

Doom 2016 Lösung

Die Lösung wurde aus dem englische Übersetzt mit www.deepl.com

Die Lösung wurde im Original für die PS 4 geschrieben!

Als ich Doom (2016) spielen wollte und auf Google nach einer deutschsprachigen Lösung gesucht habe, habe ich zu meinem Erstaunen keine gefunden. Nur englischsprachige. Zu allen Doom Spiele die in Deutschland erschienen sind, gibt es Lösungen in Deutsch. Ausser für Doom (2016). Deshalb habe ich eine Lösung aus dem englische Übersetzt damit Spieler die kein oder wenig englisch können (Wie Ich) einen Leitfaden haben, wenn sie im Spiel nicht weiter wissen.

Lösung Doom 4 (2016)

Auftrag 0: Vor-UAC

Zu Beginn des Spiels wacht man an einen Operationstisch gekettet auf. Als Sie aus Ihren Fesseln ausbrechen, umgeben Sie vier Dämonen, Ihre erste Begegnung mit DEN BESESSENEN. Bevor man die Kontrolle hat, tötet man einen von ihnen mit der Hand und greift zur Pistole. Erschießen Sie die restlichen drei. Interagieren Sie mit dem Bildschirm (rechts von der Tür) und gehen Sie in die Zentraler Raum mit dem Prätor-Anzug. Interagieren Sie mit ihm, und treffen Sie Dr. Hayden. Ultra-Nightmare überspringt die Kämpfe der Mission 0.

Mission 0: Mini-Kampf 0.1: Ruhmeskill-Tutorial

Sie werden auf einen gestaffelten Die Besessenen stoßen. Nachdem ihr sie getötet habt, tötet die restlichen 4 Schwächlinge.

Auftrag 0: Mini-Kampf 0.2: Begegnung mit dem Kobold

Mit einer Leiche interagieren, um die SHOTGUN zu bekommen.

Betreten Sie den nächsten Raum.

Eine schnelle Zwischensequenz wird abgespielt, während der IMP von den Dachsparren herunterhuscht. Töten Sie ihn natürlich (mit der Shotgun).

Auftrag 0: Kampf 0.3: Blaue Aufzugskammer Sie verlassen den Vorraum, um 8 zu sehen? Die Besessenen, die einen Drehkörper verehren. Sie können Glory Killt verwenden wenn ihr Gesundheit braucht, oder tötet sie in Massen, indem ihr auf die Fässer schiesst. Nach der Zerstörung des Orb, etwa 15? Imps allmählich materialisieren. Bleiben Sie in Bewegung! Es gibt zwei geschützte Bereiche: den Eingangsbereich und einen Kontrollraum mit Blick auf die Hauptkammer.

Schnappen Sie sich alles Streugut, bevor Sie den Aufzug betreten. CHECKPOINT.

Mission 1: The UAC "Rip and Tear"

Auftrag 1: Einführung

Die Mission beginnt damit, dass Sie einen Aufzug verlassen und auf einen niedrigen Flugzeug. 3 kleine Panzerstücke finden, gehen Sie nach oben, um den CODEX-EINGANG zu finden.

"Umgebungen / Die UAC".

Wenn Sie sich einer weiteren hohen Klippe nähern, können Sie sehen, wie Kbolde am Horizont rennen. Diese können geschossen werden, aber es lohnt sich nicht. Sie können auch Die Besessenen unten erschießen, aber es ist besser, sie als Gesundheitsboni beim Gehen zu benutzen.

Auftrag 1: Kampf 1.1: Pre-Blue-Keycard

Dies ist der erste richtige Kampf des Spiels. Er findet auf 2 Ebenen statt.

Wenn Sie schnell und genau sind, können Sie einige Kbolde an den Klippen gezielt treffen und Sie können auf The Possessed unten schießen. Meiner Meinung nach sind diesees nicht wert, Zeit zu investieren. Wie bei vielen Kämpfen im Laufe der Partie werden Sie Ihre eigene Eröffnung lernen. Für mich ziele ich auf die 2 POSSESSED SOLDIERS, die direkt in vor Ihnen: einer in der Mitte vor einer Spitze, und einer rechts in der Nähe eines schussfähigen Laufes. Danach einfach in

Bewegung bleiben und schießen. Beim nächsten leichten Kampf können Sie sich wieder aufladen, also verbrauchen Sie alle Gesundheit und Rüstung während des Kampfes.

Mission 1: Schlüsselkarte und Geheimnis

Nachdem die dämonische Bedrohung neutralisiert ist, öffnet sich ein Tor, gegenüber der Eingangsort. Ein weiteres Tor ist jedoch sofort zu öffnen (erfordert die Blaue Keycard) blockiert den Fortschritt. Biegen Sie nach rechts ab und gehen Sie einen Tunnel hinunter. Hinter einem großen Block ist eine Leiche mit einer blauen Schlüsselkarte. Nachdem Sie die Schlüsselkarte erhalten haben, stellen Sie sich auf den Block und schauen Sie sich nach einem Tunnel um. über Ihnen. Sie sollten zu ihm springen und SECRET 1.1 und Ihre erste Sammlerstück, SAMMLUNG 1.1 "Kampfschrotflintenmodell, Blueguy" erhalten. Es gibt zwei UAC Marineguy-Sammelobjekte in jeder Karte. Jedes, das Sie finden, schaltet ein Modell frei, das Sie sich im Menü SAMMLUNGEN ansehen können, das nach Auswahl Ihres Kampagnen-Speicherplatzes angezeigt wird.

Wenn Sie durch den Tunnel weitergehen, gelangen Sie zum Tor, das sich öffnen wird. Sie erhalten etwas Munition, aber noch wichtiger, die FRAG GRENADE, die sehr nützlich, besonders wenn die Ausrüstung Ihres Anzugs aufgerüstet wird.

Mission 1: Mini-Kampf 1.2: Streunerbesessene und Kobolde

Es gibt etwa 6 "The Possessed" und 3 "Imps". Nachdem Sie diese Jungs getötet haben, betreten Sie die Höhle rechts (oben auf der Neigung).suchen Sie einfach nach dem dicken Kabel, das sich den kurzen Abhang hinauf in den höhlenartigen Gang oben schlängelt. Wenn Sie diesem folgen, gelangen Sie in einen abgeschlossenen Bereich, in dem es einige Dämonen zu töten gibt, und sobald diese getötet sind, können wir hier gemächlich die rot glühende AutoMap-Station erreichen, um das Karten-Update herunterzuladen. Wenn Sie unmittelbar rechts von der AutoMap-Station schauen, finden Sie einige Panzerplatten und eine Granatenversorgungsbox. AutoMap: Wenn Sie eine AutoMap-Station finden, werden alle unentdeckten Gebiete auf der Karte angezeigt. Sie können die Karte in der Registerkarte MISSION des DOSSIER anzeigen. Die AutoMap kann bei der Erkundung eines Ortes auch wertvolle Gegenstände in der Welt aufdecken. Schauen Sie also regelmäßig nach, um zu sehen, was Sie aufgedeckt haben. Untersuchen Sie die aktualisierte Karte Gehen Sie weiter aus der Höhle heraus, um ein Prätor-Token (ELITE GUARD 1.1) auf der rechten Seite zu finden bevor Sienach unten springen.

Mission 1: Mini-Kampf 1.3: Streunende Kobolde

Wenn Sie die letzte Ebene dieser Landzunge hinuntergehen, greifen 5 Imps an. aus verschiedenen Richtungen.

CHECKPOINT.

Suchen Sie danach den großen Tank mit dem Aufdruck TRI 9-C und geben Sie zu seiner unteren Ebene. Es gibt einen Hebel, mit dem Sie interagieren sollten dann den klassischen Doom-Level betreten. Verlassen Sie die Struktur und Sie sollten den Weg zu SECRET 1.2, CLASSIC MAP 1.1 "Doom II" sehen können: "Eingang".

Auftrag 1: Klassischer Kampf 1.4: Klassisches Doom Level

Hier stehen 4 Besessene Soldaten auf Sockeln. Ich habe normalerweise mit einer Frag-Granate den linken töten, dann den rechten direkt unter der Säule. Die beiden anderen können einzeln herausgenommen werden. Wenn Sie den Schalter näher am Eingang betätigen, können Sie einige kleinere Beute bekommen. Meistens ist dieser Kampf nicht der Mühe wert. Springen Sie danach auf die Kisten am Ende der Landebucht und springen in die Kluft. Am Ende dieses Bereichs können Sie einen Blick auf die fliegende Felddrohne werfen nach rechts. Aber gehen Sie nach links in ein Gebiet mit Gesundheit und Rüstung, und die zweiter CODEX ENTRY "Umgebungen / Die UAC".

Mission 1: Kampf 1.5: Nur über den Abgrund

Gehen Sie zurück und nach rechts, wo Sie die Felddrohne gesehen haben; sie schwebt direkt voraus. Mit ihm interagieren: Ich neige dazu, einen aufgeladener Schuss zu bekommen, wenn es eine bevorstehende Herausforderung einfacher macht, aber entweder (oder keine) kann man sie nutzen. Sie werden auf einige Besessene stoßen, die eine Leiche anbeten. Es gibt 3 Besessene Soldaten, die auch in der Peripherie herumlaufen, und sie werden Schließen Sie sich dem Spaß an, indem einige Kobolde, die möglicherweise in Ihrer Nähe auftauchen werden, mitmachen. Nachdem Sie sie getötet haben, CHECKPOINT.

Mission 1: Kampf 1.6: Bereich vor dem Eingang

Diese Schlucht kann auf zwei Arten angegangen werden:

- * direkt den Canyon hinaufgehen
- * gehen Sie zurück und klettern Sie einige Klippen nach links hinauf (es gibt ein Medium Health sichtbar), überqueren Sie die Schlucht auf einer Landbrücke, biegen Sie dann links ab und eine gelbe Metallwand hinaufklettern.

So oder so, erwarten Sie 5+ Kobolde (plus ein paar Die Besessenen).

CHECKPOINT.

Sie sollten eine Rüstung auf einem kleinen Plateau sehen. Kurz davor, bei den Grund der Schlucht, schauen Sie sich nach einem kleinen, nach hinten gerichteten, grünlich beleuchteten "Geheimnis" Tunnel um. Er führt zu einer Felswand mit SECRET 1.3 bis COLLECTIBLE 1.2 "Imp Model", Klassischer Typ".

Mission 1: Kampf 1.7: Eingang zur Station

Sie können sich diesem Kampf auf der Hauptstraße nähern (über die Hochebene mit einem Anzug der Panzerung) oder von der Seite über das Plateau nach rechts. Granaten verwenden um diese Kräfte zurückzuschlagen und sich zurückzuziehen, um die verschiedenen Dämonen anzugreifen. Es geht um 6? Besessener Soldat, 6? Kobolde und 12? Der Besessene. Suchen Sie überall nach Munition. Gehen Sie jetzt auf die oberste Ebene. Ihr seht dort eine mittlere Gesundheit. Und am Ende von "Die Besessenen"...

Auf den beiden gebrochenen Schienen befinden sich Wagen mit Lebenspunkten und Munition. Gehen Sie durch eine der beiden Türen, dort gibt es etwas Rüstung - heben Sie sie auf, wenn benötigt wird, und gehen Sie dann zum Wegpunkt.

Hinweis: Wenn Sie die Freischaltung des klassischen DOOM-Raums für diese Stufe abgeschlossen haben, haben Sie die vollständige DOOM II-Einstiegskarte für das Spiel über das Kampagnenspeichern-Menü freigeschaltet.

Wenn Sie am Ende der Karte ankommen, werden Sie feststellen, dass einige Fundstücke auf der Liste gesperrt sind und andere, die Sie nicht erhalten haben. Im Grunde genommen müssen Sie das Spiel durchspielen, um bestimmte Elemente freizuschalten, und sie werden, soweit wir das beurteilen können, nicht rückwärts angewendet, so dass Sie z.B. auf den ersten beiden Karten nicht die Kampfmeter und Extra-Token erhalten werden oder die Herausforderungen auf der ersten usw.

Mission 2: Resource Operations "Know Your Enemy"

Mission 2: Ressourceneinsätze "Kenne deinen Feind"

Mission 2: Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf

- * Doppelangebot: Das ist einfach mit dem Sprengschuss: Verwenden Sie die Taste Waffen-Mod und einen Besessenen erschießen, der sich in der Nähe eines anderen Besessenen befindet.

Oder

eine versetzen, um sie sorgfältig aufzustellen. Es kann ohne Waffen-Mods, indem sie zwei Besessene versetzen und wirklich nahe an einen und schießt durch sie hindurch zum anderen gestaffelten Wesen.

- * Die Vielfalt ist die Würze des Todes I: 5 verschiedene Glory Kills auf die Besessenen. Es gibt eine Menge Optionen; benutzen Sie die Pistole (anstelle von Schrotflinte), um sie zuverlässiger zu torkeln (im Gegensatz zum Töten).
- * Ganz der Forscher: Finden Sie 3 Geheimnisse. Dies sollte ziemlich einfach sein, mit diesen Leitfaden.

Auftrag 2: Mini-Kampf 2.1: Vor dem Öffnen der Luke

5 Besessene warten hier, und 2 Kobolde spawnen schnell. Töten Sie die Imps und benutzen Sie die Fähigkeit, an einer der beiden Herausforderungen "Vielfalt ist die Würze des Todes I" zu arbeiten oder "Doppelangebot" (dies ist am einfachsten mit der Sprengschuss-Modifikation). Sie können die Luke noch nicht öffnen: "Geringe Leistung". Öffnen Sie stattdessen eine Tür, um eine "Low Power" zu finden. Reihe von Besessenen, und gehen Sie weiter zu einem Kobold an der Spitze der Treppe. "Reset Power" (durch Interaktion mit einem Bildschirm), um ein bisschen von einer Cut-Szene mit einer Aufnahme von Olivia Pierce zusehen.

Wenn Sie von oben auf die Treppe hinunterblicken, sollten Sie eine Plattform an Ihrem Level mit einem Blutabstrich an der Rückwand: eine Standardmarkierung für ein Geheimnis in diesem Spiel sehen. Gehen Sie dorthin und suchen Sie nach ein paar Schächten, durch die Sie klettern können. Ihr werdet zu SECRET 2.1 und einer Rüstung zu gelangen. Am Ende dieser Stufen finden Sie eine Auto-Karte: benutzen Sie sie. Gehen Sie weiter zum Wegpunkt und öffnen Sie die Tür zum Wartungsbereich.

Auftrag 2: Mini-Kampf 2.2: Winziger Kampf auf dem Laufsteg mit Original Doom Level

Auf einige Besessene folgen 3 Imps. Gehen Sie, wo sie ursprünglich herkamen, auf eine Kranichähnlicher Laufsteg. Springen Sie über sein linkes Geländer und suchen Sie nach einer Plattform. etwas über Ihnen: Springen Sie zu ihr. Suchen Sie den Hebel und ziehen Sie ihn. Springen Sie wieder nach unten und halten Sie Ausschau nach ein paar Kobolden, direkt um Sie herum. Sie sollten die SECRET 2.8, CLASSIC MAP 2.1 "Doom - Hangar" sehen eine kleine Treppe mit etwas Gesundheits- und Schrotflinten-Munition. Danach öffnen Sie die Tür mit dem Wegpunkt, um den Besessenen Ingenieur zu treffen.. Wenn Sie ihn erschießen, fliegt er zurück und tötet die zahlreichen Besessenen in dem Hintergrund. Nach dem Öffnen der nächsten Tür wartet eine Schlacht.

Hinweis: da in dieser Lösung die meisten Challenges und CLASSIC MAP nur rudimentär beschrieben sind, habe ich aus einer anderen englischsprachigen Lösung die genaue Beschreibung, soweit vorhanden, übersetzt und eingefügt.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Abstecher: Klassisches DOOM-Zimmer

Nachdem Sie die Possessed Engineers ausgeschaltet haben, drehen Sie sich wieder um und gehen durch die Luke, dann suchen Sie sofort zu Ihrer Rechten nach einer Reihe von Stufen, die zu der sehr einzigartigen Tür zu einem klassischen DOOM-Raum führen. Wie Sie sehen können, ist diese Tür verschlossen - wir müssen die Ebene ausfindig machen, an der man ziehen muss, um sie zu entriegeln und zu öffnen.

Gehen Sie von der Tür aus wieder die Treppe hinunter, wenden Sie sich nach rechts und folgen Sie dem Laufsteg zur nächsten Treppe nach oben. An der Linkskurve, anstatt weiter zu gehen, klettern Sie auf die Kiste hier und dann auf den Laufsteg oben auf etwa halber Länge. Schauen Sie nun nach links und Sie werden eine etwas verdeckte Leiste sehen - Sie schauen tatsächlich auf das Ende der Leiste - sie hat eine gelbe Halbwand mit etwas grauer Schrift darauf.

Sie müssen bei diesem Sprung wirklich WIRKLICH vorsichtig sein, denn (1) es ist leicht zu versagen, und (2) wenn Sie versagen, stürzen Sie in den Tod!

Wenn Sie den Sprung machen, klettern Sie weiter zur Plattform darüber, wo Sie den Schalter zum Ziehen und Entriegeln der klassischen DOOM-Raumtür finden!

Nun gehen Sie mit dem nach unten - Sie können springen - und betreten den Raum des Klassischen

DOOM Room, beseitigen Sie den Feind, den Sie hier finden, und sammeln Sie die klassischen Rüstungsteile ein, falls Sie sie für Ihren Anzug benötigen - aber seien Sie darauf hingewiesen, dass Sie im Gegensatz zu Classic DOOM nicht mehr als 100% Ihrer Rüstungspunkte sammeln können.
Zurück auf dem Hauptweg
(Andere Lösung Ende)

Mission 2: Kampf 2.3: U-förmiger Laufsteg

Dies kann ein schwieriger Kampf sein, aber der vernünftige Einsatz von Granaten, Fässern und Besessene Ingenieure können es ziemlich schmerzlos machen. Nach dem Kampf: Es gibt CODEX ENTRY "Umgebungen/Ressourcen-Operationen" und einen Tür. Sie können den Raum durch einen Pfad mit weiteren Leckereien betreten, indem Sie nach einem Bildschirm links auf der Steuerkonsole, auf dem Sie mit "???" interagieren können. Dadurch werden die sich schnell bewegenden Aufzüge im zentralen Teil des U angehalten. Steigen Sie die Aufzüge hinauf und betreten Sie das zweite Stockwerk, für die Gesundheit, Panzer und Schrotflinten-Munition. Egal, welchen Weg Sie gehen, Sie werden in eine Umkleidekabine mit einer Schrotflinte Munition, die Kettensäge und eine Gesundheitsstation kommen.

Mission 2: Kampf 2.4: Industriezug-Depot

Ein langer Kampf auf dem Flur, mit einem kleinen Seitengang am Ende. Man kann vom Eingangstor aus kämpfen, oder man kann hineinstürmen. Es gibt einige wenige Fässer, die man gut schießen kann; auch Granaten sind hilfreich hier, wie auch die Kettensäge.
CHECKPOINT.

Mission 2: Die gelbe Schlüsselkarte bekommen

Überqueren Sie die Zuggleise auf der anderen Seite des Raumes von Ihrem Eingang aus. Sie sehen einen Gaskanister auf den Gleisen. Biegen Sie links ab und gehen Sie vorsichtig durch die Luke, die sich automatisch öffnet und schließt. Es ist ein Aufzug. Wenn sich die Tür auf der oberen Ebene öffnet, sollte eine große Panzerung vorhanden sein. Nehmen Sie sie und gehen Sie vorwärts. Auf der linken Seite sollte ein Zug sein, der zurückführt zum Industriebahnhof, und rechts davon befindet sich eine Sicherheitsstation. Lassen Sie sich fallen und beseitigen Sie die wenigen Besessenen.

Mission 2: Mini-Kampf 2.5: Vor der Sicherheitsstation

4 Die Besessenen.

Laden Sie sich Gesundheit und Rüstung auf, bevor Sie weitermachen, denn der nächste Kampf kann zäh werden. Da Sie die Gelbe Schlüsselkarte noch nicht haben, gehen Sie runter zu der Halle zu einem erschlossenen Außenbereich.
CHECKPOINT.

Mission 2: Kampf 2.6: Entwickeltes Gore-Nest im Freien

Bevor Sie das Blutnest zerstören, beseitigen Sie die 6? Besessenen möglicherweise mit Glory Kills für mehr Gesundheit. Ich neige dazu, die Pistole zu benutzen, um Munition zusparsen. Nach der Zerstörung des Gore Nestes wird eine große Anzahl von Kobolden und Besessenen Soldaten erscheinen, gehen Sie weiter und schießen auf die Fässer, um einige von ihnen zu töten und gleichzeitig Munition sparen. Notieren Sie die beiden Vorrats-Caches, mit Munition+Gesundheit vor dem Start.

Tipp: Die Kettensäge ist hier nützlich, um 3 Dämonen zu töten und viel Munition zu bekommen.

Mission 2: Die gelbe Schlüsselkarte bekommen (Fortsetzung)

Rufen Sie auf der unteren Ebene den Aufzug an und sehen Sie eine wiedergegebene Zwischensequenz des Dämon mit der gelben Schlüsselkarte als Wächter. Betreten Sie den Aufzug und drücken Sie die Schaltfläche. Auf einem Laufsteg finden Sie Gesundheit, FIELD DRONE 2.1,

Schrotflintenmunition und die Leiche der Wache mit der gelben Schlüsselkarte. Ich empfehle, mit der Verwendung der Felddrohne zu warten, bis Sie das Plasma-Gewehr haben. Nehmen Sie die gelbe Schlüsselkarte und Vorsicht!

Gehen Sie durch die Luke und lassen Sie sich dann in das Industriebahn-Depot fallen, rechts vor einer Tür mit gelber Schlüsselkarte. Optional können Sie durch die gelbe Tür gehen und dann in einen Kontrollraumbereich, in dem sich das ASSAULT RIFLE befindet. Aber gehen Sie zurück zum Industriebahn-Depot, um einen Haufen geheimes Material zu erhalten. Verfolgen Sie also Ihre früheren Schritte bis zur Sicherheitsstation zurück, wo Sie nun Zugang haben! Nehmen Sie die Vorräte und interagieren Sie mit einem Terminal, um die Türen zu öffnen. Gehen Sie weiterhin Ihre Schritte zurück. Im Flur, auf dem Boden rechts, ist eine Luke. Öffnen Sie sie und lassen Sie sie für SECRET 2.2 herunter.

Finden Sie einige der Besessenen und 2 Imps, zusammen mit ELITE GUARD 2.1 und einem PLASMA-Gewehr (SECRET 2.3). Wenn Sie aus diesem Bereich herauskommen, finden Sie einen Rost, den Sie aufstoßen können. Dadurch werden Sie an den Ort des Kampfes im entwickelten Außenbereich gebracht, die jetzt frei ist, aber ein Teil der Gesundheit ist vielleicht wieder aufgetaucht. Gehen Sie Ihre Schritte weiter zurück, indem Sie die Taste Call Elevator auf der unteren Ebene drücken um die Felddrohne zu finden. Ich empfehle, sie zu benutzen, für Heat Blast-Modifikation für die Plasmakanone. Statt nach vorne zu gehen, biegen Sie jetzt rechts in eine Tür ein, die nicht verschlossen war. als Sie vor einer Minute die Sicherheitsstation betraten. Dies ist SECRET 2.5. Folgen Sie dem Blut zu einem Gang, gehen Sie in die Hocke und gehen Sie durch, um in einen dampfenden Raum zu gelangen. in die Sie früher hineinsehen konnten. SECRET 2.7, ELITE GUARD 2.2, und etwas Panzerung und Gesundheit. Verlassen Sie die Tür, indem Sie mit ihr interagieren, zum Industriebahnhof. Gehen Sie durch die Tür mit der gelben Schlüsselkarte und öffnen Sie die Luftschleuse von der Steuerung aus. Raum in diesem Bereich. Nehmen Sie das Sturmgewehr, falls Sie es nicht schon früher bekommen haben. Betreten Sie die Luftschleuse, dann fahren Sie mit dem Rad, um die rote Außenseite zu erreichen.

Mission 2: Kampf 2.7: Kampf im Freien

Dieser ausufernde Kampf findet meist auf der unteren Ebene eines zweistufigen Gebietes statt. Es handelt sich hauptsächlich um besessene Soldaten und Kobolde, und zwar viele von ihnen. Ich empfehle mit Heat Blast durchlaufen (Vorsicht bei explosiven Fässern) und mit der Kettensäge auf die besessene Sicherheit. Dann schnappen Sie sich den Berserker Powerup, um die Mehrheit der übrigen zu töten.

Mission 2: Zugang zum Geheimnis nach dem Kampf im Freien

Folgen Sie dem bergauf führenden Weg vom Eingang zum zweiten Stockwerk. Genau wie Sie in den zweiten Stock gehen und nach einer blutigen Kiste suchen. Springen Sie auf die Kiste, springen Sie dann nach oben und vorwärts auf einen Kanal. Drehen Sie sich nach rechts und gehen kurz oben entlang des Kanals nach oben. Drehen Sie sich um und springen Sie auf einen höher, glänzenderer Gang. Gehen Sie entlang dieses Kanals, mit atemberaubender Aussicht auf den Mars, und halten Sie Ausschau nach einer gelben Landung rechts neben dem Kanal. Springen Sie auf die Landung - und springen Sie wieder auf ein Dach. Gehen Sie auf dem Dach zu einer Nische im Gebäude (wenden Sie sich nach links und gehen Sie über eine Rohr, dann nach rechts in einen Kanal), um SECRET 2.6, COLLECTIBLE 2.1 zu finden: "Schicksalsmarine-Modell, Schicksalsgenosse". Gehen Sie zurück - und suchen Sie auf dem Dach links nach einer Luke, mit der Sie in den Kontrollraum mit dem Wegpunkt im Spiel fallen.

Mission 2: Neuausrichtung der Kommunikationssatelliten

Es gibt eine Leiche, deren Handabdruck Ihnen Zugang zu den Neuausrichtungsprozess. Interagieren Sie, um diesen morbiden Sicherheitssieg zu erreichen. Den Wegpunkten folgen, um den Aufzug hinunter zum nächsten kleinen Kampf zu fahren.

Mission 2: Mini-Kampf 2.8: Auswirkungen nach der Ausrichtung der Brücke

Mission 2: Überqueren der Brücke

Springen Sie dort hin, wo der überraschende Imp aufsprang. Nach rechts drehen und dorthin springen, wo ein grüner Lichtstreifen zu sehen ist. Links (von der Basis weg) und rechts sind symmetrische Plattformen zu sehen (in Richtung Ihrer Herkunft). Springen Sie nach rechts. Gehen Sie den Bahnsteig in Richtung des Gebäudes zurück: dort sollte ein Anzug von Panzerung vor Ihnen sein. Eine automatische Tür öffnet sich, mit 2 Besessenen Soldaten und 1 Besessenen. Sicherheit. Werfen Sie eine Granate rein. Die Kettensäge kann ein guter Weg sein, mit mit dem abgeschirmten Typen.

CHECKPOINT.

Auftrag 2: Mini-Kampf 2.9: VEGA Terminal-Eingang

1 Besessene Sicherheit und 2 Besessene Soldaten. (Verwenden Sie eine Granate oder Heat Sprengung oder eine Kettensäge).

Mission 2: Kampf 2.10: Eingang / Kontrollraumbereich

Drei Kobolde und ein paar Besessene. Im Eingangsflur gibt es eine Tür rechts, die zu einer Munitionskiste führt. Dort befinden sich ein Sturmgewehr und der CODEX-EINGANG "Monster / Besessene Sicherheit". Im Bereich der Steuerkonsole befindet sich ein Bildschirm, mit dem Sie die nächste Tür öffnen können.

Auftrag 2: Kampf 2.11: VEGA Flur

Ein besessener Soldat rennt hinein, sobald sich die Tür öffnet. Viele der Besessenen, 3 besessene Soldaten und ein besessener Sicherheits soldat. Oft bewacht der Besessene Sicherheitsdienst eine Halle auf der linken Seite. Es ist wert zuerkunden. Nach dem Klettern wird ein Kobold vor Ihnen auftauchen. Es ist ELITE GUARD 2.3 und eine Munitionskiste.

