Seite aussteigen.

In diesem Bereich werden Sie eine große Gruppe von Leichenspinnen treffen (ich habe 6 gezählt). Die gute Nachricht ist, dass sie nur 1-2 auf einmal erscheinen sollten und wenn Sie schnell darüber sind, können Sie sich um sie kümmern, ohne überfordert zu sein.

Nachdem Sie die Feinde geräumt haben, achten Sie auf zwei Anomalien, eine nach rechts (mit dem Rücken zum Einstiegspunkt). Dadurch wird ein Abschnitt des Fußwegs wieder aufgebaut, so dass wir schnell zurück zum Nabenbereich auf der anderen Seite gelangen. Die andere Anomalie befindet sich über der Ausfahrt auf der gegenüberliegenden Seite der Straße, von der wir eingetreten sind. Dadurch wird ein Weg zum Ausgang aufgebaut.

Fahren Sie durch die Ausfahrt und wenn Sie die nächste Straße erreichen, finden Sie eine Schalttafel in der Nähe. Bevor Sie dies verwenden, schauen Sie entlang der Wand zu ihrer Rechten, um eine verkettete Tür zu finden. Daneben gibt es Datei: Pilger aus der Ferne. In der verketteten Tür finden Sie Munition, Energie und einen Speicherschrank mit einem Core.

Um fortzufahren, müssen Sie das Gerüst gegenüber der Schalttafel hinaufklettern. Oben können wir die rote Platte sehen, die wir in einem der Fenster aktivieren müssen. Mit diesem Hochgeschalteten öffnet sich das Tor darunter. Gehen Sie durch.

Wir werden überall in einem offenen Bereich mit zerstörten Autos und viel Sprengstoff ankommen... lustigerweise aber keine Feinde. Auf der anderen Seite, rechts von diesem Bereich, auf einem der Autos finden Sie ein Militärradio (Wertvoll).

Steigen Sie die Treppe auf der anderen Seite dieses Bereichs (schnappen Sie sich die Chemikalien auf der rechten Seite, wenn Sie möchten). Betreten Sie oben das Tor, um das Gelände der Abtei zu erreichen.

Die Abtei

Nach dem Betreten des Geländes der Abtei werden wir mit einer körperlosen Stimme gesprochen, die sich von den Essenzen unterscheidet, die wir gesammelt haben. Diese Stimme wird uns durch diesen Bereich begleiten, also ist das etwas, worauf wir uns freuen können!

Folgen Sie dem von Kerzenschein voraus, der zur Haupttür der Abtei führt. Hier finden Sie es gesperrt. Es gibt eine Notiz, File: Mysterious Engraving, die an die Tür gepinnt ist und Ihnen einige Hinweise darauf gibt, was wir tun müssen.

Im Wesentlichen enthalten die sechs Statuen vor der Tür jeweils verschiedene Gegenstände, und wir müssen die richtigen Gegenstände in jeden der Arme der Statue legen, um sie offen zu haben. Leider fehlen auch einige dieser Gegenstände (drei von ihnen in der Tat), also müssen wir ein wenig mehr erkunden, um diese zuerst zu bekämpfen, bevor wir es lösen können.

Von der Haupttür aus biegen Sie nach links ab und folgen der Wand hier, bis Sie ein offenes grünes Tor finden. Betreten Sie dieses Gebäude. Ignorieren Sie die Treppe hier und gehen Sie stattdessen in den unteren Raum auf der linken Seite. Hier finden Sie einen Hub-Raum.

Schauen Sie sich den Hub hier an, um einen Dispenser, Stash, Workstation, Aufbewahrungsschränke (mit Ammo und einem Core) und eine Save Station zu finden: The Abbey.

Es gibt drei versiegelte Türen hier, eine mit einer Schalttafel, eine ist für die andere Seite verkleidet und eine dritte, die eine Sicherung erfordert.

Verlassen Sie vorerst das Gebäude und schauen Sie in die rechte Ecke nach etwas Energie. Folgen Sie der Wand und betreten Sie die zweite Tür auf der rechten Seite (die erste und dritte Tür hier sind vorerst verschlossen). An der dritten Tür finden Sie Datei: Indisposition. Am Ende befindet sich eine offene Tür, die zu einem Toilettenbereich mit einem Mutierten Waisenkind, Chemikalien und Energie führt.

Geben Sie die zweite Tür rechts zurück und betreten Sie den Souvenirladen. Auf dem Zähler finden Sie eine Datei: Leading The Way There is more Energy behind the counter.

Auf der rechten Seite des Souvenirladens finden Sie ein Regal, das wir bewegen können, um einen Riss in der Wand dahinter zu enthüllen. Drücken Sie sich durch in den nächsten Raum. Wir können die Tür auf der rechten Seite öffnen, um die Tür zu entriegeln, die nach draußen führt. Das Lagerfach enthält hier einen Pyre.

Auf der linken Seite dieses Raumes befindet sich eine rote Platte. Das verschlossene Tor auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes ist das durch die Schalttafel in der Nabe. Wir wollen die Dirigentenpeile verwenden, um den Strom über die Tür und in die rote Platte zu speisen.

Wenn die rote Platte aktiv ist, öffnen wir das Tor, das zur Nabe und zur Tür neben der Platte führt. Im Inneren befindet sich ein Schließfach mit einem Core und auf dem nahe gelegenen Tisch, ein Friedhofsschlüssel.

Lassen Sie uns den Friedhof erkunden. Um dieses Gebiet zu erreichen, von der Haupttür zur Abtei, folgen Sie dem Weg nach rechts. Verwenden Sie den Friedhofsschlüssel auf dem Tor hier, um ihn zu entsperren.

Nach dem Durchgang durch das Tor gibt es etwas Energie auf der rechten Seite. Vor Ihnen befindet sich ein Gebäude mit einem verketteten Eingang und einem Weg, der nach links führt.

