

Gears 5 Lösung

Von Google aus dem englischen Übersetzt.

Trainingslager 1 Spieler

Im Trainingslager lernen Sie die Grundlagen von Gears of War kennen. Wenn Sie ein Neuling in der Serie sind, empfehle ich Ihnen, es zuerst zu spielen.

Akt I

Anzahl der Sammlerstücke: 26

Anzahl der Komponenten: 16

KAPITEL 1: Im Dunkeln erschossen

Anzahl der Sammlerstücke: 7

Anzahl der Komponenten: keine

Sie fangen an, sich zu einer Insel abzuseilen, um die Hammer of Dawn-Silos zu finden. Wenn Sie landen, gehen Sie sofort nach rechts, um das erste Sammlerstück (Weathered Spectacles) auf dem linken Felsen in dem engen Raum zu erhalten.

Wenn Sie nun weiter an der Grenze entlang in Richtung Wasserfall gehen, finden Sie einen Boltok auf dem Wasser in der Nähe eines Dings, das wie eine Turbine aussieht. Bevor Sie bergauf zum Ziel gehen, gehen Sie nach links, wo Sie das 2. Sammlerstück finden (Onyx Guard Challenge Coin) liegt auf dem Boden.

Gehen Sie danach zurück und gehen Sie zum Ziel. Sobald Sie den Eingang erreichen, ist der Weg vor Ihnen durch Trümmer blockiert. Gehen Sie nach links und dann nach rechts zur Plattform. Dave wird Ihnen jetzt mit etwas Licht helfen. Gehen Sie geradeaus durch den Tunnel bis es bricht zusammen. Lassen Sie sich fallen und gehen Sie an der Kante entlang. Während Sie weitergehen, werden Sie Munition und Granaten außer Reichweite finden. Zielen Sie darauf und befahlen Sie Dave, sie zu holen. Gehen Sie nach links in einen Raum, der einem Schlafsaal ähnelt, in dem Sie einige Leichen finden Gehen Sie weiter zum Umkleideraum, wo Sie etwas Munition auf dem Waschbecken sehen. Nachdem Sie die Munition aufgehoben haben, schauen Sie nach links, um das dritte Sammlerstück (Poster mit Gesundheitsempfehlungen) zu finden, das an der Wand hängt.

Gehen Sie weiter und schneiden Sie sich durch die Kabel, um voranzukommen. Gehen Sie weiter. Einige Gebäude vor Ihnen werden einstürzen, sodass Ihnen der Staub die Sicht versperrt. Sobald Sie sich dem Staub nähern, werden Sie vor sich ein Gurren hören. Nutzen Sie Daves Unterstützungsfähigkeit und senden Sie einen Impuls, um Feinde zu scannen Vor Ihnen können Sie sich der ersten Drohne unbemerkt nähern und sie lautlos töten, aber die anderen werden Sie sehen. Nachdem Sie sie erledigt haben, gehen Sie weiter und helfen Sie Kait, das Gitter anzuheben. Kait wird Kopfschmerzen bekommen, lässt sich fallen und folgt den Rohren weiter. Sie werden einen Tunnel erreichen, während Sie vorrücken, wird ein Grenadier auftauchen, sie benutzen einen Helm, um sie vor Kopfschüssen zu schützen, achten Sie auch darauf, sich ihnen zu nähern, da sie Schrotflinten benutzen, ihn töten und weiter vorwärts gehen, ein Schwarmloch wird sich öffnen, in das Sie Granaten werfen Schließen Sie das Loch und erledigen Sie die Feinde schnell. Vor Ihnen finden Sie eines der Silos, das außer Betrieb ist. Schneiden Sie die Kabel durch, um voranzukommen.

Sobald Sie einen offenen Bereich erreichen, wird sich das Team aufteilen. Sie haben keine andere Wahl, als nach rechts zu gehen, wo Sie eine Luke finden. Wenn Sie nach rechts schauen, gibt es einen Retro Lancer. Springen Sie die Luke hinunter, um einen Tunnel zu erreichen, während Sie weitergehen Finden Sie ein paar Juvies, sie können Ihnen schnell zahlenmäßig überlegen sein. Seien Sie also in diesem Bereich vorsichtig. Nachdem Sie sie erledigt haben, öffnen Sie mit Dave

die Tür, rutschen Sie nach unten, nehmen Sie etwas Munition, gehen Sie in die Hocke und Sie gelangen zu einem großen offenen Bereich mit einem Schwarmloch, markieren Sie einige Feinde, damit Kait und Marcus Ihnen dabei helfen, sie auszuschalten. Sie werden einige rote Fässer in diesem Bereich sehen, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Außerdem gibt es auf der zweiten Barrikade einen Boomshot. Der Weg wird sich in zwei Richtungen teilen. Nehmen Sie eine der Pfade und fahren Sie fort.