Auftrag 2: VEGA-Konsolenbereich

Dies ist ein halbkreisförmiger Bereich mit einem zentralen Raum. Aber klettern Sie zuerst die Kisten links hoch und springen Sie, um SECRET 2.4 zu finden, KOLLEKTIBEL 2.2, "Modell des schweren Sturmgewehrs, Bronzeguy". Betreten Sie den zentralen Raum und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Ich empfehle, die Argent Energie auf Ihre Gesundheit zu richten.

Mission 3: Gießerei-"Kernschmelze"

Mission 3: "Meltdown"

Diese Mission hat 4 Gore-Nester, die Sie zerstören müssen. Die ersten beiden können jederzeit zerstört werden. Die dritte erfordert eine gelbe Schlüsselkarte und die vierte erfordert eine blaue Schlüsselkarte. Um die blaue Keycard zu erhalten, ist eine gelbe Schlüsselkarte erforderlich.

Hier ist eine kurze Beschreibung jedes Gore Nestes:

- * Gore Nest 1: Im Bereich hinter der Felddrohne
- * Gore Nest 2: Im Hauptbereich auf einer beschädigten Plattform.
- * Gore Nest 3: Mit der gelben Schlüsselkarte zugänglich, in einer Seitengießerei.
- * Gore Nest 4: Zugang mit der blauen Schlüsselkarte, in einem Umkleidebereich.

Der Hauptgießereibereich ist der große offene Bereich mit geschmolzenem Metallboden und Bahnsteig-Gänge.

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Drei Besessene, ein Fass: die einfachste Gelegenheit dazu ist frühzeitig, aber man kann es auch im Kampf in der Argentumzelle tun.
- * Bordsteinaufprall: Gore Nest 2 im gelben geschmolzenen Hauptgießereibereich ist das am einfachsten, aber es gibt viele zufällige besessene Soldaten.

(Im Gegensatz zu Mission 9s "Vielfalt ist die Würze des Todes II", die Hell Razers zählen nicht für diese Herausforderung)

* Ganz der Sammler: Ich hoffe, mit diesem Leitfaden ist es einfach.

Mission 3: Mini-Kampf 3.1: Kleine Anfangsbande

Vom Eingangsbereich aus gelangen Sie in den Hauptgießereibereich. Springen Sie links über eine Lücke auf dem Laufsteg. Der folgende Kampf erscheint nicht jedes Mal, besonders wenn man stirbt. Auf der rechten Seite, über eine Brücke, ist ein besessener Soldat, den man mit Death-From-Above Glory Kill (wie für die Kampfansage "Curb Stampfen") und viele Besessene kann man mit einem Fass töten (für Combat Herausforderung Nr. 1).

Auftrag 3: Gore Nest 1 (Vorzimmer)

Gehen Sie zurück, durch die Tür und finden Sie Felddrohne 3.1. Benutzen Sie sie, wenn Sie sie möchten (ich neige dazu, den taktischen Anwendungsbereich des Sturmgewehrs zu mögen). Es gibt auch CODEX ENTRY "Umgebungen / Gießerei" hier.

Mission 3: Gore Nest 1: Mini-Kampf 3.2: Seitengießerei

Gehen Sie weiter zurück, vorbei an einigen feurigen Türen zu einer Steuerkonsole. Sie können versuchen die Tür öffnen (Sie haben keinen Zugang) oder eine Wiederholung ansehen, um zu sehen, wo der Gelbe Schlüsselkartenwächter ist gegangen. Wenn Sie sich so drehen, dass wir uns vom Bedienpult wegdrehen, gibt es zwei Durchgänge: der Eingang auf der rechten Seite, und der linke Durchgang hat die Schlüsselkarte. Wenn Sie diesen Gang betreten, sehen Sie, dass der Laufsteg kaputt ist und Sie sollte kaum in der Lage sein, einen verstorbenen Wachmann auf der anderen Seite zu sehen, der sich anlehnt gegen eine nicht funktionierende Tür: er hat Ihre Keycard. Wenn Sie versuchen, darüber zu springen, landen Sie auf einer Plattform darunter. Zu Ihrer Rechten ist ein kleiner Raum mit ELITE GUARD 3.1.

Folgen Sie den grünen Lichtern, um herumspringen und auf eine Plattform am auf der gleichen Höhe wie am Anfang. Auf der höchsten Plattform sollte MIXOM stehen. Schauen Sie nach oben und rechts eine quadratische Öffnung zu sehen, in die man hineinspringen kann: das ist SECRET 3.1, hier ist eine Rüstung. Springen Sie schließlich zu der Plattform, die Sie von der anderen Seite der Lücke aus sehen konnten. Interagieren Sie mit mit der Leiche, um seinen biometrischen Ausweis (d.h. seinen Arm) zu greifen. Drehen Sie sich um: Sie können die Lücke in dieser Richtung leicht überspringen - aber achten Sie auf einen Kobold, der erscheint. Die flammende Tür vor uns befindet sich dort, wo sich das Gore's Nest befindet. Gehen Sie zur Steuerkonsole (nach links schwenken) und benutzen Sie den Arm des Kerls. Nach links drehen zweimal, um das Gore's Nest zu finden.

Auftrag 3: Kampf 3.3: Gore Nest 1

Dieser Kampf findet in einem etwas düsteren und schmutzigen einstöckigen Bereich statt. Aber, Es sind nur ~5 Imps und ~3 Hell Razers, also geht es ziemlich schnell.

Auftrag 3: Gore Nest 2

Dieses Gore Nest ist das einzige im Hauptgebiet der Gießerei.

Auftrag 3: Kampf: Gore Nest 2

Vor-Kampf: Ein guter Ort, um den Hitzeschlag zu nutzen, und ein guter Ort, um zu arbeiten die Herausforderung des Curb Stomp-Kampfes. Dies ist eine Mischung aus The Possessed, Possessed Soldaten, Kobolde. Sammelt Vorräte und zerstört dann das Gore Nest. Wie vom Gas-Panzer in der Nähe des Nestes vorgeschlagen, sollten Sie eine Kettensäge verwenden da Sie vielleicht wenig Munition haben. Ansonsten benutzen Sie einfach eine Mischung aus Waffen; Ich benutze hier oft Heat Blast. Dies ist eine Mischung aus Besessenen Soldaten, Kobolde und Hell Razers.

Mission 3: Kampf: Die Tunnel über dem Gore Nest 2

Dieses Tunnelsystem kann jederzeit betreten werden, außer während des Kampfes. Aber werden Sie es wahrscheinlich gleich nach Gore Nest 2 tun wollen. Es verbindet verschiedene Stockwerke des Hauptgründungsbereichs mit Blick auf Gore Nest 2. Dies ist eher ein Erkundungsgebiet als ein Kampf, aber es ist übersät mit kleinere Dämonen. Es ist schwierig, alle Kurven und die 3 Eingänge zu beschreiben, aber kann es leicht genug erforscht werden. Stellen Sie einfach sicher, dass Sie sie finden:

- * CODEX ENTRY "Monster / Kobold" in einem Sackgassenraum mit etwas Rüstung
- * GEHEIM 3.4: Um in diesen geheimen Bereich zu gelangen, müssen Sie auf eine unscheinbare Kante. Suchen Sie nach einem Raum mit einer rotierenden roten Decke Licht, über das "UAC-HAL" gemalt ist. Wenn man sich das ansieht, ist die Leiste etwas höher und rechts davon. Wenn man hineingeht, dreht es sich um an das Geheimnis und den ROCKET LAUNCHER heranzukommen.

Es gibt drei Zugangspunkte, die alle das Gore Nest Nr. 2 überblicken. Hier ist ein Beschreibung jedes einzelnen von ihnen:

- * Unterer Eingang / Gore Nest #2 Zugang
- * Aus der Nähe des Gore Nest #2: Blick auf das Hauptgebiet, die Laufstege auf der rechten Seite sollten zwei Stockwerke haben. Gehen Sie zum im oberen Stockwerk, und Sie finden einen kleinen Eingang.
- * Suchen Sie aus dem Tunnel nach Blutströmen und einem offensichtlichen Ausgang.
- * Mittlerer Eingang
- * Vom Tunnel aus: suchen Sie einen Beobachtungsraum; die Tür es außerhalb des Fensters und schaut hinein.
- * Oberer Eingang / Gelbe Schlüsselkarte Guy Access
- * Von dem Kerl: Gehen Sie zu einer nach unten führenden Treppe; an deren unterem Ende drehen Sie sich in eine kleine Tür.
- * Aus dem Tunnel: Suchen Sie einen grün beleuchteten Raum mit 2 großen weißen Kisten. Stellen Sie sich auf die Kiste(n) und springen Sie zu einem gelb gemusterten Sims.

Mission 3: Kampf: Erlangung der gelben Schlüsselkarte

Um hierher zu gelangen, verlassen Sie den Bereich der Felddrohne und drehen Sie sich geradeaus. rund um das Gebiet der Blauen Schlüsselkarte. Bevor Sie den Bereich betreten, sehen Sie möglicherweise einige Plasma Munition. 4 Imps, ein Possessed Security und zwei Possessed Soldiers im Rücken sind bereit um Sie zu bekämpfen. Der abgeschirmte Typ ist das größte Problem, und die Kettensäge ist vielleicht der effektivste Weg, mit ihm umzugehen. Die Aufnahme der Keycard erzeugt einen CHECKPOINT.

Mission 3: Kampf: Mit der gelben Schlüsselkarte davonkommen

Das Verlassen des Gebietes löst die Schaffung von 2 Imps aus, einem Höllenritter und (unten die Halle) 2 Besessene Securities. Ich laufe normalerweise zur Felddrohne. und schießt eine Granate hinter mir ab. Der Höllenritter ist das einzige große Problem - in der Tat kämpfen die anderen Angreifer oft gegen sich selbst, um nichts, wenn Sie nur warten.

Mission 3: Kampf: Argent-Zelle

Um die Gelbe Schlüsselkarte zu verwenden, müssen Sie einen Mischmasch von Dämonen in einem heißen Gießereigebiet finden. Die Fässer bieten eine einfache Möglichkeit, sie zu töten. ARGENT CELL 3.1 befindet sich in der Ecke vor einer nicht mehr funktionierenden Tür. SECRET 3.3 ist die klassische Untergangsebene. Aus dem Bereich der gelben Schlüsselkarte sehen Sie zurück auf den Gang, auf dem Sie hereingekommen sind. Es sollte eine Kiste auf der rechte Seite im dem Gang

stehen. Auf der Seite davon befindet sich ein Hebel, der eine Tür in das Kampfgebiet öffnet, das in die CLASSIC MAP 3.1 "Doom - Nuclear Plant" eintritt.

Mission 3: Verwendung der gelben Schlüsselkarte

Wenn Sie sich der Tür mit der gelben Schlüsselkarte nähern, wird Sie ein Höllenritter überraschen. Wenn Sie die Tür betreten, wird ein CHECKPOINT erstellt, daher ist es ratsam, sich mit Munition, Rüstung und Gesundheit vor dem Betreten auszurüsten.

Mission 3: Kampf: Halle nach der gelben Schlüsselkarte, vor dem Gore Nest 3

Nach der Abholung aller Vorräte aus dem Vorraum, einschließlich CODEX EINTRITT "UAC- Personal / Samuel Hayden", betreten Sie eine Halle, in der einige Reparaturen durchgeführt werden, Roboter scheinen an einer Kiste zu arbeiten. Zunächst sind es nur zwei besessene Soldaten (auf der linken Seite), wenn Sie bleiben in der Nähe der Eingangsmauer, niemand sonst wird spawnen, und es ist vorgeschlagen, diese Typen zu töten, bevor sie sich auf den Weg machen. Dann werden ein Höllenritter, ein (paar?) Kobolde und ein paar Höllenjäger auftauchen. Eine Granate auf die des Raumescan helfen, aber der Höllenritter muss erledigt werden. SECRET 3.5, COLLECTIBLE 3.1, "Plasma-Gewehr-Modell, Prototypeguy" kann in einer Kiste gefunden werden, die mit einem Roboter bearbeitet wird (klettern Sie auf die Kiste und innen). SECRET 3.2, ELITE GUARD 3.2, kann durch Kletterkisten auf der Rückseite gefunden werden. Eine Kettensäge sollte an den Kisten anliegen. (zunächst).

Mission 3: Kampf: Gore-Nest 3

Ein besessener Soldat und ein besessener Ingenieur bilden den Vorkampf für dieses Gore-Nest. Zerstören Sie das Gore Nest. Ein paar Kobolde und ein paar Höllenjäger werden erscheinen, und das Finale ist der Höllen Ritter.

Mission 3: Die blaue Schlüsselkarte finden

Die Karte sollte wahrscheinlich die Auto-Map zeigen - sie befindet sich auf dem Laufsteg. Wenn Sie in diesem Bereich durch das obere Ende aussteigen, werden Sie sofort auf den Inhaber der Blauen Schlüsselkarte (eine Leiche) stossen. Nehmen Sie die Schlüsselkarte. Zu diesem Zeitpunkt werden 2 Höllenritter weit entfernt erscheinen. Der erste ist zurück bei der Tür, die Sie mit der gelben Schlüsselkarte geöffnet haben. Er ist ruhig und wird Sie vielleicht überraschen. Der zweite Höllenritter spawnet in der Nähe der Felddrohne zu Beginn des Ebene. (Diese werden nicht wiederbelebt, wenn Sie sterben). Lassen Sie sich in den Bereich fallen, in dem Sie die gelbe Schlüsselkarte "gefunden" haben. Dies ist eine gute Zeit, um SECRET 3.6, COLLECTIBLE 3.2, "Possessed Engineer Model" zu erhalten, Vaultguy". Suchen Sie die 3 Ströme von geschmolzenem Metall. Gehen Sie auf den Gang vor ihnen, und schauen Sie gerade nach unten, um eine kleine Landung nur wenige Zentimeter zu sehen über dem geschmolzenen Metall. Springen Sie auf diese Plattform und suchen Sie nach der Puppe.

Mission 3: Kampf: Gore-Nest 4

Es gibt keinen Vorkampf: das Gore Nest zerstören. Dieser zweistöckige Bereich verfügt über eine geschützte Umkleidekabine im unteren Stockwerk, wo ein Kobold wird sofort spawnen, aber die meisten Dämonen (Kobolde und Besessene Soldaten) spawnen im oberen Stockwerk. Schmeiss Granaten oder stürme hinein - irgendwann werden sie die Treppe hinunterkommen, aber langsam. Es endet mit einem Höllenritter - da es Gas gibt, ist eine Kettensäge eine guter Ansatz. Im oberen Stockwerk befindet sich eine Gesundheitsstation.

Mission 3: Wenn alle vier Gore-Nester zerstört sind

Sie könnten von einigen Kobolden überfallen werden, wenn Sie den Weg zum Wegpunkt finden. Die Tür des Turbinenraums, zu der das Spiel Sie führen wird, ist nun entriegelt. CHECKPOINT.

Mission 3: Kampf: Turbinenraum

Dieser Kampf hat zwei Wellen, beide beginnen mit vielen Kobolden und Höllenjägern. Am Ende der ersten Welle steht 1 Hell Knight; die zweite Welle endet mit 2 Höllenritter. Die Wellen werden durch ein kleines Erdbeben getrennt. Nach Beendigung des Kampfes verlassen Sie den Raum oben, auf der gegenüberliegenden Seite von dem Eingang.

Mission 3: Ende der Mission

Sie kommen in eine Halle mit ELITE GUARD 3.3, die auf der linken Seite aufgestellt sind. Öffnen Sie die Jalousien (interagieren Sie mit dem Bildschirm), um sich eine Filmszene mit Olivia Pierce anzusehen. Unmittelbar danach werden ein Kobold und 2 Die Besessenen auftauchen. (Sie könnten Hier einen weiteren Heat Blast-Mehrfachvernichtungseinsatz erhalten)

Mission 4: Argent-Fazilität "Anfang vom Ende"

Mission 4: Beginning of the End

Dieser Bereich wird in der Mission 6: Argent Argent Fazilität (zerstört) erneut aufgegriffen, die sich die Außenbereiche größtenteils teilen, aber die Innenbereiche sind vollständig getrennt.

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

* Gehen Sie den Pfad und die Vogelperspektive: hoffentlich einfacher mit dieser Komplettlösung.

* Zum Ritter geschlagen zu werden: glory kills von oben auf diese Jungs ist ziemlich hart da sie so groß sind: es sei denn, Sie spielen das mit dem Sprung Stiefel, Sie müssen dafür von höherem Boden springen. Die Benommenheit und Verwirrte Rune kann nützlich sein, um Ihnen mehr Zeit zu geben, um herauszufinden wie man über sie springen kann - es erfordert normalerweise einen Sprung von oben, es sei denn

sie sind geduckt. Natürlich ist es eine kitschige Art, diese Mission zu wiederholen. nachdem Sie die Jump Boots haben, die es substatisch leichter machen.

* Ansicht aus der Vogelperspektive: Siehe Geheimnis 4.1 unten

Mission 4: Einführung

Gehen Sie vorwärts und öffnen Sie die Luftschleuse, um sich unter freiem Himmel in der Industrie wiederzufinden. Gebiet: Direkt vor Ihnen liegt ein Müllfeuer und vor Ihnen ein blockierte Brücke. Schauen Sie nach links. Es sollte eine achteckige Struktur mit 2 Plattformen, einer unteren und eine obere. Springen Sie zur unteren Plattform. Schauen Sie jetzt nach links, grüne Markierungsleuchten auf den felsartigen Felsen. Springen Sie ein paar von ihnen hoch (folgen Sie die grünen Markierungsleuchten), und weiter zur oberen Plattform. Suchen Sie nun nach einer kaputten Brücke - springen Sie dorthin und überqueren Sie eine weitere kleine Brücke, zu Ihrer ersten Rune-Herausforderung, RUNE CHALLENGE 4.1: "Vakuum". Diese Die Herausforderung ist nicht allzu schlimm, und die Belohnungen sind recht gut, also sollten Sie es machen. Die Zeit ist bei dieser Herausforderung wirklich von entscheidender Bedeutung.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Unser erster Runen Versuch

Gehen Sie nun wieder dorthin zurück, wo wir hinuntergefallen sind, aber anstatt wieder hochzuklettern, schauen Sie von der Seite - wir wollen zu dieser Metallplattform springen, uns dann nach links wenden und zum Felsvorsprung springen, und dann ganz nach oben klettern, so dass wir wieder auf das Niveau der Metallplattform über der ersten zurückspringen können.

Von hier aus wollen wir zu dem Pfad links springen, auf dem wir gelandet sind, und dann nach

rechts auf dem Pfad zur leuchtend grünen Rune vor uns gehen!

Wenn wir diese berühren, eröffnet sich unser erster Runenprozess - in dem wir mit der Kampfschrotflinte 15 Imps eliminieren müssen, bevor der Timer abläuft. Der Timer beträgt 10 Sekunden, und das Spiel addiert +2s pro Kill (+4s pro Glory Kill).

Die Belohnung für den Abschluss dieser Rune Challenge ist die Vakuum-Rune. Diese erhöht die Reichweite, aus der Sie fallen gelassene Gegenstände aufnehmen können.

Die beste Methode, dies zu erreichen, besteht darin, auf einen der auftauchenden Imps zuzulaufen und ihn zu töten und sich dann nach links oder rechts zu wenden und sich um den äußeren Kreis des Gebiets herumzuarbeiten und Imps zu töten. Auf diese Weise gelangen Sie im Grunde genommen schon während des Erscheinens zum nächsten Paar, was dies zur effizientesten Methode macht, es zu vervollständigen.

Vielleicht möchten Sie ein paar Glory Kills machen, um den Timer zu erhöhen, wenn Sie am Ende Kills machen, die mehr als 2 Schrotflintenexplosionen erfordern. Ich will nur sagen, dass 4 Sekunden Bonus vom Glory Kill oder zwei den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg ausmachen können.

Wenn Sie diese erste Runen-Herausforderung abschließen, wird die Errungenschaft freigeschaltet: Ein Geschenk von jenseits (15G) Verdienen Sie eine Rune. Dadurch wird auch die erste Herausforderung für diese Karte/Level freigeschaltet. Gut gemacht!

Wenn Sie diese Rune immer dann ausrüsten, wenn Sie fallengelassene Gegenstände absorbieren (wie z.B. die Gegenstände aus Kettensägen-Kills und Kills mit niedriger Lebenspunktzahl/Ammo-Kills), zählt das für die Aufwertungsanzeige für diese Rune - WENN Sie sie ausgerüstet haben. (Andere Lösung Ende)

Nach dem Erfolg bei der Rune Challenge ist die Rune NICHT automatisch ausgestattet, also gehen Sie zum Abschnitt Rune Ihres Dossiers und wählen Sie die Option Vakuum Rune. Wenn Sie wollen, schnappen Sie sich die Munition auf dem rechten Weg, aber die Mission geht weiter nach links. Vor einer geschlossenen Tür sehen Sie Gesundheit und Munition und CODEX EINTRITT "Umgebungen / Argent Fazilität". Weniger offensichtlich, hinter einigen Fässer nach links, ist ein klassischer Doom-Level-Hebel - der Hebel ist in der Dunkelheit und schwer zu sehen. Ziehen Sie daran: Die "Retro"-Ebene selbst wird leicht vorwärts zusehen sein.

Mission 4: Kampf: Blut Gang

Betreten Sie die automatische Tür zu einem Flur, der gründlich dekoriert wurde mit Eingeweiden. In der Mitte dieses Saals, zu Ihrer Rechten, befindet sich (vorausgesetzt, Sie haben den Hebel nach oben gezogen) die SECRET 4.5, CLASSIC MAP 4.1 "Doom - Toxin Raffinerie".

Gehen Sie weiter aus der Halle hinaus, um auf 2 Possessed Securities und einen Haufen Die Besessenen zustoßen. Einige Kobolde werden bald erscheinen; wenn man sie tötet, bekommt man mehr Kobolde und ein Höllenritter. Sie können sich in die Halle zurückziehen (und es kann eine gute Möglichkeit sein, den Kampf zu beginnen, sagen wir, mit ein paar Granaten). Aber die neuen Monster werden hinter Ihnen erscheinen, und es ist vielleicht einfacher, einfach im freien zu bleiben.

CHECKPOINT.

Mission 4: Kampf: Kraftfeld-Gore-Nest #1

Über eine grobe, aber breite Blockade springen, um den Blick auf ein großes glühendes rechteckiges blaues Kraftfeld zu richten. Das Gore Nest befindet sich direkt dahinter. Wenn Sie nach unten schauen, sehen Sie vielleicht einige Kobolde kämpfen - sie werden bald genug sehen. Töten Sie diese wenigen Kobolde, zusammen mit den Possessed Engineers und den Besessene der stolpert herum. Zerstören Sie das Gore Nest. Sie werden es mit 2 Höllenrittern, 2 Höllenschlitzern und einem Haufen von

Imps zutun bekommen.

CHECKPOINT.

Es lohnt sich wahrscheinlich, zu der Blockade zurückzugehen, von der aus Sie gekommen sind, und schauen Sie um eine Höhle herum (sie befindet sich auf der linken Seite, wenn Sie zum die Force Feld gehen). Die Höhle hat ELITE GUARD 4.1. Hier gibt es etwas Munition (usw.).

Mission 4: Kampf: Argent Zelle

(Es mag logisch erscheinen, den Argentfilter zuerst zu zerstören, der mit dem Gore Nest verbunden ist, aber aufgrund der Funktionsweise der Checkpoints schlage ich vor die Dinge in dieser Reihenfolge zumachen)

Sie können jetzt gehen und den Argent Filter zerstören, aber ich denke, es ist sinnvoll um sich zunächst mit der Argent Zelle zu befassen. Die Argent Zelle befindet sich im Gebäude auf der linken Seite des Kraftfeldes, beim Betrachten - auf der gegenüberliegenden Seite des Gorenestes, von wo aus man es betreten hat. Es sollte etwas Gesundheit davor stehen. Beim Eintritt werden nach und nach über 5 Imps erscheinen.

Sobald sie weg sind, CHECKPOINT.

Jetzt finden Sie die ARGENT-ZELLE 4.1 hinter einigen Panzern. Benutzen Sie sie: die meisten Spieler werden sich für für Gesundheit entscheiden.

Mission 4: Argent Filter in Verbindung mit Gore Nest #1

Öffnen Sie die kleine Tür im unteren Stockwerk in der Nähe des alten Standorts des Gore Nest. Treten Sie ein, um einen besessenen Ingenieur und einige der Besessenen zu finden. Es gibt auch CODEX ENTRY "Personal / VEGA". Biegen Sie nach links ab, um dem Wegpunkt zu folgen und mit dem Argent-Filter für eine Zwischensequenz zu interagieren.

Mission 4: Unter dem Kraftfeld (fakultativ)

Es gibt ein kleines Schatzgebiet direkt unter dem großen blauen Kraftfeld. Schauen Sie Hin und gehen Sie nach links einen Pfad entlang (der eine Munitionskiste hat). Gehen Sie nach rechts und 3 schwimmende Felsinseln hinabsteigen, um zu einer teilweise geöffneten Bucht zu gelangen (von oben sichtbar). Im Inneren finden Sie Gas, Schrotflinten- und Plasmamunition und ein wenig Panzerung. Aber vor allem FIELD DRONE 4.1.

Mission 4: Kampf: Panzer-Gore-Nest #2

In der Nähe des Eingangs zum Gebäude der Argent-Zelle finden Sie zwei gestapelte Kisten, und eine hängende: Diese können bestiegen werden, und von der Spitze des Hängekiste, können Sie in den zweiten Stock dieses Gebäudes springen. Dieses Schlachtfeld zeichnet sich durch eine erkennbare und große Union Luft- und Raumfahrtpanzer (auf den Sie springen können) aus. Vorkampf: 3 Kobolde laufen sehr schnell von oben herab, seien Sie bereit, die Sie zu behandeln.

Kampf: Kobolde und Höllenschlitzer mit 2 Höllenrittern.

Mission 4: Argent Filter in Verbindung mit Gore Nest #2

Gehen Sie durch die nächste Tür von Gore Nest 2, auf der gleichen Ebene - es ist etwas zurückgesetzt - ein Wegpunkt sollte in diese allgemeine Richtung führen. Gehen Sie im Inneren des Gebäudes den Gang entlang zu einer geschlossenen grünen Tür mit dem Wegpunkt 15 Meter hinter ihm. Betreten und interagieren, um den Argent Filter #2 zu zerstören und erhalten Sie einen CHECKPOINT.

Hier gibt es auch ein Plasma-Gewehr.

Mission 4: Rune und Geheimnis

Von dem kleinen Raum mit dem Argent-Filter gehen Sie nach rechts zu einem großen Stockwerk mit großen Aufzügen. Sie können wahrscheinlich die leuchtend grüne RUNE

HERAUSFORDERUNG 4.2: "Benommen und verwirrt" im Aufzug in der gegenüberliegenden Ecke des das Gebäude sehen (vom Eingang aus, Blick auf die gegenüberliegende Ecke - die Rune

ist auf der Struktur rechts von der Mitte).

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Zweite Runen-Herausforderung

Jetzt lassen Sie sich wieder nach unten fallen, gehen Sie den Frachtschacht hinauf, so dass wir nach oben klettern können und links eine grün leuchtende Fläche sehen, die etwas tiefer in das Lager hineinragt.

Klettern Sie dort hinauf und beginnen Sie den zweiten Runenversuch - für diesen sind Sie nach einer Rune namens Benommenheit und Verwirrung (Dazed and Confused), die die Verweildauer der Dämonen in ihrem Staffelnzustand erhöht. Das könnte für die dritte Herausforderung für diese Karte nützlich sein - ich sage es nur so.

Bei dieser Runen-Herausforderung wird die Pistole verwendet, und wie zuvor gibt es eine Zeitschaltuhr - diesmal 6 Sekunden - die sich mit jedem Lauf um +2s erhöht - aber dieses Mal müssen Sie 30 davon zerstören!