Öffnen Sie das Tor mit Ihrem Bolt Cutter. Sobald Sie eintreten, schauen Sie nach rechts, um einen Riss in der Wand zu erkennen. Drücken Sie hier durch, um eine Katze zu finden: Freya. Dies wird einen Rusty Keyrustigen Schlüssel fallen lassen, wenn er gestreichelt wird. Zurück im Hauptraum finden Sie Munition, Metallschrott, Chemikalien, Energie und Datei: Know No Fear.

Verlassen Sie das Gebäude und folgen Sie dem Weg, der davon wegführt. Passieren Sie hier das Tor, um eine größere, offenere Fläche zu erreichen. Es gibt viele Waisenleichen hier zusammen mit mehreren explosiven Kanistern... was Ihnen sagen sollte, dass es hier in Kürze kämpfen wird. Wir können die Gegend für den Moment in Ruhe erkunden, also machen Sie eine kurze Runde und zerstören Sie die Kisten, die in der Gegend verstreut sind, wenn Sie zusätzliche Munition benötigen.

Um weiterzumachen, nähern Sie sich den leuchtenden Trümmern gegenüber dem Eingang. Von hier aus schauen Sie nach oben und nach links, um eine Anomalie zu erkennen. Schießen Sie dies, um die Trümmer vom Weg nach vorne zu entfernen. Leider wird dies auch dazu führen, dass eine große Anzahl von Monstern erscheint. Wir werden sie besiegen müssen, bevor wir weitermachen können.

Dieser Kampf ist ziemlich hart, da Sie gegen eine große Anzahl von Gegnern antreten werden. Zunächst gibt es ein mutiertes Waisenkind, ein verletztes Waisenkind und ein normales Waisenkind. Wenn Sie diese besiegen, werden 4-5 weitere Waisen erscheinen. Eine dritte Welle erscheint, wenn Sie die zweite mit weiteren 4-5 Waisen und einem verletzten Waisenkind ausdünnen. Wenn

möglich, versuchen Sie, sie herumzuwerfen und sie dazu zu bringen, sich zu bündeln, damit Sie mehrere Ziele gleichzeitig schießen oder Pyre / Fackel verwenden können, um sie alle auf einmal zu beschädigen.

Sobald die körperlose Stimme wieder zu uns spricht, werdet ihr wissen, dass der Kampf vorbei ist. Fahren Sie weiter durch die Passage, die zuvor durch Trümmer blockiert worden war.

Wir werden bald auf ein elektrisches Panel stoßen. Der Weg daneben ist mit Biomasse bedeckt. Detonieren Sie das nahegelegene Ölfass, um die Biomasse zu reinigen, und verwenden Sie dann Ihre Dirigentenpfeile, um die Platte neben dem nächsten Tor zu aktivieren.

Nach dem Durchgang durch das Tor wird es eine kurze Halluzination geben, bevor eine Treppe enthüllt wird, die in eine Krypta hinunterführt. Bevor wir absteigen, gibt es ein Schließfach, das wir auf der rechten Seite für Munition plündern können.

Wenn Sie bereit sind, weiterzumachen, können wir in den nächsten Bereich, die Katakomben, absteigen.

Die Katakomben

Folgen Sie dem Weg durch die Tunnel hier und schnappen Sie sich Datei: Der Anruf von rechts, nachdem Sie das erste Eisentor passiert haben. An diesem Punkt gibt es ein zweites Tor auf der linken Seite (dies führt zu einigen Energie und Chemikalien) und eine Regaleinheit, die den Tunnel vor uns blockiert, den wir aus dem Weg ziehen können. Tun Sie dies, um weiterzumachen.

Sobald Sie die Barriere hinter sich haben, schauen Sie durch die Öffnung auf der linken Seite. Du solltest eine verkleidete Tür sehen. Schießen Sie die Bretter davon. Etwas weiter entlang des Weges befindet sich auf der rechten Seite ein kleiner Nebenraum mit Chemikalien. Fahren Sie weiter auf dem Weg, bis Sie eine Wallcorpse auf der linken Seite sehen, gegenüber einigen Treppen, die weiterführen.

Verbrenne die Biomasse an der Tür an der Wallcorpse und gehe hinein und entsende hier eine weitere Wallcorpse. Plündere die Energie und Chemikalien und gehe durch die Tür auf der linken Seite. Hier finden Sie einen kleinen Cache von Leckereien wie Energie, Munition, Fackelbrennstoff und Militärradio (Wertvoll).

Verlassen Sie den Raum und machen Sie sich für die Treppe gegenüber. Als du dir in der Nähe dieser bist, solltest du eine Wallcorpes im Tunnel vor euch sehen und sie schießen, bevor sie es schafft, dich mit ihren Tentakeln zu lassen. Kriechen Sie durch die Öffnung im Tunnel dahinter.

Wenn Sie die nächste Ecke erreichen, können Sie die Kante auf der linken Seite erklimmen (dies führt zu einem Tunnel mit Munition, Metallschrott und Datei: Feuer und Licht). Um weiterzumachen, wollen wir uns durch die Eisenstangen auf der rechten Seite quetschen.

Am Ende des kurzen Durchgangs hier bewegen Sie das Schließfach aus dem Weg, um einen größeren Raum mit einer ausgefallenen Statue in der Mitte zu erreichen. Dieses Zimmer ist ziemlich groß und es gibt viel Sprengstoff über... weil wieder (Sie haben es erraten!) Wir werden hier kämpfen.

Bevor Sie kämpfen, nehmen Sie den Raum zur Kenntnis. Auf der linken Seite befindet sich eine Treppe, die zu einem erhöhten Gehweg führt. Wir können von diesem Rücken auf Bodenniveau springen. Da es einige Feinde gibt, mit denen man sich befassen muss, ist es eine gute Idee, sie die Treppe hinaufzuschlagen, sie in einen kleinen Bereich zu leiten und sie abzuwehren, bis man

anfängt, überwältigt zu werden, bevor man nach unten springt. Sie werden herunterkommen, um dich zu treffen. Gehen Sie die Treppe noch einmal hinauf und wiederholen Sie.

Um den Kampf zu beginnen, nähern Sie sich der zentralen Statue und entfernen Sie die goldene Child Kinderstatue von der Basis. Dies ist der erste von drei solchen goldenen Gegenständen, die wir aufspüren müssen, um das Puzzle für die Haupttür der Abtei zu vervollständigen.