Im nächsten Bereich sehen Sie in der Ferne einige Drohnen. Sobald Sie näher kommen, erscheint ein Träger. Jetzt können Sie auswählen, welche Verstärkung Sie rufen möchten. Wächter sind fliegende Drohnen mit Triguns und DR-1s sind laufende Roboter, ebenfalls mit Triguns. Treffen Sie Ihre Wahl und besiegen Sie den Träger.

Gehen Sie weiter, Sie finden eine verschlossene Tür und sehen ein Paneel durch das Loch in der Wand. Befehlen Sie Dave, das Paneel zu benutzen und die Tür aufzuschließen. Nachdem Sie an der zweiten Tür vorbeigekommen sind und nach links schauen, gibt es einige Splittergranaten. Schicken Sie Dave dorthin. Holen Sie es zurück, auf Ihrer rechten Seite ist der Raum, in dem Dave die Tür geöffnet hat, darin befindet sich ein Retro Lancer, vor Ihnen ist die Krankenstation, gehen Sie dorthin und gleich nach dem Eingang werden Sie einige Leichen finden, da ist eine Snub-Pistole und das 4. Sammlerstück (COG-Tags: Fallen Azura Gear) in einer der Leichen.

Gehen Sie zurück und steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie in den ersten Raum auf der linken Seite, gehen Sie dann nach rechts und betreten Sie das Büro, wo Sie auf einem Schreibtisch das 5. Sammlerstück (Armbanduhr des Vorsitzenden) finden .

Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums befindet sich ein Boltok. Gehen Sie zurück zum Korridor. Wenn Sie vorankommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Gehen Sie nach rechts, um ein paar Splittergranaten zu holen, und gehen Sie auf die andere Seite. Gehen Sie in die Hocke, um voranzukommen.

Sobald Sie das nächste Gebiet betreten, in dem ein Scion angreifen wird, ist er ein großer Feind mit einem Buzzkill (Waffe, die Sägen abfeuert). Wenn Sie den Feind angreifen, werden einige Juvies auftauchen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf den Scion, während Sie den Juvies ausweichen. Benutzen Sie die roten Fässer, um ernsthaften Schaden zu verursachen. Nachdem Sie sie getötet haben, gehen Sie in die Mitte des Raums, wo Sie die Drohnen auf der anderen Seite des Raums entsenden können. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie in den linken Raum, um ein Papier in einer Tafel zu finden ist Ihr 6. Sammlerstück (Lightmass Missile Strike Authorization).

Gehen Sie zurück und Sie finden eine Entlüftung auf der rechten Seite der verschlossenen Tür. Schicken Sie Dave, um sie aufzuschließen, betreten Sie den Raum und gehen Sie vorwärts, um das 7. und letzte Sammlerstück des Kapitels (UIR Hammer of Dawn Blueprints) auf dem Schreibtisch zu nehmen.

Gehen Sie nun in den rechten Raum und befehlen Sie Dave, den Safe hinter dem Schreibtisch zu öffnen und das externe Laufwerk einzusammeln, um das Ziel zu erreichen.

Gehen Sie nun und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Nachdem Sie durch den Korridor gegangen sind, gehen Sie nach rechts, da ist ein Knallschuss und etwas Sprengstoff vor Ihnen. Gehen Sie weiter und Sie erreichen den Kontrollraum, wo Sie das Raketensilo finden, aber es findet ein Kampf statt. Wenn Sie auf der linken Seite des Raums in Deckung gehen, sehen Sie einen Dropshot. Dies könnte hilfreich sein, um die Situation zu meistern. Töten Sie die Drohne mit dem Boomshot und erledigen den Rest der Feinde.