Der Trick dabei ist, die beste Route zu planen - denn wenn man verwaist in einer Ecke landet, scheitert man. Die Taktik, die wir für die effektivste hielten, bestand darin, an den äußeren Rändern zu bleiben, den Kreis zu umrunden und die im Kreis befindlichen von den Rändern aus zu erschießen.

Das funktionierte am besten.

Ein Erfolg hier schaltet die Rune Dazed and Confused frei - aber bedenken Sie, dass Sie sie ausrüsten müssen, um die Vorteile dieser Rune zu nutzen. Sie können im Moment nur EINE Rune ausgerüstet haben. Um den zweiten Runen-Spielautomaten freizuschalten, müssen Sie 4 Runen-Prüfungen absolvieren. Für den dritten Runen-Spielautomaten müssen Sie 7 Runen-Proben abgeschlossen haben.

Wir schlagen vor, dass Sie die benommene und verwirrte Rune gegen die derzeit installierte Vakuum-Rune austauschen. Oh, und beachten Sie, dass Sie für die Aufrüstung dieser neuen Rune eigentlich Tod aus der Höhe der Glorie-Kills abschließen müssen - und wie praktisch ist das?

Zurück auf dem Hauptweg.

(Andere Lösung Ende)

Wenn Sie mit der Rune fertig sind, suchen Sie nach einem großen Loch, das von einem Lift bedient wird.

(jetzt unten). Springen Sie dort hinunter und in einen Flur. Auf der linken Seite sollten Sie einen kleinen Block auf einem größeren Block sehen, der eine natürliche Treppe bildet. (Ein Drohne liefert es - warten Sie ein paar Sekunden, wenn die Blöcke nicht kletterbar sind - oder Sie möglicherweise auf den Argent-Filter zurückgreifen müssen, den Sie zerstört haben, um ihn auszulösen) Klettern Sie nach oben und wenden Sie sich nach rechts, um einen Servicegang zu sehen, auf den Sie springen können.

um SECRET 4.2, COLLECTIBLE 4.1, "Hell Knight Model, UACguy" zu finden.

Mission 4: Hinterer Zugangsweg (Geheimnisse, optional)

Dieser einsame Weg ist der einzige unbefestigte Weg, der vom Gore Nest Nr. 2 herunterführt. Union Luft- und Raumfahrtpanzer. Es bietet abwechselnd Zugang zu einem Labor und dem eisigen Gore Nest #3; diese werden im Folgenden beschrieben. In der Mitte ist die Brücke gebrochen. Wenn Sie den Text der Union Aerospace über den großen Tank sehen, gehen Sie in den Dreckigen Gehweg zu seiner Linken hinunter. Es ist der einzige unbefestigte Weg, der von diesem Gebiet herunterführt - er wird zu einem Metall-Gitterrostgang - dann gibt es eine Lücke, die Sie überspringen müssen. Vor dem Gitterrostgang sehen Sie rechts nach einer nebligen Fracht Nische mit einer einsamen Kiste. Springen Sie darauf, um auf die zweite Ebene zu gelangen. Hier sollten Sie eine Munitionskiste finden. Ein einzelner Kobold wird herausspringen, wenn Sie dem Gang bis zu seinem Ende folgen. Wenn Sie auf der Plattform am Rand des Gebäudes stehen, sollten Sie einen rechteckiger Kanal, der entlang der Außenseite der Struktur verläuft sehen. Betreten Sie ihn für eine

Weile, bis Sie die nächste Nische erreichen: Treten Sie ein, um SECRET 4.3 zu finden, SAMMLUNG 4.2, "Raketenwerfer-Modell, Stealthguy".

Gehen Sie zurück zur ersten Nische, aber springen Sie zu einer grün beleuchteten Klippe hinüber; springen Sie wieder zu einem Gang und tötet ein paar Dämonen (einen besessenen Ingenieur und ein paar Besessene). (Dies ist hilfreich, um die maximale Kampfbewertung zu erhalten) Gehen Sie schließlich bis zum Ende des Ganges (er wird zum Laufsteg) zu einer Tür (Eingang zur Icy Area). Vorsicht vor dem Kobold! Am Ende gehen Sie nach links. auf einen natürlichen Gehweg. Dies ist SECRET 4.4. Es gibt einen besessenen Ingenieur und ein paar Besessene, vor allem aber die SUPER SHOTGUN.

Mission 4: Unterer Bereich mit Elitgarde #3

Beginnen Sie am Kraftfeld (Gore Nest #1) - wenn Sie mit dem Gesicht zum Feld stehen, gehen Sie nach unten den Weg nach links. Sie sollten eine aktive Tür und eine Reihe von Plateaus sehen, die zu einer Munitionskiste. Unmittelbar rechts davon ist ein ebener Weg, der wird zum Bürgersteig für ein Gebäude. Einige Besessene erscheinen hier. Am Ende des Gehweges ist ELITE GUARD 4.3.

Mission 4: Kampf: Labor (freiwillig)

Dieser Bereich verfügt über eine Gesundheitsstation, FIELD DRONE 4.2, Gas und CODEX-EINGANG "Monster / Hell Razer", ist aber nicht notwendig für die Fertigstellung des Auftrag. Die Felddrohne Nr. 2 befindet sich auf der oberen Ebene - es kann manchmal einige Sekunden dauern um nach dem Kampf einzufliegen.

Es hat zwei Eingänge:

- * Normal: Vom Standort von Gore Nest #2 / dem Union Aerospace Tank, eine Kiste auf einen Balkon zu klettern. Die Tür führt in das mittlere Stockwerk des Labor.

- * Heimlichtuerisch: Von der Stelle des Gore Nest #2, gehen Sie einen Feldweg hinunter zu einem Gehege mit einigen Blöcken zu Ihrer rechten Seite. Wenn Sie nach oben schauen, sollten Sie einen grün beleuchteten Vorsprung zu Ihrer linken Seite sehen, der Ihr Ziel ist. Klettern Sie auf den Blöcke, rechts, dann auf ein Gitter, das auf die grünlich beleuchtete Klippe blickt. Springen Sie hinüber und öffnen Sie die Tür, um in das untere Stockwerk des Labors zu gelangen.

Die Besessenen Wachen befinden sich in der Regel im unteren Stockwerk und treten dort ein, vielleicht erwischen Sie sie noch unversehens. Es gibt auch 5? Kobolde und ein Haufen von Besessenen und besessenen Ingenieuren. Sie erhalten einen CHECKPOINT, wenn die Bösewichte aus dem Weg geräumt sind.

Mission 4: Kampf: Eisiges Gore Nest #3

Es gibt 3 Eingänge zu diesem Bereich:

- * Unterer Eingang: vom Gore Nest 2 (dem Tank der Union Aerospace), gehen Sie einen dreckigen Weg nach unten

- , der stattdessen zu einem Laufsteg wird, bis zum Ende an einer aktive bewegungsempfindliche Tür.

- * Mittlerer-Unterer Eingang: Dies ist wahrscheinlich der "Haupteingang". Von dem blauen Kraftfeldes, gehen Sie auf dem Weg auf seiner linken Seite zu einem Gebäude mit der Aufschrift "COOLING TOWER" in großen Buchstaben.

- * Oberer Eingang: Zugang über den langen, gebogenen Außengang mit Elite Guard #2.

Das ist nicht so wichtig.

Vorkampf: Sie müssen mit 5? Kobolde und 2? Besessene Soldaten und ein Bund der Besessenen kämpfen.

SECRET 4.1: Sie können diesen Bereich tatsächlich jederzeit nutzen.

Es ist der Durchgang durch die Tür auf der untersten Etage. Es gibt die Auto-Map hier drin, und es wird CHECKPOINT. Natürlich erreicht die Auto-Map die Kampfansage aus der "Vogelperspektive". Kämpfen: Sobald das Gore's Nest zerstört ist, kommt sofort 1 Höllenritter zum Vorschein zusammen mit einer Welle von Hell Razers und Imps. Es gibt Gas auf der zweiten Ebene (und anderes Zubehör), falls Sie eine Kettensäge verwenden möchten. Nach dem Kampf: Gehen Sie jetzt hinein, um den Argent-Filter zu zerstören. Es gibt eine Munitionskiste, Gas, eine Gesundheitsstation, CODEX-EINGANG "Monster". / "Höllenritter". Zerstören Sie den Argent-Filter und gehen Sie für die letzte Kampf in diesem eisigen Gebiet.

Mission 4: Kampf: Zerstörung des eisigen Argent-Filters. Dies ist Ihre Einführung in den Beschwörer. Sie wird zentral erscheinen sobald Sie die Kontrollkabine verlassen. Der Raketenwerfer (insbesondere mit Lock-On) ist ein netter Ansatz, ebenso wie die Kettensäge, aber sie kann wirklich durch irgendeine Waffe getötet. Außer ihr gibt es noch 3? Kobolde und ein Höllenschlitzer, was das hier zu einem kleinen Kampf macht.

CHECKPOINT.

Ich empfehle, das Gebäude durch den oberen Ausgang, oberhalb der Auto-Karte, zu verlassen. Sie befinden sich auf einem Rundgang, der neben dem Gebäude verläuft, einige Besessene und ein Hell Razer werden Sie überraschen, wenn Sie vor Ihnen auftauchen. Am Ende dieses Weges finden Sie ELITE GUARD 4.2.

Mission 4: Nach der Zerstörung der 3 Argent-Filter

Es wird ein neues Gore Nest erscheinen: Es befindet sich im oberen Stockwerk und ist gut sichtbar. Man muss es von dem darunter liegenden Gebäude erreichen, in dem sich einst Argent Filter #2 befand. Klettern Sie auf die Kisten und folgen Sie dem Wegpunkt zum oberen Stockwerk des riesigen Hangar, direkt neben der Rune #2.

Verlassen Sie die Tür in Richtung des Wegpunktes (ca. 80 m entfernt), wobei Sie sich zuerst eindecken, wenn notwendig und möglich. Es sollte eine Munitionskiste vor uns liegen, und die linke Seite ist der Ausgang zum Gore Nest.

Mission 4: Kampf: Endgültiges Gore-Nest

Vorkampf: Es gibt 2 Besessene Soldaten, einen Höllenschlitzer und einen Kobold.

Zerstören Sie das Nest.

Kampf: ein Höllenritter und ein Beschwörer sind die Hauptakte in diesem Kampf - Es gibt auch ein paar Kobolde und Höllenschlitzer. Allerdings gibt es einen Berserker

Powerup, was eine Menge ausgleicht (wenn Sie alle Powerups haben, für den Prätor-Anzug können Sie wahrscheinlich alles mit diesem einzigen Berserker-Powerup töten).

Mission 4: Zerstören Sie den primären Argent-Filter.

Betreten Sie das Gebäude und wenden Sie sich nach links zu ELITE GUARD 4.4. Folgen Sie dem Wegpunkt zu einem weiteren Argent-Filter (sieht aus wie die anderen).

Zerstören Sie ihn, und beobachten Sie die Zwischensequenz. Folgen Sie dem Wegpunkt und verlassen Sie die Anlage.

Mission 5: Argent Energieturm " Argent Turm"

Mission 5: Argent Tower

Wir beginnen das Level mit neuen Sprungfähigkeiten, den Springstiefeln. Dann beginnen wir über eine beschädigte Brücke zum Turm selbst.

Der Turm ist groß und hoch - die meiste Zeit des Aufstiegs wird damit verbracht, ihn zu erklimmen.

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

* Chiropraktiker: Kobolde sind an günstigen Orten ein wenig rar. Es gibt viel auf der Brücke, aber Sie müssen etwas Geduld haben, um sie in Glory-Kill-Reichweite, und selbst dann sind sie manchmal hinten auf einer Plattform und es ist nicht möglich, hinter sie zu gelangen. (Verwenden Sie die Dazed and Confused Rune (Benommenheit und Verwirrung, wann immer Sie sich dieser Herausforderung stellen).

Es gibt eine Reihe von Kämpfern außerhalb des Turms, darunter 4 in der Nähe des Eingang zum Kampf (und Kontrollpunkt). Es gibt einige wenige in dem ersten großen Kampf, und es gibt 4 verstreut in den oberen Regionen des Turms. Endlich, es gibt einige in dem riesigen Kampf am Ende des Levels.

* Suche nach Hoch und Tief: einfach.

* Overkiller: es gibt 3 Quad Damage Powerups: in dem Kampf nur außerhalb des Turms, im Kampf im Sockel des Turms und in dem großen Kampf am Ende der Mission. Es ist durchaus möglich das Sie dies erreichen in jedem dieser Kämpfe: Solange Sie das Powerup benutzen wird es Ihnen wahrscheinlich gut gehen. Ich empfehle Plasmapistole/Hitzestrahler für größeres Töten.

Mission 5: Kampf: Einführung in die Ebene und Revenants (Einnahmen)

Man startet auf einer nutzlosen Plattform und muss nach links springen, um zum Wartungshangar zukommen, auf den VEGA anspielt. Wenn Sie das Gebäude betreten, schauen Sie rechts, und Sie können sehen, wie ein Revenant eine Leiche isst. Es kommt bald darauf Sie angreifen. Auf dem Boden unter Ihnen liegt eine Schar von Dämonen, und mehr wird erscheinen, wenn Sie auf die untere Ebene hinuntergehen (wie Sie es tun müssen, in die Umkleidekabine mit den benötigten Stiefeln). Insgesamt gibt es etwa 3 Besessene Soldaten, 3 Höllenschlitzer, 3 besessene Ingenieure. (Keine Imps, leider, da es bei der Chiropraktiker-Herausforderung helfen würde).

Mission 5: Wartungshangar Diverses

Betreten Sie den Umkleideraum und holen Sie die Springerstiefel sowie den CODEX-EINGANG "Umgebungen / Argent Energie Turm", verschiedene Munition und eine Gesundheitsstation. Verlassen Sie die Umkleidekabine, gehen Sie nach rechts (zurück zum Eingang) und Doppelter Sprung auf eine Plattform; Umdrehen und nach links zu einer anderen Plattform schauen zum Aufspringen. Dann Abwärts-Sprung in einen geschlossenen Bereich mit einem Runen-Challenge (die von vorher durch ein dampfendes Glas sichtbar war), ein Anzug von Panzerung und Gaskanister.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Die Herausforderung der ersten Runde

Dieser Runen-Test ist für die Super-Schrotflinte und Sie müssen die Super-Schrotflinte verwenden, um 30 Unwillige zu eliminieren, bevor der Timer abläuft. Sie beginnen mit 0:06 Sekunden und für jeden Kill mit der SS erhalten Sie +2s (+4s für Glory Kills).

Die Belohnung für diese Rune Trial ist die Munitionsschub-Rune. Diese erhöht den Wert der Munition, die man von Dämonen und Gegenständen als Drops erhält.

Die beste Taktik für diese Prüfung besteht darin, alle zwei oder drei Kills oder so oft, wie es für Sie angenehm ist, Glory Kills hinzuzufügen, um den Timer gesund zu halten. Denken Sie daran, dass Sie für JEDEN Schuss mit der Super-Schrotflinte nachladen müssen!

Es gibt jede Menge Munition zum Nachladen aus herumliegender Munition - aber Sie MÜSSEN das Spawn-Muster lernen und Sie dürfen NICHT aus irgendeinem Grund anhalten.

Das Muster hier ist, sich vorwärts zu bewegen und nach dem Töten der ersten Gruppe die Treppe rechts hinunter zu gehen und die nächste Gruppe zu töten. Damit sind die ersten 15 der Unwilligen

erledigt.

Laufen Sie danach ohne Verzögerung in den hinteren und mittleren Bereich, wo die nächste Gruppe erscheint. Sobald Sie sie eliminiert haben, erscheint die letzte Gruppe. Gehen Sie die Treppe hinauf und eliminieren Sie sie und folgen Sie dann dem gleichen Weg, den wir am Anfang begonnen haben, um die restlichen FTW zu bekommen!

Hier finden Sie auch Munition/Treibstoff für Raketenwerfer und Kettensägen sowie eine große Panzeraufladung.

Zurück auf dem Hauptweg.

(Andere Lösung Ende)

Um dieses Gebiet zu verlassen, springen Sie nach unten. Springen Sie auf dieselben Plattformen, die für den Zugang zur RUNE CHALLENGE 5.1 "Munition Boost", verwendet werden, aber suchen Sie im gesamten Bereich nach einem Boden, auf den Sie springen können, unter einem Abblendlicht; etwas Panzerung ist am Ende des Sprungs. Rechts ist eine Kiste und einige Raketen, aber ignorieren Sie sie vorerst und gehen Sie nach links. Es gibt eine Plattform, auf die man aufspringen kann, und wenn man sich umsieht, sieht man eine andere grün beleuchtete Plattform oben zum Aufspringen. Blick von der obersten Plattform aus umher, sollten Sie eine rosa beleuchtete kurze Nische sehen, in die Sie sich fallen lassen können: Es gibt SECRET 5.1, ARGENT ZELLE 5.1 hier.

Hinweise zur Rune Challenge, "Munitionsverstärkung". Die Herausforderung besteht darin, niemanden zu verfehlen- Ich stelle fest, dass ich 1 1/4 Runden an der Peripherie des Gebietes springe, in die Mitte schauen, um jeden Nachzügler zu erschießen. Munitionsverstärkung ist nicht unbedingt notwendig, aber sie (und ihre Aufrüstung) machen Munition viel mehr verfügbar - insbesondere BFG-Munition, sobald Sie das Upgrade und natürlich die BFG selbst besitzen.

Mission 5: Überquerung der Brücke und geheime Wache

Vor der Überfahrt: Vergewissern Sie sich, dass Sie die Argent-Zelle #1 und Rune Challenge #1 haben. Die Brücke beginnt mit einer Kiste und einigen Raketen. Benutzen Sie die Kisten zum Springen links auf die eigentliche Brücke. Gehen Sie weiter. Sie springen hinunter zu einer Plattform. Zu diesem Zeitpunkt können Sie damit rechnen, von ~8 Imps überfallen zu werden, jeweils 2 auf einmal. Da sie überall auf dieser gigantischen beschädigten Laufstegbrücke sind, können Sie sie töten, idealerweise durch Glory Killing sie von hinten töten, um an der Erreichung der Chiropraktiker-Herausforderung zukommen.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Chiropraktiker-Herausforderung

Auf dem Weg zum Ende der Brücke, wo Sie die Lücke überspringen müssen, ist der ideale Ort, um die Chiropraktiker-Herausforderung zu beenden, da es hier mehr als genug Imps gibt, und noch wichtiger ist, dass Sie viel Platz haben, um sie mit der Kampfschrotflinte zu betäuben und dann einen Glory Kill von hinten zu machen, um dies zu erreichen, ohne sich selbst einem zu großen Risiko auszusetzen.

Wir empfehlen dringend, dass dies der richtige Ort dafür ist.

So oder so, wenn Sie alles von dieser Seite eingesammelt und die Herausforderung abgeschlossen haben, landen Sie an der gleichen Stelle, nämlich am Ende der kaputten Brücke, über die Sie springen müssen.

(Andere Lösung Ende)

Von den Tunneln aus können und sollen Sie auf FIELD DRONE 5.1 und eine SECRET 5.2. Steigen Sie auf einen der beiden Tunnel und springen Sie doppelt hinüber zu einer Plattform (es hat grünes Licht). Springen Sie links eine Reihe von luftigen Plattformen hinauf zu einer geschlossenen bläulichen Bereich mit 8 Die Besessenen, die mit einem besessenen Ingenieur herumstolpern auf dem Oberdeck (in der Nähe einer Rüstung). Rechts außen (auf einer Brücke) ist ein Besessene

Security.

Auf der anderen Seite der Brücke befindet sich ein Wachhaus, das Geheimnis Nr. 2. Drinnen ist ein Höllen Ritter, der auf Sie stürmt; und 2 besessene Soldaten und ein Besessener Security, die im Schuppen bleiben werden. Bringen Sie sie raus, um Felddrohne Nr. 1 zu finden, etwas Gesundheit, CODEX ENTRY "Monster / Einkünfte". Weiter auf einem Gehweg zu einer Rüstung. Wenn Sie fertig sind, springen Sie zu einem langen Steg hinunter, der fast die gesamte Länge der Brücke hat. Es ist eine lange Lücke in den Gehweg gerissen: Sie müssen Doppelter Sprung über die Brücke (was etwas schwierig zu rückwärts zu verfolgen ist).

Mission 5: Die andere Seite der Brücke

Schauen Sie nach dem zerstörten Abschnitt der Brücke nach unten und rechts, um zu sehen ELITE GUARD 5.1 (SECRET 5.3) gegen eine Wand gelehnt. Springen Sie herunter, das Zurückspringen ist etwas schwieriger: Sprung über die Lücke zum Sprung fast vertikal einige Kanten hoch und suchen Sie nach gelben Kanten; Sie müssen irgendwann nach links hangeln.

Anmerkung: Sie können zurückkommen, aber es ist nicht notwendig und schwieriger als vorwärts springen.

Filmszene.

Betreten Sie den nächsten Raum, um eine Gesundheitsstation zu finden, CODEX ENTRY "Monster / Beschwörer", und eine AUTO-MAP.

Mission 5: Kämpfen: Turm-Außenseite

Betreten Sie das nächste Gebiet, um 2 Imps zu überraschen. Wenn man sich die Kobolde ansieht, gibt es einige Plasmamunition zu Ihrer Linken. Vorne hat die Plattform ein oberes Außengeschoss und eine untere innere Geschichte. Weiter vorne, auf einer höheren Plattform, befindet sich ein Quad Powerup - es leuchtet violett hell. Es ist ziemlich einfach, einen Neck Glory Kill auf einen Imp zu erzielen und dann das Quad zu schnappen. Schalten Sie das Gerät ein und verwenden Sie Plasmakanone / Heat Blast, um so gut wie alles zu töten. Die Monster, die hier sind oder erscheinen werden, sind viele Kobolde und Höllenschlitzer, und 2 Beschwörer. Verlassen Sie diesen Bereich durch eine Wartungstür am anderen Ende.

Mission 5: Untere Eisenbahn (Beschreibung und Geheimnis)

Wie Sie wahrscheinlich an der Karte (im Dossier) erkennen können, befinden Sie sich außerhalb des hohen kreisförmigen Argent Energy Tower. Unbemannte Züge fahren um sein Äußeres herum, und Sie werden ihnen ein paar Mal begegnen. Sie sollten einen solchen unbemannten Zug etwa alle 5 Sekunden nach rechts fahren sehen. Benutzen Sie die Munitionskiste, folgen Sie dann dem nächsten bequemen Zug und springen Sie in eine unbenutzte Spur. Gehen Sie weiter, und Sie sollten einen Eingang zu einem menschengroßer Durchgang zu Ihrer Linken sehen. Wenn Sie den Durchgang betreten, schauen Sie zurück, um ELITE GUARD 5.2 zu finden. Weitergehen um eine Gesundheitsstation und Codex-Seite "Datenbank / Argent Energie" zu finden. Irgendwann wird die Passage schmaler und dunkler, und wir machen einn Umweg, um die Sammlerpuppe zu bekommen.

Um SECRET 5.4, COLLECTIBLE 5.1 zu erhalten: "UAC Pistolenmodell / Orangeguy", an diesem Punkt wieder in den ungenutzten Zugkorridor eintreten (durch Rechtsabbiegen). Wenn Sie den Korridor weiter entlanggehen, gelangen Sie zu einem unbenutzten, stehenden Zug. Steigen Sie darauf, indem Sie zweimal auf die Kante zu Ihrer Rechten springen, dann Doppelspringen auf den Zugwaggon (keine Angst: der Oberzug trifft nicht Sie). Sie sollten einen weiteren schwach beleuchteten Sims sehen in der Nähe. Die oberen Waggons fahren weiter ein. Ich fand diesen Sprung recht knifflig, aber der Trick dabei ist, dass Sie auf die Kante schauen müssen (d.h. mit der Senkrechten zu ihr / geradewegs auf sie zu), was bedeutet, dass man fast seitwärts springen muss, was wiederum das Ausweichen vor dem Zug oben erschwert. Sobald Sie in diesem Felsvorsprung, nach links drehen und nach oben gehen (parallel zum Zug), dann umdrehen und springen in das

Loch, in das der obere Zug einfährt. Sie müssen in Bewegung bleiben, aber wenn Ihnen der Boden ausgeht, lassen Sie sich nach links fallen, und Sie finden das Modell. Lassen Sie sich im Zugbereich fallen, um zurück zur Elite Guard zu gelangen, und gehen Sie zurück. bis dorthin, wo sich der Durchgang verengt und dunkler wird.

OK, gehen Sie diesen kurzen schmutzigen Korridor entlang, und Sie finden eine Luke links, zusammen mit einigen Raketenwerfer.

PUNKT OHNE WIEDERKEHR: Das Herabfallen dieser Luke ist irreversibel, und ein CHECKPOINT wird sofort beim Auftreffen auf den Boden erstellt.

Mission 5: Kämpfen: Basis des Turms

Dieser Kampf beginnt mit einer Zwischensequenz, die uns (ein wenig) an den MANCUBUS erinnert.

Benutzen Sie den Raketenwerfer oder die Gauss-Kanone (usw.), um diesen Kerl zu beschädigen, bevor Sie eine Weile herumrennen und auf verschiedene Dämonen schießen.

Sobald Sie vielen Dämonen Schaden zugefügt haben, suchen Sie nach dem Gelben Lift, den Sie in ein Qad-Powerup verwandeln. Verwenden Sie den Hitzeschlag des Plasmagewehrs, um eine Menge Dämonen zu töten. Nach dem Kampf: Sammeln Sie das gesamte Gas und die Munition ein. Auf halbem Weg nach oben gibt es ein kniffliges kleines Geheimnis. Sie finden es, nachdem der zentrale rote Strahl (von Argent Energy) ist umgeben von rotierenden und stridulierende Metallschilde.

Gehen Sie weiter nach oben, über einen Weitsprung bis zu der Stelle, wo der rote Balken ist durch Fensterläden, die sich periodisch öffnen und schließen. Schauen Sie auf die Karte. Sie sollten sehen zwei symmetrische Arme, die nach oben gehen. Aber einer von ihnen hat einen Steg darunter. Dies ist SECRET 5.5, COLLECTIBLE 5.2 mit "Summoner Model, Purpleguy". Mit der In-Flight Mobility Rune, ist das ein Kinderspiel, aber Sie haben sie noch nicht, also müssen Sie einen von zwei Ansätzen verwenden.

- * Sie können tatsächlich auf die grauen Röhren springen, die zur Plattform führen, dann wieder auf die Plattform springen.

- * Von einer Plattform oben fallen lassen und in der Luft auf den Schacht springen.

Klettern fortsetzen: Es gibt einen rotierenden Zug, der wiederholt Schächte einführt in den zentralen Strahl. Zwischen dem Öffnen und dem Ausfahren des Kanals, können Sie aufspringen.

Mission 5: Kämpfen: Mitte

Ein Kampf zwischen besessenen Soldaten, Kobolden, Steuerzahlern und einem Höllenritter bricht hier aus. Es gibt einen kleinen Trick, um das Unverwundbarkeit Powerup, das helfen kann. Es kann gefunden werden auf der Suche nach den zwei geschützten Türen ein paar Stockwerke höher als der Boden. Einer ist Ihr Wegpunkt (er hat eine

Panzeranzug vorne) und das obere hat die grüne Unverwundbarkeit Powerup. Benutzen Sie die blauen Aufzüge, um auf diesen hohen Bereich zu gelangen. Nachdem die Sperre aufgehoben wurde, gehen Sie weiter bis zu der Stelle, an der sich der Wegpunkt befindet.