Dieser Kampf wird ein paar Wellen haben, jedes Mal, wenn Sie eine Gruppe ausräumen, wird der nächste erscheinen. Zunächst werden es drei Leichenspinnen und eine Brute geben. Die zweite Gruppe besteht aus 3-4 verletzten Waisen und 4-5 regulären Waisen.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, finden Sie ein verschlossenes Tor im Obergeschoss des Raumes. Darunter befindet sich ein Schaltschrank. Verwenden Sie Ihre Dirigentenpfeile, um einen Weg von der Platte nach oben durch das Loch im Dach und zur Platte durch die Tür zu erstellen. Das wird es öffnen.

Im Inneren finden Sie einen Hub-Bereich. Schön!

Entdecken Sie den Hub, um einen Dispenser, Stash, Workstation, ein Lagerschrank (mit Shell Patch (Medium) und eine Save Station zu finden: The Catacombs. Es gibt einen Hebel auf der Kante gegenüber dem Eingang und einen Travelog: End of the World Society von der Dispenser.

Geh nach unten. Wenn Sie nun hier der zentralen Statue gegenüberstehen, finden Sie zwei Tore, die sich links und rechts an der Seite des Raumes befinden. Wir können beide mit dem Hebel öffnen. Der rechte hat Beute, während der linke weitergeht, also lassen Sie uns zuerst das rechte Tor überprüfen.

Nach dem Durchqueren des rechten Tores gibt es einen kleinen Durchgang mit drei Wallcorpses und zwei Zysten. Arbeiten Sie sich vorsichtig durch diesen Bereich. Am Ende finden Sie einige Energie, Metallschrotte und einen Kern.

Fahren Sie durch das linke Tor, um weiterzumachen. Wie beim anderen Tor haben Sie hier eine sehr klebrige Passage mit Wallcorpses und Zysten. Als solches möchten Sie vorsichtig vorgehen. Nach den ersten beiden Wallcorpses sehen Sie eine große Anzahl von Zysten. Das Schießen einer wird eine Kettenreaktion auslösen, um den Rest zu entfernen. Dies wird auch dazu führen, dass ein paar Crawler laichen. Erschießen Sie sie, bis sie aufhören, bevor sie fortfahren.

Es gibt eine weitere Zyste und Wallcorpse um die nächste Ecke, bevor sich der Weg in einen größeren Raum öffnet. Auf der linken Seite wird es eine Wallcorpes geben. Das große Tor hier erfordert, dass sich unser Hebel öffnet.

Ignorieren Sie das Haupttor für den Moment und betreten Sie den Raum zu seiner Linken. Hier drin ist etwas Energie und ein zweites offenes Tor auf der rechten Seite. Brennen Sie die Biomasse weg und kriechen Sie durch die Öffnung in einen kleinen Nebenraum mit einem Haufen Beute, darunter Ammo, Metallschrotte, Energy Slate (Valuable) und eine Datei: The Disclosure.

Öffnen Sie mit dem Hebel das Haupttor, das wir vor einem Moment passiert haben. Fahren Sie durch den mit Fleisch gefütterten Flur bis zum Ende. Wenn Sie einen Satz von drei Zysten vor sich sehen, können Sie nach links oder rechts gehen.

Wenn Sie zuerst nach rechts gehen und dem Pfad zum Ende folgen, finden Sie eine Kamera (Wertvoll). Wenn Sie dies aufheben, erscheinen drei verletzte Waisen, ein normales Waisenkind und

ein mutiertes Waisenkind. Nehmen Sie sie raus und fahren Sie zurück in die Richtung, in die wir gekommen sind.

Finden Sie den Weg, der nach rechts führt. Gehen Sie hier bis zum anderen Ende voran und folgen Sie diesem Weg nach rechts. Hier wären wir gelandet, wenn wir an der Gabel mit den drei Zysten nach links abgelenkt wären. Beseitigen Sie die Waisen und verletzten Waisen.

Bewegen Sie das Regal am Ende des Weges aus dem Weg. Im nächsten Raum nähert sich die Statue voraus und interagiert mit ihr, um einen goldenen Dreizack wiederherzustellen. Dies ist ein weiterer der drei Gegenstände, die wir für das Puzzle zur Haupttür zurück in der Abtei benötigen. Es gibt eine Notiz in der Nähe, die wir nach Datei: Die Offenbarung überprüfen können.

Auf der linken Seite dieses Raumes finden Sie ein verkettetes Tor. Bolt Schneide dich durch. Im Inneren gibt es einige Beute, einschließlich Munition und Energie. Schauen Sie in den Aufbewahrungsschrank für einen Core.

Kriechen Sie unter das halb geschlossene Tor rechts von der Statue und folgen Sie dem gesetzten Weg hier, bis Sie einen Vorsprung in einen rot beleuchteten Bereich hinaufsteigen. In diesem Bereich finden Sie einen toten Reisenden. Es wird eine elektrische Sicherung auf dem Boden neben ihm und einen Travelog: Position gesichert auf einer Kiste in der Nähe.

Hier ist eine Leiter. Gehen Sie daran vorbei, um einen Arbalest Bolt zu finden und dann die Leiter zu erklimmen. Greifen Sie oben die Metallreste aus dem Regal und gehen Sie durch die Tür, um sich wieder im Nabenbereich zu befinden.

Jetzt, da unser Abenteuer durch die Katakomben abgeschlossen ist, lassen Sie uns den Rest der Abtei in Angriff nehmen.

Die Abtei - Zweiter Besuch

Sobald Sie an der Nabe zurück sind, bevor Sie den Sicherungskasten verwenden, um die Tür zu öffnen, kehren Sie nach draußen zurück. Wir können den Rusty Key verwenden, den die Katze uns gegeben hat, um die Tür neben dem Souvenirladen zu öffnen. Das Büro im Inneren enthält viel Energie, einen Shell Patch (Klein), Chemikalien, Metallschrotte und auf dem Schreibtisch, den Belltower Key.