Öffnen Sie als Nächstes das Bedienfeld, damit Dave mit der Startsequenz beginnen kann. Sobald sie begonnen hat, öffnet sich die Luke nicht mehr, sodass Sie sie manuell überschreiben müssen. Das Team wird sich erneut aufteilen. Sie betreten mit Del den Raketenraum und schicken Dave, um zu hacken das Panel nach der Lücke, um die Plattform abzusenken und die Feinde zu töten. Sie müssen dies dreimal tun, um die Treppe zu erreichen. Als nächstes steigen Sie die Treppe hinauf, dann fallen Sie auf eine Kiste, verwenden Sie sie als Deckung und töten den Grenadier. Fahren Sie fort und ein anderer Grenadier wird es tun. Springt auf die Plattform, auf der du dich befindest. Das Bedienfeld auf der rechten Seite wird explodieren und ihn töten. Gehe weiter und klettere die Leiter hinauf. Sobald du den Knopf zum Öffnen der Luke drückst, erscheinen ein paar Juvies, töte sie und eine Zwischensequenz löst das Ende aus das Kapitel

KAPITEL 2: Diplomatie

Anzahl der Sammlerstücke: 5

Anzahl der Komponenten: 2

Dieses Kapitel ist kurz und ziemlich geschichtsträchtig. Nach der Zwischensequenz, die Sie in Bairds Labor beginnen, gibt er Ihnen Jack, eine aktualisierte Drohne mit neuen Fähigkeiten. Bevor Sie Baird folgen, holen Sie sich das erste Sammlerstück (Foto von Kilo Squad) in einem Schreibtisch in der Nähe der Treppe.

Folgen Sie nun Baird und gehen Sie nach links, um das 2. Sammlerstück (Mark 3 Lancer Blueprint) oben in der Kiste in der Ecke des Raums zu holen.

Gehen Sie zur rechten Seite des Raums und nehmen Sie das dritte Sammlerstück (Trauma-Aufzeichnung: Marcus Fenix).

Nehmen Sie danach das Kampfmodul und begeben Sie sich zum Schießstand.

Schnappen Sie sich eine Waffe und etwas Munition, gehen Sie als Nächstes in Deckung, um mit dem Training zu beginnen. Iris bringt einige Roboter hervor, mit denen Sie Jacks Flash-Fähigkeit testen können, die den Feind betäubt und ihn aus der Deckung bringt. Sie können das Training neu starten, wenn Sie möchten. Nachdem Sie das Training abgeschlossen haben, legen Sie die Waffen zurück in den Spind und gehen Sie zur Waffenkammer, um ein Upgrade für Jack zu holen.

Wenn Sie zurück in Bairds Labor gelangen, können Sie mit einigen Objekten in der Umgebung interagieren. Nachdem Sie das Labor verlassen haben, wird eine Zwischensequenz ausgelöst, in der Sie auf Fahz treffen. Als nächstes können Sie mit dem Roboter im Boden interagieren. Gehen Sie nun nach rechts, um das 4. Sammlerstück (Hinweis zum Fitnessstudio für Auszubildende) in der Wand zwischen einem Mülleimer und zu finden ein Kabinett.

Gehen Sie als nächstes in den nächsten Raum, um die erste Komponente zu holen, um Jack zu verbessern. Nehmen Sie die erste Komponente vom Tisch und verbessern Sie Jack
Gehen Sie nun zu den Schließfächern, um 1 Komponente in einem offenen Schließfach zu holen.

Sie können den Fahz-Schließfach und die Rüstungen in der Ecke des Raums inspizieren, zurück zum Korridor gehen und zum Ziel gehen. Bevor Sie die Tür öffnen, gehen Sie nach links, um das fünfte und letzte Sammlerstück (DBI-Marketingbroschüre) im zu finden Bank.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, öffnen Sie die Tür und gehen Sie weiter, um das Kapitel zu beenden.

KAPITEL 3: Das ist Krieg

Anzahl der Sammlerstücke 7

Anzahl der Komponenten 8

Nachdem das Kapitel begonnen hat, erledigen Sie die Juvies mit Ihrer Pistole, während Del und Cole sich an die Rettung machen. Dann holen Sie sich das erste Sammlerstück (COG-Tags: Fallen Raven Pilot) neben dem Körper im Boden.