Mission 5: Aktivierung der Drohnen

Verwenden Sie ARGENT ZELLE 5.2 und die Gesundheitsstation, falls erforderlich, und interagieren Sie mit den Bildschirm (am Wegpunkt): "Drohnen aktivieren". Dadurch werden zwei Paare von Autos (Drohnen) veranlasst, Sachen vertikal zu transportieren aus diesem Bereich auf eine Plattform darüber: Wir nehmen einen Aufzug. Verlassen Sie den Kontrollraum und stellen Sie fest, dass sich ein Drohnenpaar direkt vor Ihnen befindet. Gehen Sie stattdessen auf die gegenüberliegende Seite der Säule, wo das zweite Drohnenpaar ist (hier befindet sich auch das Unverwundbarkeits-Powerup). (Diese Drohnen sind blau beleuchtet; die Drohnen in der Nähe des Kontrollraums sind grün) Springen Sie auf eine Drohne und gehen Sie nach oben: Sie werden oben eine Plattform sehen, mit (wenn man genau hinsieht) einem Hebel. Springen Sie zu ihm und betätigen Sie den Hebel. Fahren Sie mit der Drohne nach unten. Unten wird sich die Drohne in einen Sockel einstecken; wenn er sich löst, sehen Sie SECRET 5.7, die CLASSIC MAP 5.1 "Doom

- Halls of the Damned" auf der Rückseite des Sockels.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Der klassische DOOM-Raum

Nachdem Sie die Drohnen aktiviert haben, begeben Sie sich in den Drohnenbereich und benutzen Sie die Drohne, die in der Luke 4-A andockt - fahren Sie mit ihr zum Hafen darüber und springen Sie hinüber - und Sie finden den DOOM Room Hebel. Ziehen Sie daran und fahren Sie dann mit der Drohne wieder nach unten und der DOOM-Raum befindet sich dort, wo die Luke 4-A war.

Gehen Sie hinein, um das jetzt zu behaupten! Das wird übrigens eines der verbleibenden "?" von der Liste entfernen. Gut gemacht!

Zurück auf dem Hauptweg.

(Andere Lösung Ende)

Danach nehmen Sie irgendeine Drohne mit nach oben und springen Sie auf die höchste Plattform wie können. Sie werden einen weiteren rotierenden Steckerzug sehen. Wenn er anhält sollten Sie in der Lage sein, direkt darauf zu springen. Wenn er wieder anhält, folgen Sie den Stecker und einige auf eine Plattform auf beiden Seiten.

Von diesem schmalen inneren Rundgang aus sehen Sie 4 Arme, die aufsteigen zu der Außenseite des Turms. Eine von ihnen hat einige Plattformen an ihrem Ende: Sie müssen den da nehmen und ein paar Plattformen hochspringen. Gehen Sie weiter nach oben, halten Sie sich von den Argent-Balken fern und schalten Sie 4 Imps aus.

Irgendwann können Sie auf einem der Argent-Transfer-Dinger mitfahren. Von oben ist der Wegpunkt genau hier: eine grün beleuchtete Tür, die man aufbrechen muss.

Mission 5: Kämpfen: Oberbüro

Drinnen warten 2 Besessene Soldaten und ein Haufen Besessene auf Sie. Nehmen Sie vom Büro aus die Treppe zu einer Besessenen Security, einem Höllenritter, und ein paar weitere kleinere Dämonen. Die Passage kommt in einer Sackgasse.

Mission 5: Aufstieg an die Spitze

Aus der Sackgasse heraus können Sie durch ein "Fenster" über die Gleise springen. Zu Ihrer linken Rand wird Rune Challenge #2, "Equipment Power", sein. "Equipment Power" ist eine ziemlich einfache und lustige Herausforderung. Verwenden Sie sich einfach selbst als Köder, um die Unwilligen in die Fässer zu locken, die Sie schießen. Achten Sie auf Unwillig die hinter Ihnen erscheinen!

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Richtig, also der erste Runen-Test #2 - der nur einen Sprung über die Bahn und auf die Kante und dann hinunter auf das Metalldeck mit der Rune darauf erfordert.

Runen-Prüfung #2 - Ausrüstung Power Rune

Für diesen Versuch verwenden Sie die Kampfschrotflinte, um 10 Unwillige mit explosivem Laufschaten zu eliminieren, bevor der Timer abläuft. In diesem Fall beginnt der Timer mit 0:12 und Sie gewinnen +3s pro Kill mit explosiven Fässern.

Hört sich einfach an, aber in Wirklichkeit erfordert es wie bei den vorherigen Versuchen eine grundlegende Strategie und einen Trick.

Unserer Meinung nach funktionierte es am besten, von rechts nach links zu arbeiten und zu versuchen, ein Fass näher an mehr als einem Unwilligen zu fixieren, während wir gleichzeitig die Nähe von Unwilligen vermeiden, da wir mit einem schlechten Gesundheitszustand beginnen und keinen Schaden nehmen können.

Durch den Abschluss dieser Runenstudie wird auch der zweite der drei Runenplätze freigeschaltet, was bedeutet, dass Sie nun zwei Runen gleichzeitig aktiv haben können.

(Andere Lösung Ende)

Schauen Sie nach der Runen-Herausforderung wieder dorthin zurück, wo Sie über die Gleise gesprungen sind und bemerken Sie eine höhere Plattform, auf die Sie springen können. Sie kommen zu einem Paar Aufzugsschächte. Der erste (auf der linken Seite) hat einen Munitionskiste in freier Sicht. Die zweite hat einen Mega-Health unten in der Welle. Lassen Sie sich nach unten fallen, um ihn zu holen, und verfolgen Sie Ihre Schritte zurück. Springen Sie von der Munitionskiste auf ein offensichtliches Gesimssystem zu einem anderen Flur. Bevor Sie weitergehen, schauen Sie sich die beiden Aufzugsschächte an. Zwischen ihnen, in der Halle ist eine breite braune Säule mit orangefarbener Beschriftung ("UAC E-1" auf einer Seite, "U-A 46.2" auf der anderen). Es gibt eine Landung im Rücken zwischen den beiden Aufzügen: ELITE WACHE 5.3 ist da. Gehen Sie die Treppe hinauf und durch die Tür zu einem anderen Aufzugsschacht nach links, und Audio von Olivia. Schauen Sie vorsichtig den Aufzugsschacht hinunter - Sie sehen eine Öffnung von etwa 6 Lichter: Springen und nach vorne halten, um darin zu landen - das ist SECRET 5.6.

Hier erwerben wir die GAUSS CANNON, die stärkste "Standard"-Waffe. "Öffnen Sie die Turbine" durch Interaktion mit dem Bildschirm, der einen Ausgang öffnet. aus dem Schacht.

Nehmen Sie ihn und gehen Sie den ganzen Weg zurück bis zum oberen Ende der Schachtwand. Welle. Beachten Sie, dass es ein Hologramm (manchmal auch als Köder bekannt) und ein Plasma Waffe gibt. Springen Sie nun zur Landung auf der anderen Seite des Schachtes hinauf und schauen Sie auf die Schachtdecke, um 4 rot glühende Dinge zu sehen - jedes mit einem Wegpunkt darauf. Erschießen Sie sie, um eine Kabine zu Fall zu bringen und eine weitere höhere Landung freizulegen, auf die Sie Springen können.

Mission 5: Pseudo-Kampf: Bevor der Countdown endet

Es ist denkbar, dass Sie dies nutzen könnten, um einige Herausforderungen beim Waffen-Upgrade zu bewältigen oder Rune Challenges, aber normalerweise konzentriere ich mich darauf, meine 200/200 was bedeutet, lange auszuhalten und dann die Unverwundbarkeit Irgendwann einschalten. Ein weiterer Nutzen besteht darin, Fortschritte bei der Combat Challenge zu erzielen. Wenn Sie alles getötet haben ansonsten sollten Sie bereits die höchste Kampfbewertung haben, aber Sie können, wenn man hier sehr aggressiv kämpft, schließt sich fast ein Kreis.

TODO: Zeiten

Mission 6: Das Heiligtum von Kadingir "Ins Feuer"

Mission 6: Into the Fire

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Dead Man Stalking: Diese Typen kann man leicht übersehen.
- * Momentum Swing: ziemlich einfach, wenn Sie alle Powerups verwenden (nur nicht sie zu lange "retten").
- * Sweep the Leg: Es gibt nicht eine große Anzahl dieser Jungs in bequem Orte, und der Glory Kill ist ohnehin etwas schwierig auszuführen. Verpasse keine Gelegenheit.

Mission 6: Kämpfen: Um den Gelben Schädel

Da es keine Kontrollpunkte gibt, wird diese Abfolge von Kämpfen zusammengetragen. Zuerst lassen Sie sich auf ein Plateau mit einem giftigen Teich und 3 Possesseds - Ziel-Praxis. Es gibt einige Panzerungen. Vielleicht ein Sprung rüber zur Plasmamunition eine Gauß-Kanone. Steigen Sie die Treppe hinauf und töten Sie 3 The Possesseds. Dies ist eine Gelegenheit, SECRET 6.4 zu bekommen: nach der Tötung von The Possesseds, schauen Sie nach oben und zu Ihrer Linken nach einem Felsvorsprung, auf den Sie springen können, dann Sequenz von 2 weiteren Vorsprüngen, um eine Rüstung zu erhalten. Der Ausbruch beginnt mit dem Vorkampf; der Hauptkampf beginnt erst kommt man nahe an den linken Rand. Schauen Sie auf die

nächsttiefere Plattform hinunter und Sie sehen einen Imp-Spawn: Sie können ihn sofort mit einer Granate töten. Dann erscheint ein Revenant. Ich verwende normalerweise den Raketenwerfer, oder was immer funktioniert. Stellen Sie sich auf eine Kante, auf der eine Rüstung steht. Schauen Sie nach unten in die Hauptgrube, und schon bald werden Sie 2 Mancubi sehen, die herumlungern vorsichtig mit dem Raketenwerfer angreifen (vorzugsweise mit Lock-On Modifikation).

Springen Sie schnell den Grubenbereich hinunter, um zwei Wellen auszulösen:

- * einen Haufen Imps und einen Hell Razer, der mit einem Hell Knight endet
- * ein Haufen Kobolde und ein paar Höllenschlitzer, die mit 2 Höllenrittern enden

Mission 6: Zugang zum und Nutzung des Gelben Schädels

Der Wegpunkt des Spiels führt Sie zu einer Weiche (nur einmal alle zugänglich die oben genannten Dämonen werden getötet). Nachdem Sie den Schalter betätigt haben, gehen Sie über die Grube zu einem neu eröffneten Bereich mit Rüstung und dem Gelben Schädel. Finden Sie jetzt die Tür des Gelbschädels, indem Sie den Pfad hinaufgehen, von dem aus der letzte Kampf begann. Öffnen Sie die Tür, um hineinzugehen und CODEX ENTRY zu finden "Artefakte / Testament des Jägers Nr. 1" und ELITE GUARD 6.1. Machen Sie weiter mit dem nächsten Kampf.

Mission 6: Kampf: 2 Beschwörerkampf

Dieser Kampf beginnt auf einem Plateau mit Blick auf einen anderen Boxenbereich mit T-förmigen Brücken, die darauf führen. Wenn Sie eintreten, sich aber nicht bewegen, gibt es 3 Besessene, die Sie töten können. Wenn Sie zur Mitte des Levels hinausgehen, erscheinen 3 Imps. Wenn Sie den Rand des Plateaus erreicht haben, wird der Großteil der Dämonen erscheinen. In der Mitte der Brücke wird ein Beschwörer erscheinen. Lock-On-Rakete Launcher ist eine gute Möglichkeit, sie zu bekommen (wie von der Weapon Upgrade Herausforderung). Ein weiterer Beschwörer erscheint auf der linken Seite des unteren Bereichs. 2 Höllenritter erscheinen bald, zusammen mit einem Durcheinander von Höllenschlitzen (usw.).

Mission 6: Den blauen Schädel bekommen

Folgen Sie der Spielmarkierung zu einer Kettensäge und Schrotflintenmunition. Weiter nach unten ein Durchgang, um das Auftauchen einer Reihe von Inseln zu beobachten, in der großen Höhle, in der der erste Kampf begann. Sie können direkt auf die nächste Insel springen oder herunterspringen und etwas leichtere Sprünge auf den Inseln. (Wenn Sie eine Rüstung wollen, ist dies Ihre Zweite Chance, SECRET 6.4 zu bekommen: Man kann die Rüstung von oben sehen: steigen Sie die Treppe hinauf und springen Sie mit Hilfe von Vorsprüngen zu ihr) In jedem Fall befindet sich eine Skull-Schalter an der Spitze der Inseln; wenn Sie ihn drücken, sehen Sie ein Tor. Aufzug auf der unteren Ebene. Dort hinunterspringen und die Besessenen töten. Der grüne Nebel wird Sie in den nächsten Bereich teleportieren; bevor Sie das tun, gehen Sie rechts zur Mitnahme von Vorräten und GEHEIM 6.1, KOLLEGEN 6.1: "Einkünfte Modell, Astroguy".

Gehen Sie durch den Teleporter. Sie finden einen Blauen Schädel. Wenn Sie ihn nehmen, öffnet sich ein Tor, das Sie zurück zum Übersichtsplan des Hauptgrubegebietes.

Mission 6: Kämpfen: Hauptgrubenbereich, Teil 2

Bevor Sie etwas tun können, werden hier 4 Imps auftauchen. Imps sollten unten erscheinen beginnen: entfernt sie vorsichtig mit Granaten oder was auch immer. Ein paar Kakodämonen werden erscheinen. Zwei Sprengungen mit dem Lock-On-Raketenwerfer wird sie töten, oder Sie können mit dem Sturmgewehr auf ihr Auge zielen, oder die Gauß-Kanone funktioniert. Sie müssen auch lobbende Granaten behalten, um die Kobolde, die sich gerne in dem Bereich rechts von der Basis der lange Treppen aufhalten zu töten. Irgendwann müssen Sie, um weitere Dämonen auszulösen, in die Stockwerk. Nehmen Sie das Quad Powerup nach Bedarf mit wenn Sie 2 Power Upgrades haben, Sie werden Ihre Gesundheit an diesem Punkt auffrischen, so dass Sie am besten warten können, bis Sie sind angeschlagen. Es gibt eine Welle von Revenants und einen Höllenritter, eine weitere Kakodimon, mehr Revenants, ein Mancubus und eine Reihe von Imps.

Mission 6: Runen Herausforderung und Verwendung des blauen Schädels

KEIN RÜCKKEHRSPUNKT: Diese Runen-Challenge ist nur für kurze Zeit zugänglich. Die Schutz Tore sind geschlossen, bevor Sie den Blauen Schädel erhalten, und nachdem Sie ein holografisches Ritual durchlaufen haben, das in einem Korridor stattfindet. (XXX: Ist die Rune während des oben genannten Kampfes zugänglich?) Der Zugang zur RUNE CHALLENGE 6.1 erfordert einen Sprung auf den zentralen Felsen, der das Quad Powerup hält. Springen Sie auf die kleinere obere Insel (es gibt zwei: Springen Sie zu der Insel, die näher an der Blauen Tür liegt?) Dann sollten Sie eine menschengemachte (oder dämonische) Leiste zu Ihrer Rechten, mit ein paar kleinen Lebenspunkten sehen. Springen Sie, drehen Sie sich um und schauen Sie nach oben, um eine höhere Insel zu sehen. Springen Sie zu ihr, dann die gleiche Richtung bis zu einer oberen Kante weitergehen. Erklimmen Sie einen kurzen Felsvorsprung bis ein Tunnel, der links zur Savagery Rune Challenge führt.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

(Hinweis)

Challenge Gelegenheit: Herausforderung 2

Wenn Sie hier herauskommen und nach unten und links schauen, werden Sie ein lila Power-Up bemerken, das sich auf einem schwebenden Felsen befindet. Wenn Sie dort hinuntergehen und es aktivieren, werden Ihnen eine Reihe von schwebenden und Bodenzielen präsentiert.

Wenn Sie die HAR auswählen und diese Ziele dann aktiv verfolgen, können Sie im ersten PU-Timer 3 bis 5 erhalten. Dann lassen Sie sich einfach von ihnen töten, laden Sie vom Checkpoint und machen Sie es noch einmal. Säubern Sie und wiederholen Sie es, bis Sie die 10 Tötungen haben (sie werden NICHT zurückgesetzt, wenn Sie sterben) und schalten Sie diese Challenge frei.

Wenn man bedenkt, dass dies die schwierigere der drei Herausforderungen für diese Stufe war, hey, das sind wirklich gute Neuigkeiten. Und gut gemacht!

Wenn Sie diese kleine Schlacht beendet haben, wäre es doch eine gute Idee, durch das Gebiet zu gehen und HP, Rüstung und Munition einzusammeln, oder?

(Hinweis Ende)

In dem offenen Bereich, der zum Blauen Tor führt, müssen Sie den schwebenden Stein benutzen, um in den oberen Bereich zu gelangen, der sich seitlich des Tores befindet - dies ist einer der Geheimbereiche, der zu Ihrer ersten Rune Challenge führt.

Runen-Herausforderung #1

Für diese Herausforderung brauchen wir nur die Imps mit der Superschrotflinte zu töten, während wir daran arbeiten, das Alter zu erreichen, bevor der Timer abläuft. Für jeden Kobold, den wir töten, wird der Timer um 4 Sekunden verlängert. Die Belohnung für diese Herausforderung ist die Savagery Rune - mit der wir Glory Kills schneller ausführen können.

Der offensichtliche Trick dabei ist, immer in Bewegung zu bleiben, egal was passiert. Wenn Sie ein Kobold verpassen, bleiben Sie in Bewegung. Es sei denn, Sie müssen unbedingt DEN Gnom für den Timer töten: MEHR BEWEGUNG.

Der wirkliche Trick hier ist, von einer Seite zur anderen auf den nächstgelegenen Gnom zu springen, während Sie voranschreiten, um Ihre Bewegung aufrechtzuerhalten. Tun Sie das, und es ist verdammt einfach, das zu vollenden.

Die Rune dafür - Savagery - kann aufgerüstet werden, indem Sie x25 einzigartige Glory Kills abschließen, während die Rune ausgerüstet ist - das heißt, obwohl Sie die Aufrüstungen für die bereits vorhandenen abschließen sollten, wird das Umschalten den ganzen Prozess nur verlangsamen.

(Andere Lösung Ende)

Nachdem Sie ihn beendet haben, gehen Sie zurück zum Hauptfelsen (wo das Quad Powerup war), und springen Sie auf den "Balkon" mit der Blauen-Schädel-Tür. Interagieren Sie, und Sie werden

sich in einem Flur aus blassgrünem Stein befinden: unmittelbar rechts von Ihnen befindet sich eine Nische mit Gas und einer ARGENTZELLE 6.1. Weiter unten befinden sich Raketen.

Mission 6: Kämpfen: Verschiedene kleine Kämpfe in der Klippenregion

Als erstes steht 4 Unwilling (gutes Waffen-Upgrade-Futter für Super-Schrotflinte oder Heat Blast) mit einem Mancubus und einem zweiten Mancubus, der aufspringt, wenn der erste stirbt. Jetzt ist kein schlechter Zeitpunkt, um die Unverwundbarkeit zu nutzen, die sich auf einer niedrigeren Ebene befindet in der Nähe des Tunnelausgangs.

Auf dem Sims spazieren einige Kobolde, 2 verlorene Seelen, ein Revenant-Spawn. (Töten sie, während sie unverwundbar sind, an der Herausforderung des Momentum Schwungs zu arbeiten) (Eine gute Strategie ist hier der Rückzug und das Abknallen mit dem Sturmgewehr. Oft bringen sie sich gegenseitig um) Springen Sie über die Insel und lassen Sie sich von 3 verlorenen Seelen und einem Höllenschlitzer überraschen (wenn Sie die Herausforderung Sweep the Leg noch nicht abgeschlossen haben). Gehen Sie durch den Tunnel hinter dem Hell Razer, und Sie befinden sich auf einem neuen Klippe, mit einem Feuer und ELITE GUARD 6.2. Zuerst schauen Sie nach links und nach unten und werden Sie den ersten Cacodaemon sehen. Es gibt einen zweiten, wahrscheinlich hinter dem felsiger Gipfel. Lock-On Rocket Launcher ist eine narrensichere Möglichkeit, mit diese Typen.

(Vergessen Sie nicht, die Elitegarde zu besuchen)

Umweg für SECRET 6.2: Mit der Rüstung auf die Insel springen und über die Insel springen auf eine niedrigere Kante. Wenden Sie sich nach rechts, und ein Höllenritter wird erscheinen. Hinter ihm (zu die linke) ist eine kleine Höhle mit dem Chaingun (die Höhle ist das Geheimnis). Machen Sie Ihre Schritte zu der verbrauchten Elite-Garde auf der anderen Seite der Höhle zurück. Insel-Sprung über die obere Inselkette. Am Ende dieser Sequenz von 5? Inseln ist ein Totenkopfschalter: Sie sehen das Eiserne Tor zum nächsten Teil des Levels, wenn Sie ihn betätigen. Sie erhalten erst dann einen CHECKPOINT, wenn alles geklärt ist (außer der Höllen Ritter) - tritt normalerweise nach dem Kakodämonenpaar auf.

Mission 6: Kämpfen: Zweite Grube

Treten Sie ein und finden Sie sich in einer weiteren großen Arena wieder, die sich um eine "Grube" herum befindet mit blutigen Fußböden. Zu Ihrer Linken befindet sich ein Balkon, von dem aus Sie ein paar Dämonen, vor allem 2 verlorene Seelen erledigen können. Es gibt eine Menge Höllenschlitzer, Kobolde und Revenants, sowie 2 Höllenritter und ein Mancubus am Ende des Kampfes (der Mancubus erscheint erst, wenn man sich dem Wegpunkt nähert). In der Grube gibt es einen Tunnel mit vielen kleinen Rüstungen und einem Eile-Powerup.

Mission 6: Runen-Herausforderung: "Suchen und Zerstören"

Nach dem Kampf öffnet sich ein Tunnel für die RUNE CHALLENGE 6.2.

(Das ist alles was inn dieser Lösung zur Runen Herausforderung "Suchen und Zerstören" steht)

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Für diesen Prozess verwenden wir das schwere Sturmgewehr, um 3 Höllenritter zu schwächen und Tod aus der Höhe Ruhmestötungen durchzuführen, bevor die Zeitschaltuhr abläuft. In diesem Fall beträgt der Timer 30 Sekunden und wir erhalten +20 Sekunden für jeden Glory Kill. Das klingt tatsächlich schwieriger, als es sich herausgestellt hat - wenn man bedenkt, dass wir ein paar Versuche gebraucht haben, um den Timer herunterzubekommen, und da ist das ganze Problem, den "Tod aus der Höhe" Glory Kill tatsächlich zu erreichen. Unnötig zu sagen, dass dies am Ende mehr frustrierend als schwierig war. Der einzige Rat, den wir haben, ist, es weiter zu versuchen. Natürlich hilft es nicht, dass sie einen über die Kante stoßen und töten können, und es gibt einige andere Dämonen, die sich in den Weg stellen. Scheiße! Unser bester Rat lautet: Benutzen Sie NICHT die Mini-Raketen. Sie neigen zum Töten. Wenn Sie es einfach weiter versuchen, werden Sie sie entschlüsseln - wir versprechen es. Es wird Ihnen vielleicht nicht gefallen, aber Sie werden es tun.

Der Hauptgrund für das Scheitern war der Versuch, es so zu arrangieren, dass er betäubt war, als ich entweder auf einem Sims oder auf der Treppe über ihm sein konnte. Nachdem mir das immer und immer wieder misslungen war, wurde mir klar, dass die beste Methode hier darin bestand, einfach zu rennen und doppelt zu springen, um diesen Glory Kill auszuführen. Auf diese Weise kann man es auf der gleichen Ebene mit bemerkenswerter Leichtigkeit tun. Wenn Sie diese Prüfung abgeschlossen haben, schalten Sie die Rune "Suchen und Zerstören" frei, die es Ihnen im Grunde erlaubt, Glory Kills aus größerer Entfernung auszuführen, als Sie es vorher konnten.

Zurück auf dem Pfad
(Ander Lösung Ende)

Mission 6: Außerschulische Aktivitäten rund um die zweite Grube

Sie können die Treppe für den Hauptkampagnenpfad nach oben weitergehen, oder Sie können umkehren zum Eingang der Ebenen zurück und suchen Sie nach zwei kleinen benachbarten Höhlen, die geöffnet sind. Die rechte Höhle verfügt über eine Rüstung und eine Autokarte. In der linken Höhle befindet sich ein grüner Teleporter zu einer Art Schatzkammer mit CODEX-EINGABE "Artefakte / Testament des Jägers Nr. 2". Sie könnten zurückteleportieren, sondern suchen Sie stattdessen nach dem Ausgangskorridor und finden Sie einen anderen CODEX-EINGANG "Umgebungen / Kadingir Sanctum" und ELITE GUARD 6.3. Beenden Sie den Umweg, indem Sie dem Korridor folgen und mit dem gelben Lift den Abgrund überqueren. Wenn Sie geradeaus gehen, dann links, sollten Sie die Treppe sehen die zur Runen-Herausforderung Nr. 2 (und einer Rüstung) führen. Gehen Sie die Treppe etwa auf halber Strecke hinunter (über dem dekorativen Tor) und suchen Sie eine Kante links, auf die Sie springen können, um SECRET 6.3, COLLECTIBLE 6.2 zu finden: "Mancubus-Modell, Redguy".

Wieder oben auf der Treppe finden Sie eine FIELD DRONE 6.1 (jetzt ist es Zeit, sich der Belagerungsmodus der Gauss-Kanone) und CODEX-EINGANG "Artefakte / Doom Marine" zu widmen. Ein paar verirrte kleine Panzer markieren die Spitze einer steilen Treppe. Gehen Sie hinunter bis Sie eine holographische Wiedergabe von Dr. Hayden sehen und einigen Wachen. PUNKT OHNE WIEDERKEHR: Wenn Sie durch das Tor vor Ihnen gehen, werden Sie nicht mehr zu den früheren Teilen der Ebene zurückkehren können. Gehen Sie durch das Tor (es wird sich für Sie öffnen), in eine Kampfszene.

Mission 6: Kampf: Höllenbarone in der Arena mit zwei Subarenen

Der Kampf ist bereits im Gange zwischen dem ersten Höllenbaron und einer Bande von die Besessenen und 6? Kobolde. Die Gauß-Kanone im Belagerungsmodus ist bei weitem der einfachste Weg, mit dem Höllenbaron umzugehen, dann mit den Nachzüglern wie immer Sie wollen. Irgendwann erscheint ein Beschwörer. Normalerweise benutze ich den Raketenwerfer, aber Gaußkanone oder sogar Kettensäge funktioniert. Ein weiterer Höllenbaron und einige Kobolde treffen ein. Nachdem das alles weg ist, 6? Verlorene Seelen erscheinen. Es ist gut, Zuflucht zu nehmen in den besser geschützten Unterbereich und schießen sie mit dem Sturmgewehr oder Schrotflinte oder was auch immer.

Schließlich erscheinen 2 Höllenbarone. Ich verwende das Quad Powerup und die Super Schrotflinte. Wenn Sie bereits das Quad Powerup verwendet haben, gehen Sie einfach weiter und ihren Schüssen ausweichen (sie bewegen sich allerdings schnell) und benutze entweder die Gauss Kanone (Sie müssen sich schnell bewegen, also kein Belagerungsmodus) oder Superschrotflinte.

Mission 6: Aufbruch, nach einem kurzen Geheimweg

OK, gehen Sie zurück in die große Hauptarena vom letzten Kampf. Dort ist eine große Höhle. Im Inneren der Höhle (die etwas dunkel sein kann) befindet sich ein Hebel: ein Original Doom-Level-Auslöser. Der Standort von SECRET 6.6, CLASSIC MAP 6.1 "Doom - Slough of Despair" selbst befindet sich in der unteren Etage näher an der Stelle, wo Sie die Arena betraten, oder einfach von der Kante zwischen den beiden Unterarenen gehen, und sich fallen lassen. Oder benutzen Sie die Karte: sie sieht ganz anders aus mit einem sichtbaren Pfeil, in der Karte im Dossier. Dort

angekommen, markiert der Pfeil den richtigen Wechsel zu drücken (d.h. den linken Schalter). Es greift auf einen Mega-Gesundheitsbonus zu (obwohl grob wiedergegeben, ist es genauso wirksam wie ein modern aussehendes). Gehen Sie zurück zu dem Unterbereich, in dem sich einst das Quad Powerup befand und der jetzt verziert mit einem leuchtend grünen Kreissymbol. Wenn Sie sich der Tür nähernd sie sich öffnen.