Gehen Sie zurück zum Gebäude mit der Nabe und nehmen Sie die Treppe ganz oben. Wir können den Belltower Key benutzen, um hier die Tür zu öffnen. Wenn ihr unserem Walkthrough gefolgt seid, findet ihr die siebte und letzte Waffe im Spiel, Lance REV1411 ... und erhaltet eine Leistung/Trophäe für eure Probleme.

Mit dieser optionalen Beute sortiert, gehen Sie zurück zur Nabe und stecken Sie die Electrical Fuse in den Sicherungskasten, um die Tür neben ihr zu öffnen. Fahren Sie weiter in den Innenhof der Abtei.

Das erste, was Sie tun möchten, ist nach rechts zu gehen und ein Zelt hier zu finden. Wenn Sie eintreten, taucht ein verletztes Waisenkind und ein mutiertes Waisenkind auf und greifen an, während ein Spitter hinter Ihnen erscheint. Hier gibt es eine verkettete Tür, die zu einem kleinen Cache von Leckereien führt, darunter Shell Patch (Medium) und Energy.

Verlassen Sie und fahren Sie auf die gegenüberliegende Seite des Hofes. Hier befindet sich ein kleiner Open-Air-Bestätigungsbereich mit Energy auf einem der Betten. Folgen Sie dem schmalen Weg hier weg von unserem Einstiegspunkt, um ein Tor zu finden, das wir neben einem

Schutthaufen betreten können.

Folgen Sie dem gesetzten Pfad hier, bis Sie einen Schwerkraftweg und Grabsprungfliesen auf der rechten Seite sehen. Wir müssen das nutzen, um weiterzumachen. Bevor Sie dies jedoch tun, gehen Sie daran vorbei und folgen dem Weg nach links. Wenn Sie die Sackgasse erreichen, überprüfen Sie den kleinen Raum ganz links nach einem Lagerschrank mit einem Kern. Die Kisten gegenüber dieser Tür und eine offene Tür nach rechts haben auch etwas Energie.

Kehren Sie zum Schwerkraftpfad zurück und springen Sie bis zur darüber liegenden Platte. Nach dem ersten Sprung haben Sie zwei Möglichkeiten. Wenn Sie zum Grav-Panel springen, wo wir gerade von Ihnen gekommen sind, können Sie einige Chemikalien und Energie finden.

Folgen Sie dem festgelegten Pfad über diese Schwerkraftpfade und springen Sie, bis Sie im oberen Teil des Abteigebäudes landen. Wie Sie es tun, sollten Sie eine Wallcorpse hinter einer Holzbarriere hier und eine Sekunde durch einen Riss in einer Ziegelmauer sehen. Schießen Sie jetzt beide, da sie schwierig zu erkennen sind, wenn sie tatsächlich die Räume betreten, in denen sie sich befinden ... was wir in Kürze tun müssen.

Machen Sie sich auf den Weg in den nächsten Raum und schnappen Sie sich File: A Soldier's Duty vom Tisch. Folgen Sie dem festgelegten Weg durch die nächsten Räume. Wenn Sie den Bereich mit den Statuen erreichen, schauen Sie hinten links nach einer anderen Datei: Das richtige Ding und etwas Energie. Nachdem Sie diese Tür verlassen haben, schauen Sie nach rechts, um eine Fan Heater (Valuable) in einer Sackgasse zu finden.

Entlern Sie sich unter den Balken über den Weg und besiegen Sie das mutierte Waisenkind, das auf Sie springt. Hier gibt es zwei Räume zu erkunden.

Der linke Raum enthält Energie, Datei: Sühne und einen toten Reisenden, den wir für eine Essenz untersuchen können: Marzec, Krzysztof. Der rechte Raum hat eine Reihe von Energie und eine Statue mit einem goldenen Schwert. Der letzte Punkt, den wir für das Abbey Door Puzzle brauchen.

Um weiterzumachen, kriechen Sie mit dem Schwert durch das Fenster neben der Statue. Von hier aus können wir sicher wieder auf den Boden fallen. Zurück zum Hub-Bereich. Speichern und angeln Sie alle Puzzle-Artikel, die Sie möglicherweise in den Lagerraum gesteckt haben, bevor Sie sich auf den Weg zur Tür zur Abtei machen.

Hier wollen wir die Gegenstände von den Statuen hier entfernen, den Schild und den Kessel. Beachten Sie, dass die Sickle nicht bewegt werden kann. Sie können die Inschrift an der Tür lesen, um Hinweise zu erhalten, wie Sie das Puzzle vervollständigen. Wir müssen die fünf Gegenstände, die wir haben, in die Hände jeder der Statuen legen.

Die Antwort lautet:

Hinten links = Schild
Mitte links = Kind
Vorderseite Links = Kessel
Hinten Rechts = Schwert
Mitte rechts = Sichel
Vorderseite Rechts = Dreißigkeit

Wenn Sie sie alle an den richtigen Stellen platzieren, öffnet sich die Tür.

Hinweis: Es gibt einen Bosskampf im Inneren. Es ist eine gute Idee, zum Hub zurückzukehren, um Ihre Munition zu speichern und aufzufüllen, bevor Sie drinnen weitermachen.

Machen Sie sich auf den Weg in die Haupttür, um eine Szene auszulösen, gefolgt von einem Bosskampf.

Chef: Mutter Eliza

Dieser Chef ist ein wenig einzigartiger als diejenigen, die wir zuvor gekämpft haben (was gut ist, weil die Terror und die Unvergometers ein bisschen alt wurden!). Sie sitzt vom Eingang aus auf dem Altar am gegenüberliegenden Ende des Raumes und bleibt hier stationär. Von diesem Ort aus wird sie kämpfen.

Ihre Hauptangriffe beinhalten eine saure Spucke, die einen großen Teil des zentralen Bodens der Arena mit Todesflüssigkeit bedeckt. Glücklicherweise, wenn Sie Abstand vom Chef halten, können Sie sehen, dass dies dort kommt, wo es auf dem Boden landet, und Sie sollten genug Zeit haben, um sich zur Seite zu bewegen, um es zu vermeiden. Wenn Sie in den Seitenbereichen aus ihrer Sichtlinie sitzen, kann sie Tentakel spawnen, die aus dem Boden unter Ihrem Standort auftauchen.

Die andere Sache, die sie tun kann, ist, Feinde zu ihrem Hilfe zu rufen. Diese werden in erster Linie verletzte Waisen und Raupen sein, können aber auch gegen Ende des Kampfes einige normale Waisen hervorbringen.

Unser ultimatives Ziel in diesem Kampf ist es, all die leuchtenden orangefarbenen Schwachstellen im Raum zu zerstören. Die erste Gruppe von Schwachstellen wird die Chefin selbst umgeben. Wenn sie all dies bricht, wird sie eine Welle von verletzten Waisen hervorbringen.

Die zweite Reihe von Schwachstellen wird wieder in Richtung des Eingangs sein. Auch hier wird die Zerstörung all dieser Wellen eine weitere Welle von verletzten Waisen auslösen. Wenn Sie sie besiegen, wird eine dritte Sammlung von Schwachstellen offen sein, die wiederum den Chef umgeben. Diese zu beseitigen (diesmal mit häufiger erscheinenden verletzten Waisen) wird die nächste Stufe des Kampfes auslösen.

Nachdem er genug Schwachstellen durchbrochen hat, wird der Chef anfangen, Säure in die Arena zu spucken... und wird nicht aufhören, schließlich den Raum zu überfluten. Wir müssen uns hier ganz nah ansehen und auf beiden Seiten des Standorts schauen, um ein Paar Anomalien auszuspionieren. Verwenden Sie Ihren Emitter, um beide zu aktivieren. Dies wird eine Insel aus Trümmern direkt vor dem Chef schaffen. Ein sicherer Ort, von dem aus man den Kampf fortsetzen kann.

An diesem Punkt wird der Chef nicht wirklich angreifen, sie wird jedoch einen ziemlich konstanten Strom von verletzten Waisen und Raufern in Ihre Richtung hervorbringen. Die nächsten Schwachstellen werden auch um sie herum erscheinen. Wir müssen versuchen, die Schwachstellen so schnell wie möglich zu beseitigen, während wir auch die Feinde töten, wenn sie sich nähern... besonders den Crawlern.

Sobald Sie die Schwachstellen um den Boss geräumt haben, öffnet sich die Brust des Bosses selbst und offenbart eine letzte Schwachstelle. Die Zerstörung wird den Kampf beenden.

Nachdem Sie den Boss besiegt haben, machen Sie einen schnellen Lauf durch den Raum, um Beute und Munition zu beschwören, die herumliegen. Um fortzufahren, nähern Sie sich dem Körper des Pathfinders unter dem Standort des Chefs. Eine weitere Szene wird hier spielen.

Wenn Sie die Kontrolle wiedererlangen, haben Sie den Wegbereiter auf Ihrer Schulter, und wir müssen ihn zurück zur Straßenbahn tragen. Glücklicherweise müssen wir ihn wirklich nur durch das Abteigelände und den offenen Bereich draußen führen, eine Szene wird sich um den Rest kümmern, sobald wir dort ankommen.

Während Sie ihn zurücktragen, werden Sie von zahlreichen verletzten Waisen angegriffen. Bekämpfe sie alle und mach weiter. Nachdem Sie die Abtei verlassen, die Treppe hinuntergegangen sind und sich über den offenen Sandstrand bis zum Tor am anderen Ende gearbeitet haben, wird eine Szene spielen.

Wir folgen der Szene und sind The Terminal wieder im Terminal.

Das Terminal - Vierter Besuch

Sobald wir wieder im Terminal sind, werden wir feststellen, dass der Direktor wieder fehlt. Gehen Sie voran und sparen Sie, wenn Sie mögen. Sie können sich auch in unser "Cat Room" ducken, um einen anderen Travelog: A Voice From Beyond zu finden.

Weiter, aus und am Terminal vorbei und in den Geheimgang hinter dem Wandbild dahinter. Besiegt hier das Waisenkind.

Wenn Sie durch diesen Bereich gehen, öffnet sich die Tür vor Ihnen (wegen des Pathfinders). Ignorieren Sie dies vorerst und gehen Sie nach links und zurück zu dem Ort, an dem wir zuvor mit dem Wächter gesprochen haben, finden Sie hier einen neuen Travelog: A Gift.

Kehren Sie in den Tunnel zurück und öffnen Sie die Tür, die der Pathfinder öffnen kann. Beim Betreten wird eine weitere Szene spielen.
Erfahren Sie, was hinter der Tür steht

Nach der Szene plündern Sie den Raum. Der wichtigste Punkt ist der Polizei-Meisterschlüssel, aber Sie können auch eine Reihe von Ammo, einem Pyre und Shell Patch (Mittel) finden.

Machen Sie sich auf den Weg zurück durch den Tunnel zum Terminalbereich und biegen Sie links ab. Erinnern Sie sich an die verschlossene Tür, auf die wir noch nicht zugreifen konnten? Das ist die Polizeistation und da müssen wir hin.

Leider, wenn Sie sich der Tür nähern, wird es nach außen explodieren, und eine Gruppe von Feinden wird auftauchen. Es gibt 4-5 Waisen und eine mutierte Brute, mit der man sich befassen muss. Sie sind alle zu Beginn zusammengefasst, was ideal ist, um einen oder zwei Pyre in ihrer Mitte zu werfen, um die Zahlen auszudünnen und allen Überlebenden schweren Schaden zuzufügen.

Sobald die Feinde tot sind, gehen sie drinnen weiter. Überprüfen Sie das Büro auf der linken Seite zuerst für einen Travelog: Aus Afar. Verlassen und durch die Öffnung gegenüber kriechen. Wenn Sie den Riss an der linken Wand sehen, gehen Sie stattdessen nach rechts und verwenden Sie Bolt Cutters, um die verkettete Tür hier zu öffnen. Im Inneren finden Sie Comic-Buch # 10 zusammen mit einem Kern, Energie und einige Metall-Schrott.