Mission 6: Kampf: einige kleine leichte Kämpfe

Erstens gibt es etwa 6 Unwillige in diesem Korridor. sie sind nützlich für Herausforderungen bei der Aufrüstung von Waffen (z.B. taktisches Zielfernrohr, Hitzewelle, Superschrotflinte), Pistole). Und 2 verlorene Seelen, auf die man aufpassen muss. Statt ins Inselhüpfen zu gehen, wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie eine Treppe hinauf. einen Streit zwischen einem Mancubus und 2 Revenants zu übersehen. Helfen Sie ihnen, sich gegenseitig umzubringen, mit einer geeigneten Waffe (d.h. Raketenstart oder Gauss-Kanone). Gehen Sie voran und springen Sie auf die größte Plattform, die etwas Schrotflintenmunition. Wenn Sie sich nach links wenden, erscheinen 2 Cacodaemons: töten Sie sie (z.B. mit dem Raketenwerfer). Gehen Sie zum Rand, wo die Cacodaemons erschienen, und schauen Sie über den Abgrund, um zu sehen, dass ein paar Inseln Sie verbinden zu einer anderen auffälligen Treppe auf der anderen Seite des Weges. Machen Sie sich auf den Weg. Die Landung Hand ein paar kleine Gesundheit, CODEX ENTRY "Monster / Mancubus" und Gas.

3 Unwillige und ein Mancubus bewachen einen weiteren Tunnel: Sie sollten hier einen Kontrollpunkt finden. Gehen Sie weiter einige Treppen hoch, um 4 weitere Unwillige zu finden, die um einige Panzerung wandern: gutes Zielfutter.

Ein CODEX EINTRAG "Artefakte / Slayer's Testament #3" wird gefunden.

Der letzte leichte Kampf besteht aus 5 Imps, die gegen 10 Unwillige kämpfen. (Ich arbeite gerne auf der "Savagery Rune" und der "Seek and Destroy Rune" für diesen leichten Kampf). Verpassen Sie ELITE GUARD 6.4 hier nicht! (links von dem Weg, den Sie betreten haben) Betreten Sie einen gut ausgestatteten Tunnel, der mit CODEX ENTRY "UAC Personal / Olivia Pierce" für einen CHECKPOINT vor dem letzten Kampf der Mission.

Mission 6: Kämpfen: Finale

Es kommt in ungetrennten Wellen:

- * 4? Imps und 3? Höllenschlitzer
- * 2 Höllenritter
- * 4 Revenants
- * 3 Mancubi
- * 2 Höllenbarone und 1 Mancubus

Ich tendiere dazu, das Quad Powerup zu speichern und für das Ende; die Rüstung auf die toplevel (ein manchmal übersehener Ort) frühzeitig, um es leichter zu machen.

In Bewegung bleiben und schnell töten.

Gehen Sie den Hügel hinauf zu einer holographischen Wiedergabe einer Art Ritual mit einem Sarg. Interagieren Sie mit dem Bildschirm ????, um das Level zu verlassen.

Mission 7: Argent-Anlage (zerstört) "Hölle auf dem Mars".

Mission 7: Hell on Mars

Anmerkungen zu den Kampf Herausforderungen:

*Tontaubenschießen: Einnahmequellen fliegen periodisch in die Luft, um Sie anzuvisieren, und die Herausforderung besteht also nicht so sehr darin, sie zu treffen, sondern sie zu töten (sie können

sehr viel Schaden nehmen). Der Gauß-Kanonen/Siege-Modus tötet sie zuverlässig mit einem Treffer; Raketenwerfer/Lock-On tötet sie zuverlässig mit zwei

Treffer. Das sind also meine Lieblingswaffen für diese Herausforderung.

* Enge Begegnungen: In diesem Level gibt es ziemlich viel Gas, aber es kann leicht vergessen werden, die Kettensäge zu benutzen. Beachten Sie, dass es am besten sein kann

nur um die Herausforderung an einige leichtere Dämonen zu erfüllen, da sie viel weniger Treibstoff verbrauchen.

* Wissen ist Macht: ganz einfach

Mission 7: Einführung

CODEX ENTRY "Monster / Höllenbarone" abholen

Gehen Sie weiter und verlassen Sie den Außenweg, indem Sie rechts abbiegen (da links durch Feuer blockiert).

Auftrag 7: Kämpfen: Ein Kakodämon auf dem Gehweg

Lassen Sie sich von einem Cacodaemon überraschen; es ist ein bisschen lästig auf diesem schmalen Gang. mit Timing kann man sie in einer Gauß-Belagerungskanone bekommen, aber man hat Platz um dem ebenfalls auszuweichen. Sie können die Sache tatsächlich zum Abschluss bringen, wenn Sie vorbereitet sind)

Mission 7: Rückkehr in die Argent Einrichtung

Drehen Sie sich am Ende des Weges um und suchen Sie nach einem Weg, auf dem Sie hochspringen können. Als nächstes springen Sie zu einem Zug hinüber und folgen ihm bis zu einer kleinen Landung mit zwei mit Plane bedeckte Kisten. Hinter diesen Kisten befindet sich ein Hebel für den Original Doom Level. Nach Betätigung des Hebels zu einem anderen Gehweg/Landung hinunterfallen mit einem vergitterten Boden, und drehen Sie sich um, um einen großen achteckigen Pfeiler mit eine große "1" darauf zusehen. Hinter diesem Pfeiler befindet sich SECRET 7.6, "Classic Level / Doom". 2: Unterhallen".

Unmittelbar nach dem Verlassen dieses Bereichs biegen Sie nach rechts ab, um eine rechts schmutzige bodenbelastete Nische mit einigen Kisten zu sehen.. Es gibt SECRET 7.4, COLLECTIBLE 7.1, "Kakodämonenmodell / Rageguy". Es gibt auch einige Panzerungen und Gas. Springen Sie sich nun zum höchsten zugänglichen Gang hinauf. Kurz vor einem langen Doppelsprung erhalten Sie einen CHECKPOINT. Es ist nicht wirklich schwierig. Gehen Sie weiter, bis Sie in einen beschädigten Korridor schauen die den Abgrund überquert. Lassen Sie sich durch das klaffende Loch in seinem Dach in den Flur fallen. Drehen Sie sich um zu einen ELITE GUARD 7.1 finden (zusammen mit etwas Panzerung und Schrotflintenmunition). Gehen Sie weiter zum Computerbereich. Finden Sie CODEX ENTRY "Umgebungen / Argent Einrichtung". Interagieren Sie mit dem Computer für eine Filmszene von 48 Sekunden, deren unmittelbare Folge ist, dass Sie eine gelbe Schlüsselkarte benötigen. Eine Markierung führt Sie zu der Luftschleuse, die über einen Bildschirm verfügt, mit dem Sie interagieren können.

Mission 7: Kämpfen: Seitlicher Laderaum außen

Auch wenn man Monster nicht sofort sieht, so sind sie doch genau auf der rechten Seite: ein Hell Razer, ein besessener Ingenieur und 6? Der Besessene. Sie können sich um viele kümmern durch Schießen auf die Fässer. Erwarten Sie 2 weitere Revenants, Imps, Besessene Soldaten, 2 Cacodaemons und ein Höllenritter.

Auftrag 7: Kämpfen: Wartung Außenbereich

Abstieg zu einem anderen ehemaligen Nest in der Nähe der großen Union Raumfahrtpanzer, auf einem Bodengelände mit viel Feuer, für eine weiteren kleinen Kampf mit Kobolden, Höllenschlitzer und einem Höllenritter. In der Nähe einiger Munition befindet sich ein Hologrammgerät. Schauen Sie hinunter in den nächsten Bereich. Dies ist der Bereich, in dem sich früher ein blaues. Kraftfeld befand, hat aber jetzt nur noch einige Brände. Sie sollten das blass-orange Glühen eines Berserker-

Powerups sehen. Runter springen.

Mission 7: Kämpfen: Haupt-Frachtbucht

Zuerst werden 2 Cacodaemons und 1 Imp. erscheinen. Ein Cacodaemon beginnt häufig sehr schwach und kann mit der Kettensäge bearbeitet werden, um mehrere Probleme auf einmal zu lösen. Danach, Imps, 3? Revenants, und ein Beschwörer erscheinen. Tatsächlich kann der Berserker den Kampf überdauern: Sie können vielleicht sogar einige Sachen in einem angrenzenden Gebiet töten.

Auftrag 7: Kämpfen: Hauptfrachtbucht Angrenzend: alter Bahnsteigbereich

Dieser Bereich wird leicht übersprungen. Es gibt einen Höllenritter und ein paar Kobolde.

Mission 7: Kämpfen: Hauptfrachtbucht angrenzend: durch Tunnel

Dieser Bereich wird leicht übersprungen. Ein Höllenritter, ein Höllenschlitzer und mindestens 1 Kobold. Dies ist das Gebiet, in dem der Hebel für das klassische Doom-Geheimnis in Mission 4.

Mission 7: Zugang zur Rune-Herausforderung "Mobilität während des Fluges"

Vom alten Bahnsteigbereich gibt es einen blauen Aufzug, der Sie auf den Felsen zu dieser Rune, RUNE CHALLENGE 7.1 führt. Oder Sie können von den Frachtkisten vor dem Security Stationstüren dahin springen.

ANMERKUNG: Diese Herausforderung ist für viele Menschen frustrierend, da sie wenig Spielraum für Fehler hat. Dennoch lohnt sich die Übung, denn die Rune ist kritisch für einige der Bosse.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Erster Runen Versuch.

Für diesen Runen Versuch besteht Ihre Aufgabe darin, 15 Höllenreliquien (20d) zu sammeln und das Portal zu erreichen, bevor die Zeitschaltuhr abläuft. Wie bei früheren verschiedenen, aber ähnlichen Prüfungen geht es hier darum, Ihren Vorwärtsdrang aufrechtzuerhalten - BEWEGEN SIE SICH!

Die Belohnung für das Freischalten ist die In-Flight Mobility Rune.

Die grundlegende Strategie besteht hier darin, den Weg zu lernen, da es sich um einen bestimmten festgelegten Kurs handelt. Man kann jedoch nicht genug betonen, dass Sie die ganze Zeit in Bewegung bleiben müssen. Wenn Sie auch nur pausieren, werden Sie NICHT genügend Zeit haben, egal wie gut Sie sind.

Wenn Sie den Portal erreichen, schalten Sie die Mobilitätsrunen während des Fluges frei, die Ihnen, insbesondere nach einem Doppelsprung, eine wesentlich bessere Kontrolle über die Bewegung in der Luft ermöglicht. Wenn Sie dies abschließen, wird der dritte Rune-Slot freigeschaltet - und wenn Sie dies tun, öffnet sich beim Verlassen das Dossierfenster für die Rune-Slots.

Wenn Sie die Runen aktiv meistern, kommt ein Drittel hinzu, auf das Sie gleichzeitig hinarbeiten können, so dass es an Ihnen liegt, eine auszuwählen! Um dieses neue Ziel zu erreichen, müssen Sie 30 Dämonen töten, während Sie in der Luft sind. Trotzdem sollten Sie wirklich versuchen, die vorhergehenden Runen zu verbessern, da diese vielleicht mehr Wert haben. Ich meine ja nur.

Zurück auf dem Pfad

(Andere Lösung Ende)

Von diesem Standort aus können Sie sich fallen lassen für SECRET 7.2 mit einem Mega-Health und ELITE GUARD 7.2. Rüsten Sie die In-Flight Mobility Rune aus (die Sie gerade erhalten). Gehen Sie zum Rand des Felsens mit dem Abgrund und gehen Sie zum Rand des Felsen. Drehen Sie sich um, so dass Sie rückwärts vom Fels fallen und in es. Gehen Sie rückwärts und fallen Sie in eine Höhle und springen Sie vorwärts, so wie Sie es sehen, damit Sie auf der Mega Health landen. Die Elite-Garde ist im Schacht

dahinter. Um zurückzukommen, springen Sie mit einem blauen Booster zu einem Felsen.

Mission 7: Kämpfen: Sicherheitsstation

Um von der Hauptfrachtbucht hierher zu gelangen, suchen Sie nach einem Stapel von 3 Kisten, den Sie erklimmen können. Die Tür sollte mit einer Markierung versehen sein (ein Ziel im Spiel) und dort sollte Gas sein. Beim Eintreten gibt es noch mehr Vorräte, die in einem schmutzigen Flur verstreut sind. Interagieren Sie mit der Tür, um eine Abkürzungsszene zu erhalten, die uns Pinky erklärt

Der Kampf beginnt mit 2 Pinkies und mindestens 1 Besessener Soldat (und einer schwer zu zählende Zahl der Besessenen in den Peripherien - die meisten von ihnen werden von anderen Dämonen getötet!). Nachdem diese Pinkies getötet wurden, wird eine weitere Welle von 4? Pinkies (usw.) ausgelöst. Besuchen Sie nach dem Kampf die Auto-Map, und holen Sie sich den CODEX ENTRY "UAC Personal / Dr. Samuel Hayden 2". Hier gibt es auch eine Gesundheitsstation.

Nachdem Sie eine holografische Wiedergabe ausgelöst und gesehen haben, können Sie die Station verlassen durch die zweite Tür der Sicherheitsstation.

Mission 7: Kämpfen: Verlassen der Sicherheitsstation

Wenn man die Tür öffnet, sieht man einen Pinky: aber eigentlich sind es 2 Pinkies. Sowie wie 2 Revenants, 2 Imps. Sie können das Quad Power-Up verwenden, aber normalerweise Heben Sie sich das für den bevorstehenden härteren Kampf auf. Wenn Sie all diese Leute getötet haben. erhalten Sie einen CHECKPOINT.

Es gibt ELITE GUARD 7.3 auf der obersten Ebene.

Interagieren Sie mit der Munitionskiste in der hinteren Ecke der unteren Ebene. Leider müssen Sie dies jedes Mal wiederholen, wenn Sie sterben: auf der positiven Seite, werden diese Munitionskisten zwischen den meisten Schlachten wieder aufgefüllt.

Mission 7: Kämpfen: Verlassen der Sicherheitsstation und Eintritt in die ???

Dieser Kampf wird ausgelöst, wenn Sie die Treppe über die Schlucht nehmen nachdem Sie alle töten. Anfänglich taumelten nur viele der Besessenen herum, aber ein Revenant, ein Imp und ein Cacodaemon sind die ersten Gäste dieser Party.

Eine zweite Welle (etwas undeutlich), ist ein weiterer Revenant, Cacodaemon und einigewenige Imps.

Die dritte Welle ist anders: zwei Pinkies und ein Mancubus. Diese Typen kommen aus dem Hangar vor Ihnen, und wenn Sie es richtig timen, können Sie sie erledigen mit einer einzigen zufriedenstellenden Vierfach-Belagerungskanone auf der Brücke.

Mission 7: Kampf: Inneres Gore Nest

Das Gebäude betreten und Gesundheit, Gas, Plasma und CODEX-EINGANG abholen "Monster / Mancubus 3".

Fast der gesamte Vorkampf kann mit einer einzigen Gauss-Kanone bewältigt werden Schuss im Belagerungsmodus. Es sei denn, Sie haben es mit einem böartigen Hell Razer zu tun, plus einer lauerrnden Besessene Sicherheit (setzen Sie die Gauß-Kanone auf diesen Narren ein, der versteckt sich auf der linken Seite, wenn Sie sich dem Nest nähern).

Bevor Sie das Gore Nest zerstören:

- * Ziehen Sie in Betracht, das Megahealth Powerup auf der Kiste oben zu nehmen.
- * Sie werden wahrscheinlich Ihre Kettensäge benutzen wollen, also suchen Sie Gas, wo die Possessed Security sich versteckt hat (auf der linken Seite, wo Sie anfangs in Richtung des Gore Nest gingen).
- * Die beiden Pinkies erscheinen an zuverlässigen Standorten, einer in der Nähe des Eingangs
- * Normalerweise ziehe ich mich zum Eingang zurück, um Komplikationen zu minimieren und Umweltrisiken: Ihr Kilometerstand kann variieren.

Zusätzlich zu 2 Pinkies erscheinen ein Hell Knight und einige Hell Razers.
Das Finale ist ein Höllenbaron, der auf der anderen Seite des Raumes beginnt (mit der Gesundheitsstation) und Kettensäge). Ich benutze gerne die Kettensäge, aber der Gauß-Kanonen/Siege-Modus ist ebenfalls recht effektiv.

Mission 7: Nach dem Kampf ??? Aufräumen

Nehmen Sie alles auf, was Sie können.

Es sollte ein Bildschirm mit der Aufforderung "Reset Crane to Base?"(Kran auf Basis zurücksetzen?) erscheinen, in der Nähe der Brücke über den elektrisch geladenen Flur. Die Betätigung des Krans wird einen großen aufgehängten Block dazu bringen, sich in Sprungweite zu bewegen. Springen Sie auf ihn, und dann direkt auf einen Laufsteg springen. Dies ist SECRET 7.5: Zugang zu FELD DRONE 7.1 am Ende des U-förmigen Laufstegs (ich neige dazu, Chain Gun / Mobile zu wählen. Geschützturm hier). Ausgang durch die Tür in der Nähe der Gesundheitsstation.

Mission 7: Zugang zur Rune Herausforderung: Gepanzerte Offensive

Verlassen Sie das Gebäude und wenden Sie sich nach links, wobei ein Kobold und Revenant getötet werden. Springen Sie nach rechts hinüber und folgen Sie dem Fußweg bis zum Ende, um RUNE HERAUSFORDERUNG 7.2 "Gepanzerte Offensive" (die auch GEHEIM 7.3 ist). Dies ist eine nützliche Rune für harte Kämpfe, denn mehr Panzerung zu bekommen ist das Ziel der dasselbe wie mehr Gesundheit, zum größten Teil.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Runenversuch Zwei

Dies ist für die Panzer-Offensiv-Rune - eine Rune, die bewirkt, dass die Panzerung durch Ruhmestötungen fällt. Hier wird die Schrotflinte verwendet, und die Herausforderung besteht einfach darin, alle Ziele zu eliminieren, bevor der Timer abläuft, während Sie die ganze Zeit Ihre Gesundheit verwalten.

Der Trick besteht darin, sich so viele der herumliegenden Rüstungsteile zu schnappen, wie man kann, und NICHT zu versuchen, die Dämonen zu töten, sondern vielmehr die Dämonen hier durch Glory Kills zu töten. Macht es auf diese Weise und der hier ist böse einfach.

Gehen Sie nun zurück zum Pfad und folgen Sie ihm dann nach unten und oben, um das obere Deck und den nächsten Gore-Stapel zu erreichen. Wenn wir die Dämonen hier weggeräumt haben - schnappen Sie sich das Datenlogbuch und zerstören Sie dann den Gore-Stapel und beseitigen Sie seine unterstützenden Dämonen.

Wenn Sie die Dämonen beseitigt haben, wird die Sache hier etwas kompliziert. Aber BEVOR wir diese Tür benutzen, wollen wir über die Lücke an der Seite springen, um den Vorsprung zu erreichen, auf dem sich die Argent-Zelle befindet.

Nachdem Sie die Argent-Zelle in Anspruch genommen haben, springen Sie zurück und gehen Sie hinein, wo wir den Gelben Schlüssel finden.

Bevor Sie den Schlüssel benutzen, um den Aufzugsschacht zu öffnen und nach unten zu fallen, schauen Sie nach oben. Oben gibt es einen Vorsprung, auf dem sich die zweite Sammlerpuppe - Patriotguy (Baron des Höllen-Sammlerstücks) befindet. Machen Sie das also unbedingt jetzt geltend, bevor wir hinunterspringen.

(Andere Lösung Ende)

Drehen Sie sich jetzt um und laufen Sie zurück zum Wegpunkt. Nach links werden Sie eine Munitionskiste auf einem Plateau finden. Oft sind es die Besessenen die herumstolpern und manchmal sogar einen Cacodaemon. Nachdem ich das alles getötet habe, sollten Sie einen CHECKPOINT finden.

Mission 7: Kämpfen: Oberes Gore Nest

Gehen Sie auf dem Sims weiter und springen Sie zu den grün beleuchteten Vorsprüngen. An dem

Felsvorsprung oben finden Sie ein Luftschiff mit etwas Beute - einschließlich CODEX ENTRY "Monster / Cacodaemon", ein Höllenritter, ein paar Kobolde und ein Haufen Besessene, die das Nest anbeten. Töten Sie den Höllenritter und die Kobolde und benutzen Sie die Besessenen als Zielscheiben Praxis. Wenn Sie bereit sind, zerstören Sie das Gore Nest. Sofort wird ein Höllenritter hinter Ihnen erscheinen, und einige Kobolde und Höllenschlitzer. Im Verlauf der Schlacht wird es 3 Cacodaemons und 3 Revenants geben. Gegen Ende der Schlacht wird ein Mancubus auftauchen. Benutzen Sie das Eil-Powerup in der Ecke, wann immer Sie einen Schub brauchen: dieser Kampf ist nicht allzu hart.

Mission 7: Nach dem Oberen Gore Nest

ARGENT ZELLE 7.1: Wenn Sie auf dem Weg zurückblicken, den Sie gekommen sind, sollten Sie ein Plateau sehen auf Ihrer Höhe: Es ist leicht zu erreichen. Wenn Sie dort angekommen sind, schauen Sie nach unten und sehen Sie die Argent-Zelle: Lassen Sie sich dorthin fallen und wählen Sie Ihr Powerup. Gehen Sie zurück zum Standort des Gore Nest und betreten Sie die Tür Dort liegt eine Pinkie-Leiche, die die Leiche der Gelben Garde hält. Sie können interagieren um die Keycard zu erhalten. Auch hier gibt es ein Geheimnis. Suchen Sie nach einer blutigen Kante in der Decke bei beim Betreten des Raumes links. Finden Sie SECRET 7.1, COLLECTIBLE 7.2, "Baron von Höllenmodell, Patriotguy". Kehren Sie zurück, um die gelbe Schlüsselkarte zu erhalten, sehen Sie sich die holographische Wiedergabe an und verwenden Sie die Gelbe Tür.

Lassen Sie sich in den Aufzugsschacht hinunter. Bevor Sie den offensichtlichen Weg verlassen, drehen Sie sich um. und schauen Sie nach oben, um einen quadratischen Kanal zu finden: springen Sie hinein und suchen Sie ELITE GUARD 7.4.

Verlassen Sie den Aufzugsschacht: Sie sollten diesen als den Ort einer früheren Gore-Nest-Schlacht erkennen. Machen Sie eine Haarnadelkurve nach rechts und gehen Sie in die Gelbe Schlüsselkartentür.

Mission 7: Kämpfen: Straßenbahn-Zugang

Ein paar Besessene Soldaten und einige Besessene lauern hier, nützlich für einige Waffen-Upgrade-Aufgaben. Wenn Sie bereit sind, interagieren Sie mit der Tram-Konsole auf "Route fortsetzen", um den Level zu beenden.

Mission 8: Fortgeschrittener Ressourcenkomplex "Ein helleres Morgen"

Mission 8: A Brighter Tomorrow

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Flaschenöffner: ziemlich einfach, da viele der Besessenen umherwandern in nicht-bedrohlichen Situationen
- * Double Take: Vorsicht! Sie können das nicht in der Wiederholung machen, wenn Sie eine Rune verpassen!
- * Versteckspiel: leicht gemacht.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Da Sie jedoch die Details für die Sammlerstücke und Herausforderungen für diese Ebene hätten überprüfen sollen, bekommen wir dieses Mal eine gemischte Tüte. Was wir damit meinen, ist einfach - hier sind noch mehr Geheimnisse vereint, und die Herausforderungen sind aufgeteilt in eine, an der wir arbeiten müssen, und die beiden anderen, die sich ganz natürlich ergeben, wenn wir den Level durchspielen.

Diese erste Herausforderung - die Fertigstellung der Schraubverschluss-GKs - erfordert, dass wir sie von hinten ausführen und auf den Kopf oder das rechte Bein zielen - das sollten Sie bedenken und vielleicht versuchen, das so schnell wie möglich aus dem Weg zu räumen, damit Sie nicht mehr daran denken müssen.

Was die Geheimnisse und Sammlerstücke anbelangt, so behandeln wir sie als Teil der Grundstrategie für das Levelspiel, damit keine Sorgen um die Mitspieler entstehen.
(Andere Lösung Ende)

Mission 8: Einführende Lobby (mit kleinem Kampf)

Betreten Sie einen großen Lobbybereich und finden Sie einen Mancubus, der einige der Besessenen tötet. Nachdem Sie diesen getötet haben, suchen Sie nach einem Paar Toiletten. Es gibt eine GASKANNE (In der Herrentoilette gibt es ein paar Rüstungen, die Sie für den Hauptgang aufbewahren können für später vielleicht). In der Frauentoilette befindet sich eine Luke, die Zugang zu einem geheimen Bereich gewährt. Steigen Sie auf auf die Waschbecken und schauen Sie sich nach der blutigen Luke um: springen Sie zu ihr und folgen Sie dem Kanal (es gibt einen weiteren GASKANNE), in einen Raum (GEHEIM 8.7) mit einer Auto-Map und einen ELITE GUARD 8.1. Der Bildschirm neben der Tür öffnet es. Nachdem Sie den Geheimraum verlassen haben, betreten Sie einen Sicherheitsbereich mit 6? Die Besessene, eine Gesundheitsstation, eine ARGENT-ZELLE 8.1, eine Plasmakanone und ein Terminal, um die Sicherheitssperre aufzuheben: Machen Sie das.

Mission 8: Kämpfen: Hauptlobby

Beim Verlassen des Sicherheitsbereichs gibt es eine Handvoll der Besessenen zu erledigen. Dann ein oder zwei Possessed Soldier und schließlich ein Possessed Security und ein Hell Knight im Bereich der Hauptlobby. Bleiben Sie in Bewegung und konzentrieren Sie sich auf die Gemeineren Dämonen. Sehen Sie eine holografische Wiedergabe von Dr. Hayden und Olivia Pierce beim Streiten über ihre Forschung. In der Zwischenzeit können Sie CODEX ENTRY "Environments / Advanced" abholen. Forschungskomplex 2" vom Hauptschalter aus. Wenn Sie mit dem Panel interagieren um das Hauptgebäude zu öffnen, wird es einen Checkpoint geben, also sammelt Vorräte Vorher - der bevorstehende Kampf kann ein bisschen schwierig sein.

Mission 8: Kämpfen: Zentralbereich der ARC

Der Eingang enthält 6 Kobolde, die anbeten oder so etwas. Benutzen Sie eine Granate oder was immer Sie für Waffen- oder Runen-Upgrades benötigen. Gehen Sie hinunter in den unteren Zentralbereich, wo Sie 6-8 finden? Die Besessenen die ein Gore-Nest anbeten. Oftmals flüchtet ein Kobold von oben und findet Sie da Sie hier unten sind: Vorsicht!

Meine Strategie für den Beginn dieses Kampfes: Zerstöre das Gore Nest; mit einer Granate in das Zentrum, wo sich vor Ihnen Imps bilden (dies ist meist recht effektiv), machen Sie einen Wendebogen, um 2 Imps zu finden, die Sie mit Super Schrotflinte bearbeiten. Ein Mancubus hat sich in dem Tunnel zu Ihrer Linken gebildet: Töten Sie ihn mit welches Mittel auch immer, einschließlich der Kettensäge (es gibt mehr Treibstoff im zentralen Bereich in der Nähe des Standortes des Gore Nest). Sobald der Beschwörer ins Leben gerufen wird, schnappen Sie sich das Berserker-Powerup. In einer verrückten Wut werden Sie wahrscheinlich in der Lage sein, fast alle verbliebenen Dämonen zu töten, aber sich auf die schwer zu tötenden Dämonen konzentrieren, nur für den Fall, dass es möglich ist.