Fahren Sie durch den Riss in der Wand und am anderen Ende dieses Büros, lokalisieren Sie das Schließfach, das wir aus dem Weg der Tür drücken können. Fahren Sie hier weiter. Es stehen Chemikalien vor uns.

Gehen Sie die Treppe hinunter und suchen Sie nach einer Datei: Ergebnisse auf einem Tisch rechts,

bevor Sie die Haltezellen erreichen. Gehen Sie durch die Zellen und betreten Sie das Büro am anderen Ende. Interagieren Sie mit dem Panel auf der Theke hier, um sie alle offen zu haben.

Wenn Sie das Büro verlassen, drehen Sie sich zur Tür, es gibt neu geöffnete Türen entlang der Wand nach links und rechts davon. Die linke Tür enthält einen Fallen Traveler, aus dem wir eine Essenz extrahieren können, Essence: Unit #ND-9937. Die rechte Zelle hat einen Arbalest Bolt und ein verletztes Waisenkind.

Wir können die jetzt offenen Zellen, die wir zuvor für einige Chemikalien, Metallschrott und etwas Munition übergeben haben, inspizieren. Betreten Sie die erste Tür auf der rechten Seite (mit dem Rücken zum Büro mit dem Panel), um einen Tunnel zu finden, mit dem wir weiterfahren können.

Folgen Sie diesem Tunnel bis zum Ende, um ein Tor mit grünen Lichtern zu finden. Wenn Sie sich dem nähern, wird es sperren. Gehen Sie zurück in die Richtung, aus der wir kamen, bis wir auf einen Boss stoßen. Wir müssen das beenden, bevor wir weitermachen können.

Boss: Der Unzusammengekrümmte (Duo)

Der Unmerged One ist zurück, außer dass er diesmal einen identischen Zwilling hat (ich schätze, das macht sie dann zu den Unvermerged Two!). Dieser Kampf spielt sich ziemlich ähnlich wie der vorherige, Sie haben nur eine begrenztere Arena, in der Sie sich bewegen können, und es gibt zwei dieser Kerle anstelle von einem.

Wie ihr inzwischen wissen solltet, sind diese Boss-Monster humanoid in Form, bestehen aber vollständig aus schwarzen Ranken. Es kann Greifangriffe oder die Standard-Slam-Moves durchführen, die Sie bisher von Orphans gesehen haben, hat aber auch ein paar einzigartige Angriffe.

Für seine einzigartigen Angriffe kann der Boss eine leuchtende rote Ranke entlang des Bodens aussenden, um zu versuchen, Sie aus der Entfernung zu treffen. Es kann auch einige seiner schwarzen Ranken in eine sich windende Pfütze auf dem Boden fallen lassen. Wenn Sie versuchen, dies zu durchgehen, wird es Sie erheblich verlangsamen und Sie für die Angriffe des Bosses offen lassen. Versuchen Sie, diese zu vermeiden, wo Sie können.

Seine andere einzigartige Fähigkeit ermöglicht es ihm, in den Boden zu verschwinden und in der Nähe wieder aufzutauchen - hören Sie auf seine Geräusche und Sie können normalerweise feststellen, wohin es sich bewegt hat. Dies ist besonders wichtig bei dieser Begegnung mit zwei von ihnen. Wenn Sie zuhören, können Sie sich informieren, wenn einer von ihnen hinter Ihnen aufgetaucht ist, damit Sie schnell an einen sichereren Ort ziehen können.

Das erste, was zu beachten ist, ist, dass wir nicht nur den ursprünglichen Bereich haben, mit dem wir arbeiten können, es gibt mehrere Wege durch die Tunnel hier, in denen wir herumlaufen können, während wir uns von den Kreaturen fernhalten. In der gesamten Gegend können Sie auch Kisten zum Brechen, Bastelmaterialien und Munition finden, so dass Sie Ihren Vorrat bei Bedarf auffüllen können (es gibt jedoch keinen Haufen, also machen Sie sich nicht verrückt).

Wie bei den vorherigen Begegnungen ist es wichtig zu beachten, dass der Chef schwach zu feuern ist. So gibt es neben unserer Fackel und unseren Sternhaufen mehrere Gaskanister und rote Kanister in der Umgebung, so dass wir den Chef in die Nähe dieser ziehen und sie detonieren können. Sobald der Boss durch Flammen beschädigt wurde und in Flammen steht, werden Sie drei Schwachstellen aufgedeckt sehen. All die Schwachstellen auf einem Unvergometern zu zerstören, wird es töten... also tun Sie das zweimal!

Obwohl es verlockend ist, zu versuchen, einen nach dem anderen zu bekommen, wenn Sie eine Öffnung sehen, um den anderen zu beschädigen, sollten Sie Ihren Schuss nehmen. Da diese Dinge verschwinden und wieder erscheinen können, kann der Versuch, sich auf ein einzelnes Ziel zu konzentrieren, schwierig sein.

Fahren Sie nach dem Kampf hier durch den Tunnel, bis Sie eine elektrische Platte vor sich sehen. Neben dieser Seite können Sie einen Travelog: Trial After Trial finden, der an der Wand verschmolzen ist.

Wir müssen diese Schalttafel nun an die rote Konsole an der Rückseite des Raumes anschließen. Leider gibt es überall fleischiges Geschütz, so dass Sie kreativ sein und einen Weg durch das Labyrinth hier finden müssen, um es zu erreichen.

Hier unsere Lösung:

Nach der Aktivierung der Platte öffnet sich die Tür und führt uns mit dem Körper des Pathfinders zurück in den Raum. Nähern Sie sich der verschlossenen Tür auf der anderen Seite, um eine Szene auszulösen.

Wenn Sie die Kontrolle wiedererlangen, befinden Sie sich in einem brandneuen Bereich, der das Wolkenkratzerpaar vom Titelschirm umgibt. Lassen Sie uns den ersten Teil dieses Gebiets, Pathfinders Außenposten, weiter erkunden.