Mission 8: Treffen mit Dr. Hayden

Alle Bösewichte, die entsandt werden, folgen dem Wegpunkt im Spiel zu Dr. Samuel Haydens Büro KEIN WIEDERHOLUNGSPUNKT: Sie können nicht hierher zurückkommen, wenn Sie also die Auto-Map oder die Elite Guard wollen, holen Sie sie jetzt. (????) Prüfen Sie, ob sie nach dem Kampf noch verfügbar sind?)

Dr. Hayden wird Sie in großem Umfang neu versorgen (er könnte dir wirklich eine Mega Gesundheit geben aber was auch immer). Er wird auch Reden über den "Helix-Stein" und Dr. Pierce's privates Labor "jenseits der Kluft". Schließlich führt er Sie zum Dienstaufzug: stilvoll. Der Dr. ist nicht in der Stimmung für weitere Gespräche, also nehmen Sie den Dienst Aufzug. Wenn sich die Tür öffnet, finden Sie CODEX ENTRY "UAC Personal / Dr. Samuel". Hayden 3".

Mission 8: Moxim Service-Bucht

Die olivgrüne Fläche hat 4? Die Besessenen. Tötet sie und findet ELITE GUARD 8,2 in diesem Bereich. Gehen Sie weiter, um von einem besessenen Ingenieur angegriffen zu werden.

Auftrag 8: Kämpfen: Gore Nest 1

Dieser Kampf findet in einem eher kleinen Grubengebiet statt. Es gibt ein Eil-Powerup. Der Vorkampf besteht ausschließlich aus Besessenen Ingenieuren und dürfte kaum ein Problem darstellen. Oftmals materialisieren sie sich ohnehin recht spät. ??? Zuerst erscheint ein Cyber-Mancubus vor Ihnen; dann 2 Mancubi; dann ein weiterer Cyber-Mancubus; zusammen mit 6? Kobolden.

Mission 8: Der Abgrund: Geheimnisse in Hülle und Fülle

Gehen Sie zu der vom Spiel angezeigten Markierung und interagieren Sie mit dem Bildschirm, zum "Unteres Sicherheitsfeld". Zunächst gibt es die RUNE CHALLENGE 8.1 (SECRET 8.8). Schauen Sie hinaus auf den großen Abgrund und drehen Sie sich um 90 Grad nach links, um eine Luftschleuse zu finden. Benutzen Sie sie für den Zugang zu Rune Versuch "Blood Fueled" (Ich persönlich benutze diesen Versuch nicht). Es gibt auch einen Anzug der Rüstung.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Benutzen Sie in jedem Fall die Luftschleuse, um in die Kammer des Runen-Prozesses zu gelangen.
Erster Runen-Prozess

Dies ist die Prüfung für die blutbetankte Rune - wodurch man nach den Glory Kills für kurze Zeit schneller vorankommt. Bewaffnet mit einem schweren Sturmgewehr müssen Sie alle Ziele eliminieren, bevor der Timer abläuft. Natürlich gewinnen Sie bei jedem Kill zusätzliche Bewegungszeit - und es gibt insgesamt 15 Ziele. Das ist eigentlich nicht so schlimm, wie es sich anhört, da die Ziele so ziemlich zu Ihnen kommen werden - also laufen Sie einfach nicht tief in das Gebiet hinein, und Sie sollten keine Probleme damit haben. Sobald Sie sie abgeschlossen haben, bekommen Sie die Rune und Sie schalten den Weg nach vorn frei.

(Andere Lösung Ende)

Zweitens gibt es die klassische Doom-Level, SECRET 8.10. Dieser Sprung auf die Hebel ist ziemlich knifflig. Springen Sie zur unmittelbaren Plattform hinüber, wenden Sie sich nach links und springen Sie auf die Plattform unterhalb des Gaskanisters. Drehen Sie sich um und schauen Sie nach links, um eine grüner Leuchtbalken, der eine Plattform anzeigt, zu der Sie springen können. Weiter herumgehen Dieser Fels und das Hochspringen: Die Spitze trägt eine Rüstung. Von diesem oben, schauen Sie direkt gegenüber vom Eingangsbereich. Sie sollten einige Rohre und einen Hebel genau auf Ihrer Höhe sehen: Sie müssen dorthin springen. Die Der Trick dabei ist, dass sich etwa 4 Meter unter der Wasseroberfläche eine unsichtbare Kante befindet. Wenn Sie darauf landen, ist es verwirrend: aber wenn Sie die In-Flight Mobility Rune haben sollten Sie in der Lage sein, aus dieser ungünstigen Position leicht zu springen zum Hebel. Die verbesserte In-Flight Mobility Rune hilft ebenfalls (stellen Sie sicher, dass Sie aktivieren). (Es ist auch möglich, auf diesen Schalter von der Plattform in der Nähe des Megahealth wie unten beschrieben. Es ist vielleicht etwas einfacher).
Drittens, vom Hebel aus mit dem Gesicht zum Rohr und auf das Rohr springen. Ducken Sie sich und biegen Sie in die Höhle ein, und suchen Sie in der Höhle herum, bis Sie SECRET 8.6 finden, SAMMLUNG 8.1, "Superflinten-Modell / Phobosguy"

Halten Sie von dort aus Ausschau nach verlorenen Seelen und springen Sie herum, bis Sie dort ankommen wo ihre Rüstung war (oben auf dem Felsen). Springen Sie von dort aus zurück in Richtung des Eingang, und gehen Sie weiter in diese Richtung, um den klassischen Doom Level zu finden (GEHEIM 8.10)

Viertens, gehen Sie noch einmal zu dem höchsten Punkt, an dem die Rüstung war. Schauen Sie nach einem niedrigeren Gipfel und springen Sie dort hin. Von dort aus geht es um einen 45-Grad-Sprung Rechtskurve zum Mega Health Powerup, SECRET 8.5. Sobald Sie dieses haben wird sich

ein Kakodämon erheben, um Sie anzugreifen.

Fünftens: Von dort, wo der Cacodaemon erschien, suchen Sie nach einer Bucht, die sich öffnet. Es enthält eine ARGENT ZELLE 8.1, GEHEIM 8.4. Suchen Sie schließlich nach einer Luke, die sich öffnet und schließt (der Wegpunkt im Spiel sollte Sie hierher führen). Springen Sie auf ihn herunter für eine unumkehrbaren Kontrollpunkt.

Mission 8: Doppelter Einlassbereich

Hier befinden wir uns in einem Paar von Lufteinlässen. Wenn Sie sich umschaun, sollten Sie eine Felddrohne hinter einem Gitterrost sehen: Sie befindet sich tatsächlich im Raum direkt zwischen den Zwillingseinläufen. Er muss aber von der anderen Seite zugänglich sein. Springen Sie auf eine der rechteckigen Platten und springen Sie auf den einzigen Weg. Sie sollten eine grün beleuchtete Luke sehen, zu der Sie springen können. Wir wollen zur Spitze des der Lufteinlass: wir könnten es hier tun, aber wir sollten auf die Felddrohne zuerst zugreifen Also, gehen Sie durch den Tunnel: ein Gnom wird herausspringen. Gehen Sie weiter: Sie gelangen zum anderen Eingang.

Schalten Sie es über das Bedienfeld aus. und springen Sie die Luke hinunter (genau wie die, die Sie hochgekommen sind). Sie sollten eine Schaft mit FIELD DRONE 8.1 darin finden. Kehren Sie Ihre Schritte um, und schalten Sie den Lufteinlass wieder ein. Treten Sie ein und genießen Sie die Fahrt nach oben!

Wenn Sie hinaufklettern, gelangen Sie zu einer 4-Wege-Schachtkreuzung: direkt vor Ihnen und hinter Ihnen sind die beiden Zwillingseinläufe. Der Wegpunkt im Spiel weist Sie auf die BFG Labs Lobby hin. Die andere Richtung hat etwas Panzerung, wenn Sie es brauchen. Gehen Sie zum Wegpunkt im Spiel, zu einer Lobby. Dieser Bereich hat ZWEI grüne Tür: die große Tür direkt vor Ihnen mit dem Wegpunkt, und eine kleinere Tür zum linken Gehäuse SECRET 8.3: ELITE GUARD 8.3.

Mission 8: Kämpfen: Der Zugangsflur zu den BFG-Laboratorien

Gehen Sie nun vorwärts in den Ring der Laboratorien im BFG-Komplex. Holen Sie ein großes Gewehr und erschießen 5 besessene Soldaten, 2 besessene Securities und 1 Cyber-Mancubus. Normalerweise starte ich mit einer Superschrotflinte, dann mit einer Mischung aus Raketen und Gauss. Kanone, um den Cyber-Mancubus zu beenden.

Mission 8: Anmerkungen zu den BFG-Labors

Schauen wir uns die Labore an der Außenseite des Flurrings an. Ich werde im Uhrzeigersinn gehen (von oben gesehen), beginnend bei der gelben Tür.

- * Gelbe Tür: Finden Sie einen Torso, dessen Netzhaut Ihnen Zugang gibt zum BFG selbst

- * Bläuliche Tür "Prototyp Lab 02". 4 Die Besessenen.

- * Rot beleuchteter türartiger Bereich: es gibt eine Leiche, eine Gauss-Kanone und einigen Plasmabrennstoff.

- * Bläuliche Tür "Prototype Lab 01". 4 Die Besessenen. Sobald diese Jungs

tot sind, stellen Sie sich auf die Maschine und suchen Sie nach einem offenen Kanal. GEHEIM 8.2,

KOLLECTIBEL 8.2: "Pinky Model: "Rosa Kerl"... Folgen Sie dem Kanal zum Fallenlassen in einen Raum mit einem Die Besessenen, plus CODEX-EINGANG "Waffen / BFG-9000". Gehen Sie durch diese Tür in den großen runden Saal

Das war's: Gehen Sie jetzt zum Spielwegpunkt und interagieren Sie mit ihm. Sie können wahrscheinlich herausfinden, wie Sie das BFG von hier aus erreichen, aber der nächste Abschnitt wird keine Details verschweigen.

Mission 8: Zugang zum BFG (Überwindung der Sicherheitsmaßnahme)

Betreten Sie die Kammer; der Alarm wird ertönen, ich schätze, es ist aufgefallen, dass die Netzhaut an einer Leiche befestigt war. Wie auch immer, springen Sie auf eine der symmetrischen

Metallplattformen (an den Wänden), und beobachten Sie den verrückten Sicherheitsapparat. Nach etwa 10 Sekunden leuchtet eine Sequenz von Lampen auf und Sie können schießen auf die auffälligen Zellen (Sie müssen 4 der 6 Zellen schießen). Tun Sie dies, und das Sicherheitssystem bricht zusammen und Sie können das BFG für Ihr Arsenal beanspruchen. Sehen Sie sich die Zwischensequenz an.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Herausforderung 1: Flaschenöffner

Behalten Sie den Preis im Auge, Kumpels - in den verschiedenen Laborräumen befinden sich die Besessenen, die wir durch Glory Kills ernten müssen, um sie freizuschalten. Denken Sie daran, dass es am effizientesten ist, sie zu betäuben und dann von hinten auf ihre Köpfe zu zielen, um diese 5 Glory Kills zu erreichen. Ich sage ja nur.

Herausforderungen 2 und 3

Die beiden letzten Herausforderungen werden sich auf natürliche Weise erschließen, wenn wir die Sammlerstücke aus diesem Bereich entfernen. Gut gemacht, nicht wahr?

Im Labor- und Büroring befindet sich in der ersten Kammer auf der rechten Seite ein Datenlogbuch, und darüber befindet sich die Ausgangsluke für den Bereich mit der Puppe. Dazu kommen wir in einem Moment, wenn wir das nächste Labor auf der rechten Seite betreten und räumen, wenn wir auf die Maschine hier klettern und zu der Luke in der Decke springen und uns auf den Weg machen, wo die Sammlerpuppe ist - Pinkguy (Pinky Model Collectible) - und das behaupten.

Damit ist auch Herausforderung 3 abgeschlossen.

Im hinteren Teil des nächsten Labors befindet sich ein Datenprotokoll - also vergewissern Sie sich, dass Sie es mitnehmen - und dann müssen Sie die äußeren Labors durchsuchen, bis Sie den Oberkörper (mit dem Kopf) finden, den Sie einsammeln können, um die Türen zum Hauptlabor zu öffnen.

Hinweis: Wenn Sie das Hauptlabor betreten, lösen Sie ein Laser-Sicherheitssystem aus - was Sie tun müssen, ist, auf den Container und dann auf eine der seitlichen Leisten zu springen und dann die Laser-Arrays auf den Ring zu schießen, um den konzentrierten Strahl zu erzeugen, der den Container aufsprengt und Ihnen Zugang zum BFG-9000 verschafft.

Sobald Sie das haben, haben Sie die Möglichkeit, es im nächsten Raum zu benutzen, wo Sie es in einer großen Anzahl von Dämonen einsetzen können.

Auf der rechten Seite dieses neuen Bereichs befindet sich ein Weg, der Sie zum zweiten Runenprozess führt.

(Andere Lösung Ende)

Mission 8: Kämpfen: Das BFG testen

Dieser Kampf soll ein netter Ort sein, um die BFG zu nutzen, für zwanglose Spieler. Aber es ist wahrscheinlich besser, an allen Arten von Waffen-Upgrades zu arbeiten.

(Superschrotflinte, Gauß-Kanonen-Siegelmodus, Kettengewehr-Mobilturm).

Auftrag 8: Vor dem Abflug: Runen-Herausforderung "Intimität ist das Beste"

Sehen Sie sich die holographische Wiedergabe an.

Bevor Sie weitergehen, gehen Sie nach rechts durch eine neu grün beleuchtete Tür; wenden Sie sich nach links in eine gelb-gold-leuchtende enge Öffnung nach SECRET 8.9, RUNE CHALLENGE 8.2 "Intimität ist das Beste"

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Zweiter Runenprozess

Dies ist für die Intimacy is Best Rune - die den Schwerpunkt Glory Kills hat. Genauer gesagt benutzt man die Pistole, um die Ziele zu versetzen und dann einen Glory Kill auf ihnen auszuführen.

Es gibt 8 davon, und Sie erhalten +3s pro Glory Kill auf einer 20er-Uhr. Wirklich nicht schlecht! Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie nun ALLE Geheimnisse und Sammlerstücke für diesen Level / diese Karte freigeschaltet haben. Das ist gut, denn uns steht eine epische Schlacht bevor, um den Level zu beenden und den Ausgang zu erreichen.

Sobald Sie die erste Welle von Dämonen besiegt haben, müssen Sie die Aufzugssteuerung betätigen - dadurch wird die zweite Welle heraufbeschworen, die aus einem Paar ziemlich ernsthafter Baron of Hell-Dämonen besteht - und sobald Sie sie ausgeschaltet haben, haben Sie das Level im Grunde genommen abgeschlossen. Jetzt müssen Sie nur noch den Aufzug betreten und wieder verlassen.

Dinge zusammenfassen

Wir gehen davon aus, dass Sie alle Collectibles gesammelt und alle Secrets getroffen haben - wir gehen ebenfalls davon aus, dass Sie aktiv an Ihrer Beherrschung gearbeitet haben. Während wir das schon einmal besprochen haben, lohnt es sich, das noch einmal zu wiederholen. In diesem Spiel gibt es zwei Arten der Meisterschaft - Waffenbeherrschung und Runenbeherrschung. Beide sind aus verschiedenen Gründen gleich wichtig.

Waffenbeherrschung ermöglicht es Ihnen buchstäblich, das Maximum an Schaden und Fähigkeiten aus Ihren Waffen herauszuholen. Es sollte selbstverständlich sein, dass dies eine gute Sache ist. Der Meisterschaftsprozess beginnt mit den verschiedenen Upgrades, die Sie dank der Drohnen freischalten. Überprüfen Sie jetzt Ihre Waffen, um zu sehen, was Sie freizuschalten und bis zu dem Punkt aufzurüsten, an dem die Meisterschaft einsetzt - dann sollten Sie ernsthaft in Erwägung ziehen, einige Level erneut zu spielen, nur um diese Waffen zu meistern!

Runenbeherrschung hingegen ist wichtig, denn sie ermöglicht es Ihnen, die von Ihnen bevorzugte Runenkombination aus vollständig aufgerüsteten - oder beherrschten - Runen auszuwählen. Allein durch die Auswahl eines bestimmten Runensatzes kann man schon ziemlich erstaunliche Ergebnisse erzielen. Einige unserer Lieblingskombinationen sind:

Vakuum II + Benommenheit und Verwirrung II + Grausamkeit II

Diese Kombination eignet sich am besten für Spieler, die gerne Glory Kills ausführen. Im Grunde genommen geht es darum, die Chance auf einen Glory Kill zu maximieren, den eigentlichen Kill zu beschleunigen und sicherzustellen, dass Sie alle Tropfen aufsaugen, die Sie aus der Entfernung aufsaugen können (und brauchen).

Gepanzerte Offensive II + Blutbetriebene Offensive II + Mobilität während des Fluges II

Diese Combo wendet eine andere Herangehensweise an den Glory Kill an, da sie im Grunde genommen Ihre Kontrolle in der Luft verbessert, Ihnen hilft, Ihre Rüstungspunkte gedeckelt zu halten, und es Ihnen ermöglicht, sich nach Glory Kills schnell zu bewegen. Kurz gesagt, es ist ein Leistungssatz.

Sie können sie mischen und kombinieren, aber Sie werden feststellen, dass ihre Beherrschung wirklich einen großen Unterschied ausmacht und sich deutlich auf Ihre Effektivität in den späteren Stufen auswirkt. Deshalb macht es Sinn, diese durch Schleifen zu meistern.

Also ja, damit ist das Ganze abgeschlossen. Denken Sie darüber nach - und jetzt weiter mit der Show!

(Andere Lösung Ende)

Auftrag 8: Gore Nest 2

Jetzt stürmen Sie vorwärts in eine Schlacht, die die BFG zur Schau stellen soll (und Sie können es ebenso gut verwenden, da Sie nur 3 Ladungen) speichern können.

Vorkampf: benutzen Sie ein paar Belagerungsmodus/Gauss-Kanonen, um die ankommenden Horden zu töten vom Checkpoint aus. Danach, wenn sie in dieses Gebiet kommen, werden 3 Verlorene Seelen erscheinen. Nachdem Sie erfahren haben, wo sie erscheinen, sind sie leicht zu handhaben - und da man sie wieder töten muss jedes Mal, wenn Sie in dieser Schlacht sterben, werden Sie wahrscheinlich erfahren, wo sie erscheinen. Jetzt zerstören Sie das Gore Nest.

Verwenden Sie die stärksten verfügbaren Waffen. Wenn Sie denken, Sie sind fertig, ist das eine kleine Falle. Sie sind NICHT zu einem Checkpoint gekommen, bis Sie die 2 Höllenbarone töten, die folgen.

Eine Roboterstimme wird verkünden, dass der Grad der dämonischen Bedrohung reduziert ist, aber das ist nur eine vorübergehende Gnadenfrist: kein Checkpoint. Eine einfache BFG-Sprengung wird jedoch beide Höllenbarone erledigen. Um die Ebene abzuschließen, betreten Sie den Aufzug und die "Exit Facility".

Mission 9: Lazarus-Laboratorien "Lazarus"

Mission 9: Lazarus & Cyberdemon Boss Battle Mission

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Vielfalt ist die Würze des Todes II: beachten Sie, dass Glorie Kills auf Hell Razers töten zählen ebenfalls.
- * Fädeln Sie die Nadel ein: verwenden Sie den BFG. Kurz danach gibt es zwei Kämpfe sie zu erwerben, die dies zuverlässig erreichen sollte.
- * Gut verbrachte Zeit: leicht, aber auch leicht zu übersehen. Stellen Sie sicher, dass Sie es tun bevor sie Olivias hinteres Labor verlassen hat.

Mission 9: Einleitung

Schnappen Sie sich Gas, den CODEX ENTRY "Environments / Lazarus Labs", und laden Sie Ihre Gesundheit (Sie können nicht hierher zurückkommen). Im Nebenraum können Sie die seltenen verwendete Siphongranate. Springen Sie dann die Rutsche hinunter. Es gibt eine Reihe von "The Possesseds", "Possessed Soldier" und "Hell Razers".

(Glory Kill tötet sie auf verschiedene Arten, um an der Kampfansage zu arbeiten), und Pinkie.

Wenn Sie dem Wegpunkt folgen, entfernen Sie einen Leichenbrocken, der den Aufzug blockiert, und 3 Imps werden herausspringen. Töten Sie sie und benutzen Sie dann die Munitions Kiste. Der nicht-geheime Strom soll in den Schacht springen und ein Gitter öffnen. Schauen Sie stattdessen hinter die Kisten hinter der Munitionskiste. Dort ist ein Schacht (SECRET 9.1): Folgen Sie ihm bis zu einer Mega Health, die Sie in dem nächste Kampf benötigen.

Mission 9: Kämpfen: Erstes Lagerhaus

Ein großer Kampf, mit vielen Höllenrittern und Revenants. Töten Sie all diese Typen und betreten Sie das grün beleuchtete Tor.

Mission 9: Mehr Geheimnisse

Gehen Sie in einem rot beleuchteten Bereich eine Treppe hinauf. Bevor Sie weitergehen, drehen Sie sich um Sie sehen einen Schacht mit Schrotflintenmunition. Springen Sie in den Schacht, und folgen Sie ihm bis zu einem Gitter, das Sie öffnen dürfen. Geben Sie SECRET 9.5 ein. Hier ist ELITE GUARD 9.1 und CODEX ENTRY "Datenbank / Elite Guard 2".

Gehen Sie nun weiter zum spielinternen Wegpunkt. Sie passieren einen transparenten Gang, während Dr. Hayden versucht, die Dinge zu erklären. Es gibt viele Aktivitäten außerhalb. Am Ende dieses Weges finden Sie FIELD DRONE 9.1 (obwohl Sie vielleicht bereits die guten Upgrades erhalten haben). Sie finden sich in einem geschwungenen Flur mit 4 The Possesseds und CODEX EINTRAG "Monster / Cyberdaemon 2".

Gehen Sie weiter den Flur hinunter zu ein paar Besessenen Soldaten und einem Höllenritter. Gehen Sie eine kurze Treppe hinauf und suchen Sie nach einer weißen Luke in der Stockwerk direkt vor Ihnen. Interagieren Sie mit ihm, um mit ihm für SECRET 9.2 zu fallen. Steigen Sie auf, um RUNE CHALLENGE 9.1 "Rich Get Richer" zu finden.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Erster Runen Versuch

Dies ist die "Trial for the Rich Get Richer Rune" - für die das Abfeuern Ihrer Standardwaffen keine Munition kostet, wenn Sie 100 Rüstungen oder mehr haben. Hierfür benutzt man den

Raketenwerfer und schaltet die 14 Ziele in der erlaubten Zeit von 1:30 aus.

Bei diesem Versuch müssen Sie auf Ihre Gesundheit achten - das ist ein Teil der Herausforderung - während Sie die Ziele beschießen. Sie sollten sich vor Spritzschäden in Acht nehmen - ich sage nur. Die effektivste Strategie besteht darin, die beiden Bodenziele schnell auszuschalten und sich dann auf die Wasserleiche zu konzentrieren - danach müssen Sie auf Abstand zu den Schwergewichten bleiben, während Sie sie töten. Wenn Sie ihnen erlauben, nahe genug an das Erdgeschoss heranzukommen, werden Sie tot enden und den Prozess scheitern. Also tun Sie das nicht. Wenn Sie in Bewegung bleiben und Ihren Abstand halten, während Sie das Feuer aufrechterhalten, sollte Ihnen das relativ leicht fallen.

Zurück auf dem Pfad.

(Andere Lösung Ende)

Wenn Sie fertig sind, betätigen Sie den Bildschirm in der Nähe der Tür, um hinauszugehen - Sie sind wieder bei der Luke. Gehen Sie von der Luke in den nächsten Raum: dort sollten zwei große dampfende Fenster in diesem relativ kleinen Bereich. Den Fenstern zugewandt (wie Sie kommen in den Raum), suchen Sie rechts nach einem aufgerissenen Kanal, in den Sie hineinklettern können. Nach unten fallen lassen in ein Gebiet mit der AUTO-MAP. Ausgang durch einen Kanal hinter der säulenförmigen Struktur im Raum. Sie kommen zu einer altmodisch aussehenden Tafel mit Lichtern. Springen Sie auf und suchen Sie nach einem Gitter zum Öffnen, um wieder zu einer früheren Halle zu kommen.

Mission 9: Kämpfen: Diverse Flurwächter

Im ersten Raum befinden sich ein paar Possessed Securities und viele Possesseds und ein paar besessene Ingenieure. Der zweite Raum hat einen CHECKPOINT (wird für den nächsten Kampf verwendet) und 4 Possessed Soldaten und ein Hell-Razer. Im nächsten Raum befindet sich ein Haufen Munition und eine Gesundheit Station, dann die Luke herunterlassen, um in den nächsten Kampf einzusteigen.

PUNKT OHNE WIEDERKEHR: Sobald Sie den nächsten Kampf beendet haben, können Sie nicht mehr zurück in diesen Tunnelbereich (stellen Sie also sicher, dass Sie mit Rich Get Richer interagieren, auch wenn Sie es nicht lösen)

Mission 9: Kämpfen: Mancubus Operationssaal

Viele Possessed Securities, Die Besessenen, Hell Razers, Possessed Solders, 3 Mancubi werden erscheinen. Gegen Ende des Kampfes kommen 2 Höllenritter. Ich mag die Verwendung der Hitzewelle des Plasmagewehrs mit der Vierfachschildigung zum Durchpflügen der Bösewichte - aber Ihr Kilometerstand kann variieren. Schauen Sie sich nach dem Kampf das leere Mancubus-Bett im hinteren Teil des Raumes an, zwischen den beiden Ausgangstüren. Dahinter befindet sich ein Bildschirm, den Sie betätigen können, um ELITE GUARD 9.2 finden Sie in SECRET 9.4.

Mission 9: Kämpfen: Steintafel-Ausstellungshalle

Im Eingangsflur zu diesem Bereich befindet sich eine Munitionskiste. Wenn Sie das Gebiet geplündert haben, schauen Sie durch die Tür, um zu sehen, ob Sie von einem besessenen Soldaten direkt neben dem Eingang in einen Hinterhalt gelockt werden. Öffnen Sie die Tür. Dieser Kampf beginnt mit 3? Besessenen Soldaten (einer ist in der Nähe und muss dringend behandelt werden) und eine große Anzahl von Possesseds (verwenden Sie eine Granate oder vielleicht zwei). (Hier ist Ihre erste gute Änderung, um den Faden für die die Nadelkampf-challenge zubekommen). In Kürze erscheinen 2 Pinkies im hinteren Teil des Zimmers. Das Töten dieser Pinkies führt zum erscheinen von 4 weiteren Pinkies und einem Schwarm von Imps. Verwenden Sie die BFG, Kettensäge und allgemeine Ausweichmanöver.

Billige Strategie: Nachdem Sie die Besessenen Soldaten getötet haben, gehen Sie in die Tunnel hinter den Steinartefakten. Die Monster (am bequemsten: die Pinkies können nicht dorthin zurückkehren, aber die Imps können Sie immer noch abfeuern. Möglicherweise benötigen Sie

Kettensäge an jemand für Munition: der zweite Pinkie kann eine gute Wahl sein.

Nach dem Kampf: Gehen Sie zurück zur Eingangstür des Raumes, und schauen Sie sich die Steintafel zu Ihrer Linken. Es gibt eine Lücke, die Sie für einen Zugang nutzen können Tunnels: dies ist GEHEIM 9.3. Auf der Rückseite finden Sie COLLECTIBLE 9.1 "Olivia Pierce-Modell, Eliteguy". Es gibt auch eine Mega-Health, die Sie vor dem Verlassen der Hinterbühne einnehmen sollten. (Tipp: rüsten Sie Rich Get Richer aus, bevor Sie die Gesundheit nehmen, um eine von den Upgrades zubekommen).

Billige Strategie zur Aufwertung der Rich get Richer Rune hier: Wenn Sie nicht benutzen die Mega-Health während des Kampfes, dann können Sie sie wiederholt erhalten nach dem Checkpointing. Aber Sie werden sterben müssen, um die Kontrollpunkte zurücksetzen. (die billige Strategie ist nicht mehr attraktiv, da ein nicht sterben Strategie ist in Titans Reich verfügbar). Drücken Sie auf den Bildschirm, wie durch den Wegpunkt im Spiel angezeigt. Geben Sie ein, was aussieht wie ein Aufzug, der Sie in die Lazarus-Archive bringt.

Mission 9: Zugriff auf den Helix-Stein

Dabei geht es eigentlich nur um die Interaktion mit einigen wenigen Bildschirmen, in allen Fällen, der Wegpunkt im Spiel bringt Sie dorthin. SECRET 9.6, COLLECTIBLE 9.2 "Samuel Hayden Model, Toxicguy" ist zu finden in dem runden Archivraum. Im oberen Stockwerk finden Sie einen rote Anzeige Bildschirm (es gibt noch eine ähnliche Anzeige in einer blauen Farbe: ignorieren Sie sie. Dahinter ist das Licht einer einzelnen Archivzelle rot - alle anderen Lichter sind gelb.

Interagieren Sie damit, um die Puppe zu erhalten. Im Vorraum zu Olivias Labor befindet sich CODEX ENTRY "UAC Personal / Olivia". Pierce".

Nach ein paar Bildschirmen sind Sie in Olivias Privatlabor: Es gibt eine zentrale Hologramm eines steinernen sargähnlichen Dings, das bewacht wird. Es gibt BFG-Munition, eine Munitionskiste, eine ARGENT ZELLE 9.1 und ein Bildschirm zur Interaktion. Auf dem links ist ein einsamer, baufälliger Computer, auf dem Demon Destruction " spielt": interagieren Sie einfach mit dem laufenden Computer an der Seite und gehen Sie um die Combat Challenge zu erhalten. Die letzte Leinwand ist wieder im runden Archivraum: Seien Sie bereit für eine Kampf, nachdem Dr. Hayden eine Weile umherstreift.

Mission 9: Kämpfen: Zirkularer Archivraum

Machen Sie sich auf endlose Kobolde und eine lange Reihe von Höllenrittern gefasst. Eine Mancubus wird erscheinen; und gegen Ende 2? Kakodämonen. Nachdem alle Dämonen beseitigt sind, fällt eine kreisförmige Treppe von die Mitte des Raumes.

Auftrag 9: Kämpfen: Kleiner Kampf im Bereich Bloody Temple / Pew Area [Blutiger Tempel / Kirchenbank].

Einige wenige Possessed Securities und eine Reihe von Possesseds verweilen in diesem Zusammenhang in dem blutigen Gebiet. Wenn die Freigabe erfolgt, wird ein Hologramm von Olivia über ein rituelles Opfer erscheinen. Hinter Ihnen steht eine Rüstung, wenn Sie im Eingang zu diesem Bereich stehen.

Mission 9: Runder Lukenraum

Ausgang nach rechts zu einem blutüberströmten Korridor mit Büchern und Kerzen. Sie gelangen zu einem runden Raum mit einer Grube in der Mitte. Wenn Sie hineinschauen, werden Sie einen Elite-Wächter sehen, aber vorher sollten Sie nach einem Hebel für den Zugang suchen für eine klassische Karte. Springen Sie jetzt in (SECRET 9.7) und holen Sie sich ELITE GUARD 9.3 und SECRET 9.8, CLASSIC MAP 8.1 " Doom - Turm zu Babel". Springen Sie wieder hinaus und gehen Sie zum Bildschirm mit dem Wegpunkt: "Fahrradluke". Tun Sie dies, und springen Sie auf die Plattform, während sie das Loch verschließt. Warten Sie dass es dich hochhebt, wie ein Aufzug. Lassen Sie sich nach unten fallen, gehen Sie weiter und Sie gelangen zu einer gelb beleuchteten Tür mit der Aufschrift "Nur Wartung". Betreten für einen Kampf.

Mission 9: Kämpfen: Server-Halle

Man erwischt ein paar Possessed Securities unvorbereitet, setzt Granaten ein usw. Es gibt auch ein Pinkie vor Ihnen auf dem Flur. Und noch ein paar mehr Possesseds - darunter auch einige, die Sie durch ihr Auftauchen überraschen könnten.

Auftrag 9: Server-Halle

Der Flur wird immer blutiger, und schließlich öffnet man eine Tür zu einem Konsolenbereich. Ein Hologramm mit Olivia wird abgespielt, und Sie müssen interagieren mit einem Terminal am Wegpunkt hier, der Energierefraktor-Steuerung. Es öffnet die Zwillings Türen.

Mission 9: Kämpfen: Zwei-Ebenen-Lounges

Zwei identische Flure (mit blutiger Skeletttapete), führen Sie zu einem symmetrisches 2-stufiges Gebiet, das mit Kobolden, besessenen Soldaten, aber vor allem mit Besessen. Gehen Sie nach der Freigabe vom Eingang aus in die Lounge rechts auf dem Obergeschoss. Schauen Sie sich nach einem blutigen Kanal in etwa Kopfhöhe um. Er führt Sie zu SECRET 9.9, RUNE CHALLENGE 9.2, "Wurf retten". Es gibt auch ELITE GUARD 9.4.

(Diese Übersetzung für die Challenge wurde einer anderen Lösung entnommen)

Zweiter Runenversuch

Diese Prüfung ist für die Rettet-Wurf-Runde (Saving Throw Rune) - die Ihnen die Chance bietet, einen Todesstoß tatsächlich zu überleben - vielleicht. Bewaffnet mit der Gauss-Kanone und um Ihre Hacker-Creds unter Beweis zu stellen, indem Sie nur die Ressourcen nutzen, die sich im Versuchsbereich befinden, müssen Sie das komplexe Sicherheitsnetz hacken, während Sie einen Schlag erhalten... Ein Scherz. War nur ein Scherz.

Aber ja, Sie beginnen mit einem 0:35s-Timer und erhalten +2s pro Kill - es gibt x9 Ziele, also hey, legen Sie los!

Warten Sie - haben wir erwähnt, dass Sie KEINE Gesundheit haben, um zu starten und ein Treffer Sie töten wird? Ja, Sie haben keine Gesundheit, um zu starten, und ein Treffer wird Sie töten. Das ist hart, Kumpels - der einzige Rat, den wir Ihnen geben können, ist: Lassen Sie sich nicht erschießen und bleiben Sie in Bewegung.

Als es uns gelang, diese Rune freizuschalten, haben wir auch das Achievement freigeschaltet: Der Kreis ist vollständig (30G) Verdienen Sie alle Runen.

Damit haben wir an dieser Stelle auch alle Geheimnisse und Sammlerstücke für diesen Level und diese Karte vervollständigt - so gut gemacht!

(Andere Lösung Ende)

Außerhalb der Tür, im nicht-geheimen Bereich, befindet sich eine Munitionskiste. Gehen Sie dann zum Wegpunkt: ein großes Silo mit grünen konzentrischen Kreisen die den Wegpunkt selbst umgeben.

Mission 9: Portalbereichs-Kampf

Die Roboterstimme kündigt dämonische Präsenz an, aber Sie werden nicht viel sehen. Sie müssen den engen Gang betreten und durch den Teleporter gehen. Zuvor ist die In-Flight Mobility auszurüsten. Dann betreten Sie den Teleporter und zurückspringen. Sie sollten auf einem Regal landen, statt auf den Boden zu fallen. Dies ist der perfekte Ort, um den BFG zu benutzen, um den Thread Die Nadel Combat Challenge zu bekommen: Das wird den Kampf auch viel einfacher machen. Dies ist ein guter Kampf mit der Plasmakanone / Heat Blast - kämpfe gegen alle - das Eil-Powerup zu greifen, wann immer Sie Gesundheit brauchen. Verwenden Sie ein anderes BFG, wenn hilfreich - es liegen ein paar herum. Wenn der Pinkie oder die Hell Knights nach oben zeigen, schnappen Sie sich das Quad Powerup: es sollte (zusammen mit Heat Blast) leichte Arbeit sein für

den verbleibenden Dämonenhaufen.

Mission 9: Auf den Bosskampf vorbereiten

Folgen Sie Wegpunkten, schnappen Sie sich Vorräte, zusammen mit CODEX ENTRY "Monster / Cyberdämon". Dr. Hayden erklärt, dass dieser Kampf aus zwei Teilen bestehen wird. Der erste Teil ist der einfachere. Sie erhalten 6 Bonus-Waffen-Upgrade-Punkte, bevor der Kampf beginnt.

Mission 9: Boss-Kampf, Teil 1: Mars

Hier sind die bemerkenswertesten Cyberdemon-Moves für den ersten Teil:

- * die Raketen: er wird eine Salve horizontaler Raketen abschießen; so lange Sie in Bewegung bleiben, sollte es Ihnen gut gehen.
- * die Aufladung: Die Dinge werden sich verlangsamen, während er sich auf die Aufladung vorbereitet, also machen Sie sich bereit Wegzuspringen.
- * der sprunghafte Laserschuss: Dieses Ding richtet großen Schaden an, so dass man ihn wirklich überspringen muss.
- * der Charged Laser: dieser Mehrstrahl-Laser schießt aus seinem Arm. Es fängt rot an und intensiviert sich vor dem Schuss zu weißlich-gelb. Sie können wirklich von der In-Flight Mobility Rune profitieren, um dem auszuweichen - aufgewertet ist besser.
- * die Mörsersalve: er wird ein Bündel von Raketen nach oben abschießen; ihre projizierte Landeplätze werden auf dem Boden sein - finden Sie einen Platz zwischen ihnen zu stehen. Dieser Angriff ist kombiniert mit einer Attacke, einem Sprungfähigen Laserschuss oder ein veränderter Laser.
- * der Seitensprung: er wird manchmal einen großen Sprung zur Seite machen. Dies ist sein (ziemlich effektiver) Zug gegen die langsame Gauss-Kanone und die BFG Enthusiasten: Verschenden Sie Ihre Munition nicht, wenn Sie sie entdecken.

Empfohlene Runen: Vakuum, Munitionsverstärkung, Mobilität während des Fluges.

(Anmerkungen: Gepanzerte Offensive ist nutzlos, da er keine Panzerung fallen lässt. Der rettende Wurf ist marginal. Rich Get Richer ist gut, wenn man 100 Rüstungen hat (unwahrscheinlich). Er bleibt für eine Weile versetzt, so dass Dazed and Confused nicht wirklich hilfreich ist).

Mission 9: Bosskampf, Teil 2: Die Hölle

Eine kleine Zwischensequenz entführt Sie in die Hölle; der Cyberdemon gibt Ihnen die Klaue, und wird wiedergeboren. Sie werden auch ziemlich gut aufgeladen sein.

Er erweitert sein Repertoire um zwei neue Angriffe:

- * den dreifach sprungfähigen Laserschuss. Der erste Schuss wird niedrig sein; der zweite hoch; und das dritte niedrig. Es braucht nur Übung. Leichter Fehler: den ersten Laser doppelt zu springen und vom zweiten getroffen zu werden.
- * die Doppelwand. Er macht einen provisorischen Korridor, der mit einem dreifach sprungfähigen Laserschuss oder Raketen. Um mit der doppelten Wand umzugehen mit Raketen, bewegen Sie sich in einem kreisförmigen Muster mit In-Flight Mobilität.

Es gelten die gleichen Runennotizen wie oben. Fühlen Sie sich frei, Ihre gesamte BFG-Munition zu verwenden. Sie erhalten 2 Waffen-Upgrade-Marken. Wenn der Kampf vorbei ist, springen Sie in den roten Teleporter.

Mission 10: Das Reich des Titanen "Das Reich des Titanen"

Mission 10: Titan's Realm

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

* Trickschuss: Ich weiß nicht, warum, aber mit dem Lock On des Raketenwerfers Modus scheint dies zuverlässig zu erreichen. Es gibt andere Wege, aber ich haben nichts gefunden, was so konsistent ist.

* Auf dem Berg: Es gibt eine Reihe von Kämpfen, die mit der Höllen Baron enden. Aus irgendeinem Grund töte ich sie oft versehentlich, anstatt sie zu erschüttern. Dazu muss man von höherem Boden springen!

Der Kampf, wo man den Blue Skull bekommt, ist wahrscheinlich der einfachste, um diesen zu bekommen,

denn der Höllenbaron startet in einer Grube.

* Dominator: Es gibt ein Berserker-Powerup, das hier Ihr Haupthelfer ist.

Mission 10: Einführung

Vom Gang aus finden Sie CODEX ENTRY "Artefakte / Slayer's Testament #4".

Mission 10: Erster Kampf

Springen Sie weit hinunter zu einer blutigen Grube, um sofort von 3 Cacodaemons angegriffen zu werden. Gehen Sie die Treppe hinauf und werden von einem weiteren Cacodaemon und einem Cyber-Mancubus angegriffen. Folgen Sie dem höllischen Pfad zu einer gelblichen Höhle, die von 4 Verlorenen Seelen bewacht wird. und 2 Kakodämonen.

CHECKPOINT.

Betreten Sie diesen Raum: Sie sollten eine Brücke über ein Becken mit Giftschlamm sehen. Wenn Sie unter die Brücke schauen, sehen Sie einen Skull Schalter. Betätigen Sie ihn und gehen Sie aus dem Schlamm. Vom Eingang aus in den Raum gerichtet, verursacht dies eine Nische, die sich auf dem toxischen Boden öffnet, direkt neben einer grünen Fackel. Drinnen diese Nische ist GEHEIM 10.3. ELITEGARDE 10.1. Und etwas Rüstung.

Auftrag 10: Kämpfen: Eingangshalle

Gehen Sie weiter und lösen Sie die Erschaffung einiger Verlorener Seelen, einiger Höllenschlitzer und ein Pinkie. Gehen Sie nach rechts. Wenn Sie nach der Rüstung greifen, lösen Sie 2 Höllenritter die sofort erscheinen. Es gibt auch 4 Unwillige in der nächsten Raum, zusammen mit einem Skull-Schalter: drücken Sie ihn. Dies wird das Entstehen eines Cyber-Mancubus auslösen, was diesen Kampf beenden wird.

CHECKPOINT.

Sammeln Sie jetzt Beute ein und suchen Sie nach der FELDDROHNE 10.1, GEHEIM 10.2 (sie war vorher sichtbar, also könnte sie auf der Karte sein). Gehen Sie zum nächsten Kampf über: Das Ziel wird ein grünes Tor sein. Teleporter, aber einige Dämonen werden Sie unterwegs ablenken.

Auftrag 10: Kämpfen: Erster Teleporter

Beim Betreten dieser komplizierten Arena wird sich ein Cyber-Mancubus zu Ihrer Linken erscheinen, und ein Mancubus wird in dem Gebiet vor Ihnen auftauchen. Polieren sie aus ist jedoch bequem.

Eine Schar anderer Dämonen kommt auch noch dazu. Ein paar Kobolde, wenige Revenants, 2 Pinkies. Benutzen Sie die Eile, da dies der einzige Kampf in diesem Bereich ist - benutzen Sie sie, um zu arbeiten über die Herausforderung des Dominatorkampfes. Sobald Sie den CHECKPOINT erhalten haben, nähern Sie sich dem Teleporter und die Balken werden zum Aufzug. Treten Sie ein für einen ikonischen Kampf.

Auftrag 10: Kämpfen: Blutige Höhle

Daves Eröffnung: Gewöhnlich drehe ich mich nach rechts, wenn ich aus dem Teleporter komme und wähle Schrotflintenmunition und eine Panzerung. Blick nach links in eine Höhle vor einem Gelben Aufzug: Es sollten Raketen am Boden und ein Quad Powerup in dem Hintergrund sein. In wenigen Sekunden wird ein Mancubus direkt auf den Raketen erscheinen: Er wirft ein paar

Granaten und läuft an dem gelben Aufzug vorbei die Treppe hinauf. Sie sollte einen Benzinkanister finden, und den Flur hinunter ist der einzige Pinkie in diesem Kampf. Töten Sie ihn, und dann rennen und kämpfen Sie wie gewohnt. Das Finale sind 2 Höllenbarone. Ich spare mir oft das Quad Powerup für sie auf (Anmerkung die 4 Imps erscheinen), wenn Sie das Powerup durchführen. Nach dem Kampf: Die Karte kann eine Puppe enthalten: GEHEIM 10.1, SAMMELBAR 10.1 "BFG-9000 Modell / Keenguy". Wenn nicht, befindet sie sich in einer Nische der Eingangs Wand. Folgen Sie dem Wegpunkt im Spiel zum Teleporter. Sie gelangen zur Auto-Map, verwenden Sie sie.

Auftrag 10: Kämpfen: Rechteckige Grube

Beschäftigen Sie sich nach 6 verlorenen Seelen mit 4? Hell Razers und einem Haufen Imps. Sie können meist nur durch das Schießen auf Fässer getötet werden. Verwenden Sie den Raketenwerfer auf die Verlorene Seelen, um die Trick Shot-Auszeichnung zu erhalten, oder töten Sie sie, wie Sie wollen.

Mission 10: Der Gelbe Schädel und seine Tür

Nach dem Kampf: Halten Sie nach einem gelben Aufzug in der Nähe der roten Tür Ausschau, der Sie auf die Dachsparren bringt. Auf der anderen Seite des Weges steht ein gelber Scheiterhaufen: Springen Sie dorthin für SECRET 10.4, SAMMLUNG 10.2: "Cyberdemon Model, Silverguy". Springen Sie zurück. Nun springe mit dem grünen Rüstungsanzug zum Landepunkt hinüber und Tür mit Holzgitter-Muster. Sie wird sich öffnen und Sie können den Gelben Schädel mitnehmen. Aber! Es ist eine Falle. Eine sehr einfache, offensichtliche Falle. Ich denke, Sie werden es herausfinden. Gehen Sie weiter durch die Halle (in Richtung des grünlichen Bereichs mit dem Galgen - das Gebiet, in dem Sie noch nicht waren). Es erscheint ein Gitter, das den Zugang zur gelben Tür versperrt. Sie müssen also nach links in einen toxischen Bereich mit einem Haufen von Unwilligen gehen die herumtorkeln. Sie werden hier ein Unverwundbarkeits-Powerup sehen, und am Ende des Korridors, einen ELITE GUARD 10.2 und einen Skull Schalter. Aktivieren Sie den Schädelhalter.

Auftrag 10: Kämpfen: Giftschlamm-Bereich

Bei der Rückkehr werden sich zwei Luken öffnen und 2 Mancubi freilegen. Sie können die Unverwundbarkeit auf sie verwenden oder kämpfen Sie vorsichtiger und heben Sie sie für eine Minute auf. Wenn sie weg sind, nehmen Sie die Unverwundbarkeit, wenn Sie sie nicht haben, und laufen Sie die Treppe zum Kampf gegen 3 Pinkies. Danach ist die Gelbe Schädeltür zugänglich und ein CHECKPOINT.

Bevor Sie jedoch durch die Gelbe Tür gehen, beachten Sie, dass ein weiterer Durchgang geöffnet hat und ARGENT ZELLE 10.1 und CODEX EINTRAG "Monster / Pinky" erhält. (Eigentlich empfehle ich, wenn Sie das Upgrade "Rich is Richer" erhalten möchten, Warten auf nach dem folgenden Kampf)

Auftrag 10: Kämpfen: Stampfender Fels

Die Tür des Gelben Schädels öffnet sich und gibt den Blick auf einen scheinbar roten Schädel Schalter frei, aber es ist eine Falle: Der Boden fällt ab, und plötzlich kämpft man gegen ein Mancubus, dann 2 Revenants und ein Höllenritter mit einigen Kobolden im Hintergrund.

Irgendwann erscheinen auch 2 weitere Mancubi und ein Cyber-Mancubus. Beachten Sie, dass es hier BFG-Munition gibt, wenn Sie also voll sind, können Sie diese gerne benutzen!

ANMERKUNG: Die nahegelegenen Säurebecken erlauben es Ihnen, zuverlässig nur 1 Punkt von Schäden, was dieses Gebiet sehr bequem macht, um die Rich Get Richer Rune zu Upgraden. Nehmt dazu NICHT die gesamte Rüstung während man kämpft, will man mindestens 4-8 Streupanzerungen übrig haben.

Mission 10: Gebiet der stampfenden Felsen

Wenn der hämmernde Fels unten ist, klettern Sie schnell auf ihn. Er wird Sie hochheben. zu einem Skull-Schalter: drücken Sie ihn und lassen Sie ihn herunter. Bevor Sie weitergehen, gehen Sie in Richtung der gelben Tür, die sich derzeit im Tor befindet raus. Halten Sie Ausschau nach einer kleinen Nische, die den klassischen Doom Map Hebel fortsetzt. Ziehen Sie es. Das Tor zur Yellow-Skull-Tür wird sich öffnen: Gehen Sie diesen Weg und gehen Sie zurück. in den unteren Giftschlammraum (wo der Mancubi mit der Elite Guard), und Sie finden CLASSIC MAP 10.1 "Phobos-Anomalie": GEHEIM 10.5. Dieser Bereich hat auch eine Mega-Gesundheit: Gehen Sie einen Korridor entlang und interagieren Sie mit einer verfärbtes Wandpaneel auf der rechten Seite, um die Mega-Health zu erhalten.

Gehen Sie zurück zur Pounding Rock Area. Gehen Sie auf einen grünen Teleporter zu. Schauen Sie nach links und sehen Sie einen großen Raum mit 2 gelben Aufzügen und einer Rüstung in der Mitte. Gehen Sie in die Schatzkammer, wie ich sie nenne, und holen Sie etwas Beute und einen blauen Schädel, auf dem Weg nach draußen wird ein Kampf ausgelöst.

Auftrag 10: Kämpfen: Schatzkammer

Es beginnt direkt beim Ein-/Ausgang mit 3 SPECTRES. Dies ist schnell gefolgt von einigen Kobolden und 4 verlorenen Seelen. Dann 2 Cacodaemons und 3 Mancubi Schließlich ein Höllenbaron.
CHECKPOINT.

Mission 10: Übergang

Nachdem Sie nun nach Streuvorräten gesucht haben, geben Sie den grünen Teleporter (die Balken verschwinden, wenn Sie sich nähern). Sie befinden sich in einem feurig gelb beleuchteten Bereich. Schnappen Sie sich den CODEX-EINGANG "Artefakte / Testament des Jägers V". Links abbiegen für SECRET 10.6: eine Mega-Gesundheit (Rich Get Richer Richer Upgrade nicht vergessen). Wenn Sie weitergehen, sind Sie wieder bei der Rechteckigen Grube.

Auftrag 10: Kämpfen: Rechteckige Grube, Blauschädel-Tür-Kampf

Für diesen Kampf wurde ein Berserker-Powerup platziert. Er beginnt mit vielen Kobolden und umfassen auch 3 Höllenritter, 2 Beschwörer, einen Mancubus. Es endet mit einem Höllenbaron. Benutzen Sie den Blauen Schädel, und finden Sie sofort auf dem Boden CODEX ENTRY "UAC". Personal / Olivia Pierce".
Springen Sie in den roten Teleporter.

Mission 11: Die Nekropole

Mission 11: Necropolis & Hell Guards Boss Battle

Sie befinden sich in einem zentralen Bereich dieser Ebene mit den Gelben und Blauen Schädeltüren benachbart.

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Eine Stecknadel zerplatzt einen Ballon: Es gibt zwei klare Gelegenheiten dafür. Gleich zu Beginn und nach der Überquerung der schwimmenden Inseln mit Cacodemons. Versuchen Sie beides, da es ziemlich einfach sein kann, den Mancubus zu töten versehentlich. Dazed and Confused Rune kann ein wenig helfen, ebenso wie ???

- * Zwei Mäuler zu füttern: Wenn Sie auf den schwimmenden Inseln kreuzen, gibt es eine einfacher Ort, um dies zu bekommen. Verwenden Sie Gauss-Kanone / Belagerungsmodus oder BFG.

- * Warten Sie darauf: Indem Sie das erste Fass die Stufen hinuntertreten, können Sie 3 dort erledigen; und der Vorkampf im Saal "Square" hat 6 Besessene, die leicht zu erledigen sind. Es gibt eine Reihe von anderen Chancen, diese Szenen (die Tötungen zählen, auch wenn Sie sterben!)

Mission 11: Gelber Schädel

Zu Ihrer Linken am Boden befindet sich ein Teleporter. Springen Sie hinein. Finden Sie CODEX ENTRY, "Monster / Cyber-Mancubus".

Mission 11: Kämpfen: Gelber Schädel Vorkampf

Gehen Sie weiter bis zu einem Fass am oberen Ende der Treppe, wenn Sie es nach unten treten können Sie darauf schießen, um einige Dämonen zu töten, für die Herausforderung. Gehen Sie die Treppe hinunter und schauen Sie schnell zurück, um 2 Verlorene Seelen zu erschießen. Ein Mancubus taucht oben auf der Treppe auf: Er ist gut für die Pin Pops eine Ballon-Herausforderung. Wenn Sie die Treppe hinaufsteigen, erscheinen 2 weitere Verlorene Seelen.

Mission 11: Leckereien

A CODEX EINTRAG "Artefakte / Testament des Jägers #6", Gas und ARGENT CELL 11.1 (die letzten) werden gefunden, wenn man den Korridor weitergeht.

Mission 11: Kämpfen: Fallen

Gehen Sie wieder die Treppe hinauf, wo sich ein Tor geöffnet hat: Sie sollten einen Schädel sehen Wechseln Sie im nächsten Raum geradeaus, aber wenn Sie sich ihm nähern, wird ein Haufen Unwille und ein Spectre erscheinen. Töten Sie sie und betätigen Sie den Schalter, so dass 2 Höllenritter erscheinen, während Sie zurück gehen. Gehen Sie wieder die Treppe hinunter und töten Sie einen Cyber-Mancubus.
CHECKPOINT.

Mission 11: Kämpfen: Quadratische Arena

Dies ist ein quadratischer, mit Fackeln beleuchteter blutiger Raum mit 4 großen Säulen. Vorkampf: dort ein Haufen Unwilliger, die herumwandern, und Fässer: benutze sie um an der Warten-auf-es-Challenge zu arbeiten. Es ist Ihre beste Gelegenheit. Nachdem Sie den Schalter gedrückt haben, beginnt der eigentliche Kampf. 3 Kakodämonen erscheinen, 2 Hell Razers und einige Imps und 2 Spectres in schneller Nachfolge. Dann 2 Höllenritter und ein Beschwörer. Schnappen Sie sich die Auto-Map, ziehen Sie den klassischen Classic Map Doom Hebel und greifen Sie sich den Gelben Schädel.
KLASSISCHE KARTE 11.1 "Schicksal - Haus des Schmerzes" ist GEHEIM 11.3. Zurück nach draußen und einen Flur hinunter in ein Gebiet, das auf der Karte merkwürdig aussieht. Dadurch wird der Teleporter geöffnet, und Sie können ihn benutzen, um zu dem zentralen Raum zu kommen, in dem Sie begonnen haben. Auf der gegenüberliegenden Seite hat sich ein neuer Teleporter geöffnet. Dieser bringt Ihnen den Blauen Schädel. Gehen Sie durch den Teleporter für den nächsten Kampf.

Mission 11: Kämpfen: Vier-Plattformen-Arena

Bald nach dem Betreten bilden sich 2 Mancubi auf 2 der Plattformen (zwei Gauss-Kanonen Belagerungsexplosionen werden sie beide treffen). Dann 3 Cacodaemons und Imps. Dann einige Revenants und ein Höllenritter beenden diese Welle. Die Tore um den Quad Powerup-Lift und 4 Revenants erscheinen, einer auf jede Seite des Platzes. Dann erscheinen 2 Cyber-Mancubi und 2 Mancubi: das Ende des Kampfes. Nehmen Sie den Blauen Schädel. Teleportieren Sie zurück in den Zentralraum.

Mission 11: Kämpfen: Zentraler Raum

Verwenden Sie beide Schädel und interagieren Sie mit den Knöpfen hinter jeder Tür, um Folgendes auszulösen: die nächste Schlacht.
3 Imps erscheinen an einem zuverlässigen Ort.
2 Pinkies sind die nächsten.

2 Revenants, ein Höllenritter und ? Spectre bilden die nächste Welle.

Die letzte Welle besteht aus 2 Höllenbaronen.