Pathfinders Außenposten

Sobald Sie die Kontrolle in diesem Bereich wiedererlangen, befinden Sie sich in einem Hub-Raum. Wir finden hier einen Spender, Stash, Workstation, einige Aufbewahrungsschränke (mit einem Pyre und einem Kern) und eine Save Station: Pathfinders Außenposten. Hier gibt es einen Travelog: Fehler korrigieren.

Wenn Sie mitgefolgt sind, sollte dies Ihr 27th und final Travelog sein, der Ihnen eine Leistung / Trophäe einbringt.

Um fortzufahren, suchen Sie das Regal, das wir beiseite schleppen können, um eine Öffnung zu enthüllen. Krieche hier durch. Schnappen Sie sich hier die Energie- und Metallschrotte und fahren Sie fort, um einen Gravitationspfad zu finden.

Springe zur nächsten Grav-Jump-Fliese und gehe dann um die Ecke auf dem Schwerkraftpfad. Steige die Lücke in die Wohnung vor uns. Plündern Sie einige Chemikalien und Energie im Inneren.

Verwenden Sie den Schwerkraftweg, um zu einem anderen oben zu springen, gehen Sie durch den schwimmenden Zugwagen und springen Sie dann zum nächsten Grav-Panel. Bewegen Sie sich den Weg hinunter und verschieben Sie die Richtung der Schwerkraft, wir können dann die Wohnung hier für etwas Energie plündern.

Grav-Jump zum nächsten Gebäude. Hier werden wir durch ein fleischbedecktes Gebiet gehen. Es gibt zwei Wallcorpes, die sich zwischen den saftig aussehenden Wanddekorationen verstecken. Wir müssen beide herausnehmen, sonst machen sie sich selbst belästigend. Springen Sie zur nächsten Wohnung und dann zu einer anderen danach.

Wenn Sie diese Wohnung erreichen, können Sie das Büro im Voraus auf eine Aufnahme überprüfen:

Etwas wirklich Bedeutendes und etwas Energie. Folgen Sie dem Hauptweg durch die Wohnung und suchen Sie nach einem Nebenraum auf der rechten Seite mit Military Radio (Wertvoll). Zurück auf dem Hauptweg, schnappen Sie sich die Metall-Schreibe aus dem Regal voraus, bevor Sie durch die Lücke an der rechten Wand drücken. Dieser nächste Raum verfügt über einen Stauraum mit etwas Munition und etwas Energie in der Nähe.

Fahren Sie über das nächste Paar von Schwerkraftpfaden, bis Sie ein weiteres fleischiges Gebäudeinnere mit einer Schalttafel erreichen. Bevor Sie sich damit befassen, gehen Sie durch das Gebiet, um eine Gruppe von Leichenspinnen auszulösen. Nehmen Sie sie alle heraus, damit wir in Ruhe an dem elektrischen Puzzle arbeiten können.

Wir müssen die Schalttafel mit der roten Konsole mit elektrischen Darts entlang der Decke verbinden (nunz, den Boden in Wirklichkeit). Beachten Sie, dass es zwar einfacher ist als das letzte solche Puzzle, aber es gibt einen Punkt, an dem Sie sich durch einen Riss füttern müssen, bevor wir das Ziel erreichen können.

Wenn Sie die Konsole einschalten, öffnet sich das nahegelegene Tor. Folgen Sie diesem bis zum Ende des Schwerkraftpfades. Am Ende überprüfen Sie die kleine Seitenfläche auf der rechten Seite für einige zerbrechliche Kisten und Munition. Fahren Sie weiter auf die nahegelegene Rampe.

Nehmen Sie die festgelegte Route über die nächste Reihe von Schwerkraftpfaden und Grav-Jump-Paneees, bis Sie das Innere eines Gebäudes erreichen, das rot beleuchtet ist.

An diesem Ort werdet ihr wieder von einigen Leichenspinnen bedrängt (ich habe vier gezählt). Nachdem Sie sie alle ausgeräumt haben, springen Sie später zwei weitere Grav-Jumps und Sie werden über das Zifferblatt auf seiner Vorderseite in den nahegelegenen Wolkenkratzer springen.

An diesem Punkt werden wir einen neuen Bereich betreten haben, den Clocktower.

Der Clocktower

Wenn Sie vom Pathfinder-Außenpostenpfad aus am Clocktower ankommen, befinden Sie sich in einem Knotenbereich. Es gibt eine Aufnahme: Eine Frage der Hoffnung. Machen Sie eine kurze Runde des Raumes, um einen Spender, Stash, Workstation, einen Aufbewahrungsschrank (mit einem Shell Patch (Groß)) und eine Save Station zu finden: The Clocktower.

Hinweis: Dies ist der letzte Hub im Spiel, und der letzte Boss ist nur wenige Augenblicke entfernt. Stellen Sie daher sicher, dass Sie genügend Munition und heilende Gegenstände (und einige Pyers für ein gutes Maß) haben.

Hinweis: Es ist auch eine gute Idee, hier zu sparen. Nach dem bevorstehenden Bosskampf gibt es eine Entscheidung, um festzustellen, welches Ende Sie bekommen. Wählen Sie eine, dann laden Sie den Speicherpunkt neu und tun Sie es erneut und wählen Sie den anderen, damit Sie die Erfolge / Trophäen für beide verdienen können.

Wenn Sie bereit sind, weiterzumachen, erklimmen Sie die nahegelegene Leiter. Folgen Sie oben dem gesetzten Pfad, bis eine Szene abläuft. Nach der Szene beginnt ein Bosskampf.

Boss: Der Pathfinder

Der Pathfinder ist mit einer sichelartigen Waffe ausgestattet, mit der er sowohl für Nahkampf- als auch für Fernkampfangriffe eingesetzt wird. Sein vielleicht ärgerlichster Aspekt ist jedoch seine Fähigkeit, Kurzstrecken-Teleportationen durchzuführen, was er häufig tun wird, um Ihr ankommendes Feuer zu vermeiden, Sie zu verwirren und zu versuchen, Sie zu fangen. Der Pathfinder kann die Arena während des Kampfes auch zwischen einem von vier Bereichen verschieben, von denen jeder etwas unterschiedlich spielt.