Nach dem Kampf öffnen sich zwei Treppen unterhalb des Hauptgebietes (siehe Karte), gehe dahin und lassen Sie sich in einen kleinen Flur fallen, in dem es etwas Gesundheit und einen weiteren Tropfen gibt.

Mission 11: Kämpfen: Kakodämonen in der Luft

Wenn Sie vom Sprung aufstehen, lauern 3 Cacodaemons um Sie herum. Verwenden Sie den BFG- oder (besser) Gauß-Kanonen-Belagerungsmodus, um die "Two Mouths to Feed"-Herausforderung. Springen Sie auf die nächste Plattform, auf der sich zwei große unbeleuchtete Fackeln/Säulen sind. Die nächste Plattform hat nur eine Fackel/Säule. Schauen Sie vorsichtig von dem Rand, um eine kleine Insel zu sehen. Manchmal kann man sie sehen von oben, aber oft kann man das nicht, aber es ist eine Puppe drauf. In-Flight-Mobilität hilft (ist aber nicht notwendig), dort hinunterzuspringen. Dies ist SECRET 11.2, ZUSAMMENFASSUNG 11.1 "Kettensägenmodell, Tealguy".

Springen Sie weiter zur Höhle, wo Sie von einem Mancubus begrüßt werden. Vergessen Sie nicht, ELITE GUARD 11.1 zu holen, und es gibt auch etwas Rüstung. Gehen Sie weiter bis zu Schrotflintenmunition und der letzten FELDDROHNE 11.1.

Mission 11: Kämpfen: Große Schlacht im Gange

Gehen Sie die Treppe hinauf, wo sich einige große Dämonen austoben: 2 Mancubi, einige Revenants, Imps und ein Cacodaemon. Helfen Sie ihnen, sich gegenseitig zu töten und die Hell Razers, 2 Cyber-Mancubi und was sonst noch erscheint. Es gibt eine BFG und ein Eil-Powerup. Sie wollen sich für den nächsten Kampf gut in Form bringen.

Auftrag 11: Kämpfen: Gekoppelter Flur

Die gleichen Dämonen werden an jedem Ende dieser Halle erscheinen. Ich nenne die Zahlen:

- * 2 Höllenbarone
- * 2 Mancubi
- * 4 Spektren

Es ist ziemlich viel Munition vorhanden, und ELITE GUARD 11.2.

Mission 11: Kämpfen: Letzter Nicht-Boss-Kampf

Beim Verlassen werden Sie sofort von 2 Cacodaemons verfolgt: Töten Sie sie mit dem Raketenwerfer: Es ist Munition vorhanden. Gehen Sie mit einer großen Panzerung zur Schatzkammer hinunter. Dies löst 2 Mancubi aus. Ziehen Sie sich in das ursprüngliche Gebiet zurück und verwenden Sie Raketen, Gauss Kanone. Sobald Sie einen Mancubi töten, werden 2 Höllenbarone hervorgebracht. Gauß-Kanone oder BFG wird empfohlen: Es wird nicht lange dauern, bis sie bei Ihnen ankommen. Jetzt können Sie ein obskures Geheimnis bekommen, SECRET 11.1. Schauen Sie sich die große Statue / Struktur an, die wie der Kopf eines gehörnten schreienden Dämons geformt ist. Auf seiner Stirn, ist ein leuchtend rosa Runensymbol. Schießen Sie es (mit der Gauß-Kanone oder Raketenwerfer oder Sturmgewehr/Taktisches Zielfernrohr, da Sie Reichweite benötigen), und eine seltsame kubische Kapsel wird aus ihr ausspeien und neben Ihnen landen. Diese ist das COLLECTIBLE 11.2 "Gauß-Kanonenmodell, Hazmatguy".

Lager auffüllen, es stehen zwei Bosskämpfe an!

Mission 11: Boss-Kampf 1: Höllengarde

Dieser Bursche hat ein Kraftfeld (die transparente grüne Kugel), das ihn vor allem schützen, sogar vor BFGs, also müssen Sie Ihre Schüsse timen für wenn das Feld nicht besetzt ist. Die meisten seiner Angriffe geben Ihnen eine Eröffnung.

Seine Züge:

- * Schlägerangriff. Er kommt auf Sie zu, bewegen und zielen Sie, da sein Feld unten ist als er an

greift, und gleich danach.

- * Angegriffener Club-Angriff. Ähnlich, aber er steckt mehr hinein und beschädigt alles ist ein Radius (der kurz aufflammt).
- * Tri-Sphere-Angriff. Er sprengt eine glühend gelbe Kugel, die kurz aufflammt blinkt, wird dann fast weiß, dann sind 3 sehr schädliche Schüsse gestartet. Dieser kann nur nach dem Blinken angegriffen werden, aber vorher Schießen. Die gute Nachricht ist, dass es ihn für einen größeren betäubt (Belagerung oder BFG) Sekundärangriff.

In der Mitte des Kampfes gewinnt er einige neue Tricks:

- * Drehende Flammenspirale. Den Flammen ausweichen: danach wird er für ein ungewöhnlich langes Zeitfenster angreifbar.
- * Drei Trommelwellen. Er schlägt auf den Boden und erzeugt eine relativ langsame bewegte Welle, die viel Schaden anrichtet.

Gegen Ende möchten Sie vielleicht Dazed and Confused ausrüsten, da tut er es nicht bleibt lange gestaffelt, muss ihn mit Glory Kill töten.

Mission 11: Boss-Kampf 2: Die Zwillingshöhlenwache

Diese Jungs agieren wirklich an einem Strang, aber es ist einfacher, ihre Züge getrennt zu beschreiben. Zum Glück fehlt ihnen das Kraftfeld.

- * Bett aus Feuer. * Einer läuft und erzeugt eine Folge langer Feuerbälle. Einfach über sie springen.
- * Feuer Tornado. * Einer dreht sich und erzeugt einen Wirbelsturm aus Feuer. Ausweichen.
- * Sphärenangriff. Wie oben, aber es blitzt weder auf noch teilt es sich. Schießen. direkt nach dem Aufblasen, um ihn zu betäuben.

Wenn einer betäubt ist, kann man ihn oft in einer Reihe aufstellen, um den doppelten Schaden herauszuholen, des Belagerungsmodus oder BFG. Wenn sie niedrig werden (20%), schalten Sie "Benommenheit und Verwirrung" ein, so dass Sie es leichter haben, sie mit Glory Killing zu töten. Für das Töten dieser Jungs erhalten Sie 2 Waffen-Upgrade-Punkte. Nachdem Sie sie getötet haben, können Sie auf den Schmelztiegel zugreifen (der eher wie ein Dolch aussieht). mit einem Schädel an der Spitze).

Mission 12: VEGA-Zentralverarbeitung

Mission 12: I Am VEGA

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Die Vielfalt ist die Würze des Todes III: Es gibt viele Kobolde, darunter 4 direkt kurz nach dem Betreten des Gebäudes. Besessene Ingenieure können auch mit Glory Kills getötet werden, um diese Anforderung zu erfüllen.
- * Gore Pinata. * Auch dafür gibt es reichlich Gelegenheiten. (Die Ausrüstung Rune und sein Upgrade sind eine große Hilfe)
- * Meine Zähne sind schärfer: Sie können springen und bei Bedarf mit der Kettensäge arbeiten.

Mission 12: Einleitung

Gehen Sie in eine der Türen und suchen Sie im Konsolenbereich nach CODEX ENTRY "UAC Personal / VEGA". Gehen Sie zum Öffnen der Schleuse und holen Sie Gas oder Munition, wenn Sie es wünschen. Halten Sie an, etwa 115 Meter vom Wegpunkt entfernt. Halten Sie Ausschau nach einer grün beleuchteten Instandhaltung Luke. Gehen Sie in diese rein, anstatt zum Wegpunkt zu gehen. In einem Schacht finden Sie hier COLLECTIBLE 12.1 "Hell Guard Model / Quakeguy". (GEHEIM 12.1) und eine BFG-Munition im nächsten Schacht. Absprung in den Hauptbereich aus

dem ersten Schacht, möglicherweise konservativ, da es etwa 5 Imps da drin gibt. Auf eine weitere Wartungstür auf Bodenhöhe folgt eine grün beleuchtete Luke in den Boden. Lassen Sie sich in den Bereich mit den Sicherheitsschaltern fallen.

Mission 12: Erster Wechselkampf

Viele Koboide, besessene Soldaten und Revenants erscheinen, wenn Sie den ersten Schalter drücken (der zweite Schalter löst kein Spawnen aus). Dieser mehrgeschossige Bereich hat viele Pickups, und der Bereich wird für den nächsten Kampf wieder benutzt.

Mission 12: Kampf um die Sicherheitsabschaltung

Das Umlegen des zweiten Schalters führt nicht dazu, dass neue Dämonen erscheinen. Aber die Deaktivierung der Sicherheit führt dazu, dass 2 Cacodaemons und ein Cyber-Mancubus erscheinen. Dieser Kampf kann mit einem einzigen BFG-Schuss gewonnen werden, wenn man sich nach vorne wagt, etwa 5 Sekunden nach der Deaktivierung des Sicherheitssystems.

Mission 12: Kampf um kühlen Zugang

Hinweis: Sie können den Berserker aus dem früheren Kampf verwenden.

Ein paar Possessed Securities und 3 Pinkies und ein Mancubus verstreut über etwa 4 Zimmer. Eine Gesundheitsstation und ein CODEX-EINGANG "Monster/Einnehmer" sind in der Nähe der anderen gefunden. Es gibt auch zwei Aufzugsschächte auf der Seite, die haben 2 Besessene Soldaten und eine BFG-Munition.

Mission 12: Die blaue Schlüsselkarte finden

Suchen Sie in der Nähe der Gesundheitsstation nach einem sehr blutigen Seitenbereich mit Eingeweide, die von der Decke hängen, und eine Kettensäge. Treten Sie ein und suchen Sie nach einer Luke. Gehen Sie hinunter und finden Sie einen Haufen Besessener Ingenieure, Die Besessenen und 2 Spektren. Aber am wichtigsten ist die blaue Schlüsselkarte. Gehen Sie durch die blaue Tür. Biegen Sie nach links ab, um die Autokarte zu finden (falls Sie sie noch nicht gefunden haben), und gehen Sie weiter durch eine andere Blaue Tür. Sie finden hier eine SECRET 12.2, ELITE GUARD 12.2, und werden von einem Revenant überrascht.

Hinter der Kiste, an die sich die Wache lehnt, befindet sich ein Hebel: Ziehen Sie ihn zum Öffnen, Zugang zur klassischen Doom-Level. Dann gehen Sie an dem Typen mit der blauen Schlüsselkarte vorbei zurück und suchen Sie nach einem verschachtelten Paar grober Kreise auf der Karte. Das ist SECRET 12.5, CLASSIC MAP 12.1 "Untergang - Kommandoführung".

Schauen Sie den Schacht hinunter, aus dem der Revenant herausprang. Sie sehen eine Mega-Gesundheit, nach unten springen und sich vergewissern, dass man sie bekommt. Sie sollten auf einem rechteckigen Kanal in einem sehr großen Eistunnel stehen. Lassen Sie sich in die andere Richtung fallen für GEHEIM 12.3, SAMMLUNG 12.2: "Cyber-Mancubus Modell, Dschungelguy". Gehen Sie den Kanal entlang, um wieder nach oben zu gelangen. Betreten Sie die Tür zu einem Tunnel. Er bringt Sie in eine Lobby, wo ein Hologramm-Mensch davon faselt wie viel Energie sie verbrauchen.

Machen Sie weiter.

Mission 12: Kämpfen: Kühlmittelgenerator-Raum

Vier Schalter müssen zerstört werden (durch Schießen), um die Energie umzuleiten. Es scheint nicht so wichtig zu sein, in welcher Reihenfolge Sie vorgehen.

- * Schalter 1: 2 Cacodaemons und ein Beschwörer erscheinen, und eine lange Parade von Possessed Soldiers und Hell Razers und ein paar Imps.
- * Schalter 2: Ein Höllenbaron, 2 Pinkies, ein weiterer Beschwörer, 4 verlorene Seelen.
- * Schalter 3: Koboide, Besessene Soldaten, Höllenschlitzer.
- * Schalter 4: Es erscheint nichts Neues :)

Nachdem die dämonische Präsenz eliminiert ist und Sie alle verbleibende Beute genommen haben,

gehen Sie zum Wegpunkt und betätigen Sie den Bildschirm.

Käsigen Strategie: Sie können sich hinter dem untersten Schalter verstecken: eventuell Pinkies werden sich gegen Sie verbünden, aber dann können Sie den Berserker Powerup ausnutzen. In den Tunnel, der aus dem Gebiet herausführt.

Also, so wie ich es normalerweise mache.

Der Kampf ist, nach links über einen Schalter zu gehen, dann nach rechts zu gehen und über die Lücke zum zweiten Schalter. Verwenden Sie das Taktisches Zielfernrohr zum Herausnehmen der ersten 2 Schalter aus der gleichen Perspektive. Gehen Sie dann nach draußen und springen Sie zum 3. Schalter; manchmal wird dort ein Cyber-Mancubus erscheinen, bevor Sie springen: entweder mit der Kettensäge oder über/umgehung. Zerstören Sie den 3. Schalter und verstecken Sie sich dahinter, Ausschießen mit der Gauss-Kanone / Belagerungsmodus usw. Bei einigen Punkten, schnappen Sie sich den Berserker. Das Coole an der Sache ist, dass die Monster sich meist gegenseitig bekämpfen. In diesem Raum gibt es auch CODEX ENTRY "Monster / Cyber-Mancubus".

Folgen Sie dem Vorschlag von VEGA, unten auf einen Zug zu springen, um zu der letzten große Schlacht auf dem Mars zu gelangen.

Mission 12: Kampf: Finale

Dies findet in einem großen Depotbereich statt, mit einigen wenigen BFG-Munitions- und Gaskanistern und andere Vorräte herumgeworfen. Sie fahren mit dem Zug ein und eine gut getimte BFG kann 2 Cacodaemons und die 2 Höllenbarone plus eine ganze Reihe von Zufallsdämonen erledigen. Feuern Sie es auf die 2 Höllenbarone so wie der Cacodaemon links im Begriff ist, aus dem Blickfeld zu geraten. Die nächste Welle besteht aus ein paar Cyber-Mancubi, 5? Pinkies, und 3? Cacodaemons, zusammen mit vielen Imps. Es gibt hier 3 BFG-Munition - Sie werden sie also wahrscheinlich ein paar Mal verwenden wollen.

Auftrag 12: VEGA zerstören

Ein Wegpunkt führt zu einer Plattform, die Sie nach oben bringt. Aber schauen Sie zuerst unten nach einer anderen Plattform, auf die Sie springen können. Springen Sie auf eine Leiste, auf der SECRET 12.4, ELITE GUARD 12.3 stehen sollte (sowie eine Munitionskiste). Fahren Sie mit dem Aufzug zurück auf die Plattform. Warten Sie darauf, bis Sie zu einem dramatischen Bahnsteigbereich kommen. Deaktivieren Sie die Neuronalen Netze links und rechts. Sie erhalten einen Bonus von 5 Waffen-Upgrade-Punkte, nachdem dies geschehen ist. Gehen Sie dann zur Mittelkonsole. Holen Sie sich CODEX ENTRY "Umgebungen / VEGA". Zentrale Verarbeitung". Interagieren Sie dann mit dem Bildschirm, um eine Filmszene zu erhalten, die das Level beendet.

Mission 13: Argent D'Nur

Mission 13: The Well - Big Boss Battle

Anmerkungen zu den Herausforderungen im Kampf:

- * Stillhalten: nur der dritte Kampf ist dafür gut, also seien Sie vorsichtig, dass Sie beide Barone im Blick haben, wenn Sie das BFG nutzen.

- Es ist schwierig, dazu die Gauß-Kanone einzusetzen.

- * Unerforschtes Territorium: Folgen Sie dem Leitfaden.

- * Große [REDAKTORISCHE] Kanone: Sie werden das wahrscheinlich bekommen, ohne es zu versuchen; Sie

- wollen wahrscheinlich Ammo Boost II viel aktivieren, um noch mehr BFG-Munition zu bekommen.

Mission 13: Einführung

Sie beginnen in einem großen oberen Hofbereich, in dem die Beute verstreut ist. Schließlich geht man zu einem CHECKPOINT für den Kampf hinunter.

Mission 13: Kämpfen: Scharfschütze dann Berserker

Sie sollten mit einem Überblick beginnen, wo Sie einen Cacodaemon sehen können um anzugreifen, ein halbes Dutzend Imps. Normalerweise töte ich den Cacodaemon (Sturmgewehr mit Tactical Scope) aus der Ferne und heben Sie sich die Imps für die Nähe auf. Springen Sie hinunter in den Hofbereich darunter und erledigen Sie die Imps, die zu Ihnen kommen. Die nächste Welle beginnt erst, wenn Sie das Hauptgebiet betreten. In kurzer Reihenfolge erscheinen 2 Höllenritter und ein Beschwörer, gefolgt von 2 Pinkies und viele Kobolde. Normalerweise benutze ich einen BFG, nachdem viele Dämonen erschienen sind, und schnappe mir dann die Berserker Powerup aus der Mitte des Hofes.

Theoretisch sieht es so aus, als würden die Runen " Suchen und Zerstören" ("Seek and Destroy") und "Wildheit" ("Savagery") das Berserker-Powerup effektiver machen - ich habe nicht wirklich einen Unterschied bemerkt. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie über den Wegpunkt und CHECKPOINT in der Nähe des blauen Teleporters hinaus.

Mission 13: Kampf: Intro Treppe

Bevor Sie beginnen, blicken Sie auf einen beeindruckend dämonischen Anblick von 3 Statuen eine zentrale Sache zu füttern. (Ich bin mir nicht sicher, ob die 3 Balken symbolisieren die 3 große Kämpfe voraus oder nicht)

Auf die nächste Stufe hinabsteigen, wo es normalerweise zwischen 1 und 3 Unwillige herumtorkeln (sie werden auf die nächste Stufe hinunterfallen, aber sie können nicht wieder aufstehen, so dass die genaue Anzahl variiert). (Da ich anscheinend oft die Aufrüstung des Mobile Turret benötige, was beinhaltet das Töten in Gruppen von 4 Feinden, ich warte oft darauf, sie zu töten, aber das Geheimnis muss ausgelöst werden, bevor Sie in den nächsten Bereich absteigen). Halten Sie mit Blick auf die Schlucht Ausschau nach einem Skull Schalter an der rechten Seite von der Ebene. Betätigen Sie ihn, gehen Sie dann auf die andere Seite dieses Bereichs und suchen Sie einige Blöcke zu erklimmen. Nach dem Aufstieg gibt es eine Höhle die mit Gas und BFG-Munition eröffnet wurde: GEHEIMNIS 13.3.

Gehen Sie zurück in den untersten Bereich in diesem Komplex mit etwa 8 Unwillkürlichen.

Optional: durch den Tunnel nach links gehen. Sobald Sie irgendeine Panzerung am Ende des Tunnels nehmen wird sich ein Cacodaemon direkt vor Ihnen, und 2 Imps erscheinen auf dem Flur. Ein paar Sekunden später erscheint eine Hell Knight. Der Ritter erscheint am äußersten Ende der Halle (dem Eingang). (Normalerweise den Gauß-Kanonen-Belagerungsmodus für den Kakodämon und den Höllenritter verwenden - separat - und Super-Schrotflinte für die Imps, aber es gibt viele Optionen. Die Verwendung einer Kettensäge beim Hell Knight könnte die Dinge einfach machen und Ihnen eine Menge Munition bringen)

Optional: in die andere Richtung gehen (eine Rechtskurve, wenn man der Schlucht zugewandt ist), zu einem eine felsige Treppe, die zur Autokarte für diese Ebene führt.

Mission 13: Kämpfen: Nachzügler auf den Inseln

Sprung über die Schlucht: Halten Sie Ausschau nach der Schlucht, in der 2 Verlorene Seelen und dann wird ein Kakodämon erscheinen. Springen Sie hinunter und über die Schlucht. Gehen Sie nach links und drehen Sie sich um, um den nächsten Sprung zu sehen. 2 Cacodaemons erscheinen, einer nach dem anderen, nachdem Sie über den Canyon gesprungen sind. Diese Insel hat zwei Ebenen: Klettern Sie auf die obere Ebene, um den nächsten Sprung zu sehen. Ziel, relativ weit unten mit ??? Munition.

Weiter zu einem Gebiet mit einer linken und rechten Abzweigung: der Wegpunkt führt links, also gehen Sie stattdessen nach rechts, um von 2 Imps überrascht zu werden. Hier gibt's Panzerung. (etc??) Gehen Sie zurück zur linken Route, und (ich empfehle) aktivieren Sie die In-Flight-Mobilität. Springen Sie um den riesigen Stalaktiten herum. Lassen Sie sich fallen, um eine dämonische Stimme sagen zu hören: "Tötet ihn".

CHECKPOINT.

Mission 13: Kämpfen: Geister-Kampf 1

Sie können damit beginnen, die Kobolde und den Höllenritter zu erschießen, wenn Sie sie sehen können. von der Klippe aus (in der Regel können Sie das). Dies kann ein guter Zeitpunkt sein, um die Gauss Cannon's Precision Shot aufrüsten. Sobald Sie (unumkehrbar) in die Arena hinuntergehen, wird dieser Kampf dominiert von 6 Pinkies und 2+ Höllenritter und ein Cacodaemon. Dafür gibt es gleich nach dem CHECKPOINT eine Mega-Gesundheit, es ist also eine guter Platz, um mit Reich und Reicher mit Gauss-Kanone / Belagerungsmodus zu beginnen. Hier gibt es auch ein Vierfachscharon-Powerup.

Post Fight: Es gibt einen Haufen Ausrüstung und eine nahe der ersten Geisterseele. (Dieses Muster wird für die nächsten beiden Kämpfe beibehalten)

Es gibt zwei parallele Treppen, die nach oben führen: die linke Treppe hat einen Totenkopfschalter, den Sie drücken sollten. Gehen Sie zum Wegpunkt, indem Sie zuerst auf die hohe Plattform auf der anderen Seite springen des Eingangs (auf ihm befindet sich zunächst eine BFG-Munition). Von dort aus springen in den blassgrünen Mund einer Dämonenstatue: Sie ist mit Kerzen beleuchtet.

Unmittelbar hinter dem Mund biegen Sie nach rechts in einen Gang ein, der sich erst öffnet, nachdem der Schädelschalter gedrückt wird: dies ist SECRET 13.2. Sie finden Gas und BFG Munition. Gehen Sie weiter durch diesen Geheimgang, suchen Sie nach Blutflecken und einem Hebel an die linke Wand. Wie üblich, interagieren Sie mit der Ebene, um SECRET 13.5 zu öffnen, CLASSIC MAP 13.1 "Doom - Pandämonium".

Mission 13: Kämpfen: Geisterkampf 2

Auch hier können Sie einen Höllenritter und 2 Imps von oben schießen, wenn Sie möchten. Dieser Kampf beginnt mit einem Pinkie, aber ich glaube, es gibt nur 1. von Höllenrittern, Revenants, Imps, Hell Razers. Und eine Reihe von etwa 4 Cyber-Mancubi, die eher am Ende kommen. Das Finale ist ein Cyber-Mancubi und Höllenbaron, die zur gleichen Zeit erscheinen. Hier gibt es ein Berserker-Powerup. Vergessen Sie nicht, die Kettensäge zu benutzen, wenn Sie wenig Munition haben. Nach dem Kampf: Auf dem Weg zum Wegpunkt (Seele eines Geistes) gibt es ein Bündel von Vorräten. Suchen Sie auf der linken Treppe, die nach oben führt, nach einem großen Loch in der obere Hälfte der Treppe, die so groß ist, dass man unter der Treppe hineingehen kann. Dies ist GEHEIM 13.1, ZUSAMMENFASSUNG 13.1: "Chaingun-Modell, Kosmoguy".

Gehen Sie weiter nach oben, um mit dem Wegpunkt zu interagieren, dann folgen Sie dem Wegpunkt zum nächster Kampf.

Ihr werdet euch in ein Gebiet mit geschmolzenem Gestein teleportieren. Ihr geht diesen Tunnel hinauf, Halten Sie Ausschau nach dem dritten Skull Schalter, Interagieren, dann gehen Sie zum Eingang zurück, um eine neu geöffnete Nische zu finden, GEHEIMNIS 13.4, die Meta Health und BFG-Munition enthält (vergessen Sie nicht, Rich get Richer vor der Einnahme der Gesundheit zu Aktivieren).

Mission 13: Kämpfen: Geister Kampf 3

Auch hier sollten Sie nach Möglichkeit einen Höllenritter und einen Gnom erschießen, bevor Sie hinunterspringen. Dieser Kampf ist eine lange Folge von Höllenrittern und Pinkies und Kobolden. Zum Ende ein Cyber-Mancubi und schließlich 2 Höllenbarone - Sie sind die leichteste Chance um die Challenge " Hold Still " zu erhalten (benutzen Sie natürlich die BFG). Nach dem Kampf: Vorräte sammeln und interagieren. Folgen Sie dem Wegpunkt zum letzten Kampf, ein Boss-Kampf.

Mission 13: Bosskampf: Spinnen-Hirn

Dies ist Ihr großer Kampf mit der dämonischen Olivia Pierce.

Im Gegensatz zu den Kämpfen der anderen Bosse hat dieser keinen Kontrollpunkt in der Mitte.

Die erste Phase des Kampfes, ist ziemlich normal:

- * Raketensalve: eine schnelle Folge von Raketen. Immer in Bewegung bleiben in einer Richtung zum Ausweichen.

* Back-And-Forth-Laser: ein roter Laser, der in eine Richtung ausweicht (damit Sie über ihn springen müssen), dann springt er hoch zurück, so dass Sie sich unter ihm kauern müssen.

Wenn der Dämon 50% Gesundheit erreicht hat, wird sie hinzufügen:

* Toxischer Teich. * Säulen sprießen auf, auf denen man stehen muss, wie der Boden wird es sehr schädlich sein, aufzustehen. Das erste Mal, das ist das alles, was geschieht. In der Folgezeit wird sich Olivia auf die Säulen konzentrieren, und wenn sie springt, werden Stacheln aus den Pfeilern herauskommen, die Sie töten, wenn Sie auf ihnen stehen. Doppelter Sprung in die Luft, um diesem Schicksal zu entgehen.

Als sie bei etwa 10% Gesundheitszustand ankommt, dreht sie irgendwie durch und schießt viele (ziemlich schwache) Laser in alle Richtungen und sendet diese seltsamen kubischen Raketen, die viel Schaden anrichten (ihnen ausweichen).

Wenn sie auf 0% kommt, wird sie aufstehen, als würde sie angreifen oder etwas, aber sie fällt tatsächlich hin und ist Glory Killable. (Es gibt kein Zeitlimit, sie wird sich nicht davon erholen, zeitversetzt). Sie erhalten COLLECTIBLE 13.2 "Spider Mastermind Model, Goldguy", zusammen mit 6 Waffen-Upgrade-Punkte.

Schauen Sie sich danach eine Zwischensequenz und den Abspann an.

Ende.

Für das Protokoll, die folgenden Classic DOOM Maps sind in unserer Liste in der aufgeführten Reihenfolge aufgeführt (aber nicht in der Reihenfolge, in der Sie sie tatsächlich freigeschaltet haben)...

- Classic Map 01: Doom - Hanger
- Classic Map 02: Doom - Nuclear Plant
- Classic Map 03: Doom - Toxin Refinery
- Classic Map 04: Doom - Command Control
- Classic Map 05: Doom - Phobos Lab
- Classic Map 06: Doom - Phobos Anomaly
- Classic Map 07: Doom - Halls of the Damned
- Classic Map 08: Doom - Tower of Babel
- Classic Map 09: Doom - Slough of Despair
- Classic Map 10: Doom - Pandemonium
- Classic Map 11: Doom - House of Pain
- Classic Map 12: Doom II - Entryway
- Classic Map 13: Doom II - Underhalls