Die ersten beiden Bereiche sind ziemlich ähnlich. In beiden wird er zunächst auf Sie zugehen, bevor er einen Nahkampfangriff durchführt. Außer wenn du ihn ins Visier nimmst, wird er verschwinden und ein paar Mal näher auftauchen, bevor er einen Angriff benutzt, wenn er nahe genug ist. Beachten Sie, dass im Laufe des Kampfes die Anzahl der Teleports bei der Durchführung von Nahkampfangriffen von zwei in der Nähe des Starts auf sieben bis zum Ende der Schlacht wachsen wird. Der Boss kann auch einen Laufsprungangriff ausführen, der ziemlich schwierig zu vermeiden sein kann, wenn er es schafft, Sie zu erwischen.

Darüber hinaus kann der Boss in Reichweite erscheinen, eine elektrische Kugel aufladen und dann an Ihnen anschlingen. Ähnlich wie andere Angriffe wird sich dies auf drei Kugeln im mittleren Kampf und bis zu fünf in Folge gegen Ende des Kampfes erhöhen. Solange du dich seitwärts bewegst, während er die Kugel/s wirfst, solltest du nicht viel Schwierigkeiten haben, sie zu vermeiden.

Beachten Sie, dass Sie ihn erst erfolgreich schießen und beschädigen können, wenn er einen seiner Angriffe durchführt, zu diesem Zeitpunkt wird er eine kurze Zeit damit verbringen, sich zu erholen. Wenn dies geschieht, haben Sie ein kleines Fenster, um ihn zu schlagen, bevor er verschwindet. Dies bleibt Ihre beste Gelegenheit, während des gesamten Kampfes anzugreifen.

Wenn du die dritte Arena erreichst, wird er seine Annäherung ein wenig ändern. Neben der Erhöhung der Anzahl der Teleports während seiner Nahkampfangriffe und der Anzahl der elektrischen Kugeln, die er von eins auf drei werfen wird, nimmt er auch ein paar neue Angriffe auf.

In diesem Bereich wird es mehrere Schwerkraft-Sprungflächen um das Gebiet herum geben. In diesem Bereich kann der Boss eine riesige Schockwelle aufladen. Wenn er das tut, wird er stillstehen, und ein blauer Strahl wird um ihn herum erscheinen. Dies ist Ihr Stichwort, um zu einem der Schwerkraftplatten zu laufen und zu einem der Felsvorsprünge mit Blick auf die Arena zu springen. Wenn Sie dies nicht tun, wird er eine große AOE-Explosion auslösen, die Ihnen eine Menge Schaden zufügt.

Der Boss kann auch einen Blitz beschwören, um aus dem Bereich auf Ihre Position zu kommen. Suchen Sie nach einem Strahl aus blauer Energie, der auf dem Boden unter Ihrem Charakter erscheint. Wenn dies angezeigt wird, haben Sie eine kurze Zeit, um sich zu bewegen, bevor der Angriff ausgelöst wird. In diesem Stadium gibt es einen einzigen Schlag, aber gegen Ende des Kampfes wird diese Zahl auf mehrere in Folge steigen.

Sobald Sie ihm hier genug Schaden zugefügt haben, wird sich die Arena wieder verschieben, und Sie werden in einem viel kleineren Bereich landen. Beachten Sie, dass es zwei Anomalien um die Außenseite dieses befinden. Wir müssen diese manipulieren, wenn Sie die Zeit finden. Dies ist wichtig, weil der Boss hier die gleiche geladene AOE-Explosion durchführen kann, aber es gibt keine Schwerkraftplatten. Stattdessen müssen Sie herumlaufen und sich hinter den Strukturen verstecken, die die Anomalien für die Deckung reformieren.

Auch hier wird sich etwas ändern. Die Anzahl der Teleports pro Reihe von Nahkampfangriffen wird auf sieben steigen, er wird in der Lage sein, mehrere Blitze nacheinander auf Sie zu beschwören (ich habe vier gezählt), und er wird in der Lage sein, fünf elektrische Kugeln aus der Entfernung auf Sie zu werfen. Greifen Sie nicht an, bis der letzte Zug in jeder dieser Sequenzen stattfindet, sonst wird er einfach wegportieren und seinen Angriff trotzdem fortsetzen, während Sie Ihre Munition verschwenden.

... und das ist so ziemlich unsere Strategie (wie es seit Beginn des Kampfes war). Warten Sie, bis er

einen seiner Angriffe durchführt, warten Sie bis zum letzten Zug in diesem Angriff und erschießen Sie ihn dann schnell, bevor er verschwindet. Halten Sie dies aufrecht, während Sie seine Angriffe vermeiden, und er wird in kürzester Zeit außer Gefecht sein.

Nach der Schlacht wird eine lange Szene spielen. Irgendwann wird dir die Wahl gelassen. Beachten Sie, dass Ihre Wahl hier bestimmt, welches Ende Sie erreichen werden. Beachten Sie, dass es drei Möglichkeiten für New Game + geben wird.

"Erschießt Ihn. Ende hier" - Führt zu Ende A.

"Verschont Ihn. Lassen Sie sie gehen" - Führt zu Ende B.

"Neuanfang" - Führt zu Ende C, erscheint nur auf New Game+.

Nachdem Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, werden sich die Szenen abspielen und die Credits werden rollen. Wenn Sie so weit gelesen haben, bedeutet dies wahrscheinlich, dass Sie gerade Cronos: The New Dawn fertiggestellt haben. Gut gemacht!

Hinweis: Nach Abschluss des Spiels können Sie auf einige neue Inhalte und Optionen nach dem Spiel zugreifen, damit Sie weiterspielen können. Zu diesen Freischaltungen gehören:

Harter Modus - Denn wenn Sie Lust auf eine zusätzliche Herausforderung haben! Monster und Begegnungen sind viel härter.

Neues Spiel + - Wir können ein neues Spiel beginnen und alle Waffen und Upgrades aus unserem vorherigen Durchlauf übertragen.

Neues Kostüm - Wir können jetzt die „Leviathan“ Haut aus dem Extras Menü ausstatten.