Gehen Sie in den Raum davor und gehen Sie nach links, wo Sie das 2. Sammlerstück (The New Ephyran: 20th Anniversary Edition) auf einem Schreibtisch finden. Gehen Sie danach in den kleinen Raum, um 1 Komponente zu holen .

Gehen Sie weiter vor und Sie werden einige Leichen, Munition und einen Vollstrecker finden. Gehen Sie durch den Gang und Sie werden einen grünen Rauch sehen, der anzeigt, wo sich das Siedlungszentrum befindet. Öffnen Sie die Tür, um fortzufahren.

Sobald Sie diesen Raum betreten, wird ein Swarmak die DeeBees auslösen und einige Schwarmdrohnen werden auftauchen, die Feinde bekämpfen und dann in die obere Etage gehen, wo Sie 1 Komponente im mittleren Schreibtisch und das 3. Sammlerstück (aufrührerische Literatur) finden. im Schreibtisch an der Ecke in der Nähe der Treppe und gehen Sie dann zum nächsten Gebäude.

Sobald Sie das Gebäude betreten, gehen Sie die Treppe hinunter und gehen Sie nach links, um in einer Tafel drei Komponenten zu finden.

Gehen Sie als nächstes durch die Korridore und Sie werden auf eine Gruppe von Überlebenden treffen. Gehen Sie weiter zum Badezimmer, um 1 Komponente zu erhalten, und gehen Sie dann in das Schlafzimmer auf der linken Seite des Raums in der Nähe der Öffnung, um das 4. Sammlerstück (Siedlung) zu erhalten 2 Willkommenspaket) auf einem Tisch, ducken Sie sich durch die Öffnung, um auf die Straße zu gelangen.

Hier kommt es zu einem großen Kampf. Sie können den ersten Drop machen, um den Longshot zu nehmen und die Feinde sicher aus der oberen Etage zu erledigen. Es werden einige Scharfschützen auftauchen, Baird wird Ihnen Verstärkung anbieten, Sie können zwischen Salvo Guardians und Triforce Guardians wählen und Sie können einen Buzzkill auf der Rückseite eines Pickups finden. Am Ende der Straße erscheint auch ein Scion. Sie können den Raum betreten, in dem der Scion in der Nähe des Pickups aufgetaucht ist, um einen Boomshot und etwas Sprengstoff zu erhalten. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, betreten Sie das Gebäude auf der linken Seite. Gehen Sie am Tor in die obere Etage, wo Sie in einem Kartenkatalogschrank in der Nähe des Bücherregals eine Medaille, das 5. Sammlerstück , (Storied Embry Star) finden.

Als nächstes versammelt man sich mit Lizzie vor dem Tor. Nachdem die Zwischensequenz zu Ende ist, werden einige Pouncer auftauchen, sie springen von Ort zu Ort und schießen auf eine Reihe von Stacheln. Ich schlage vor, dass Sie dem gefallenem Wächter die Waffe abnehmen, um ihm zu helfen. Nachdem Sie sie besiegt haben, durchbrechen Sie das Tor, um voranzukommen.

Gehen Sie nun durch den Platz und der Pfad teilt sich. Gehen Sie nach rechts, wo Sie auf der anderen Seite der Brücke 1 Komponente finden, und schicken Sie Jack, um sie zu holen.

Nachdem Sie die Komponente erhalten haben, nehmen Sie den linken Pfad, um fortzufahren. Sie finden einen abgestürzten Condor mit einer Reihe von Leichen. Auf der linken Seite befindet sich das 6. Sammlerstück (COG-Tags: Fallen Gear at Condor Crash). Wenn Sie den Vollstrecker auf der rechten Seite haben, ducken Sie sich durch die Öffnung, um voranzukommen.

Sobald Sie die Straßen erreicht haben, gibt es auf der rechten Seite einen Overkill, außerdem

werden einige Juvies auftauchen. Seien Sie vorsichtig mit den Sprengstoffen, erledigen Sie sie und gehen Sie zum Laden auf der linken Seite, um 1 Komponente auf einem Panel zu erhalten.

Nachdem Sie auf die Straße zurückgekehrt sind, wird eine weitere Welle von Juvies auftauchen. Besiegen Sie sie und gehen Sie zum Buchladen auf der linken Seite, um ein Buch, Ihr letztes und siebtes Sammlerstück (Seran Colossus), in der Nähe der Skulptur am Eingang des Ladens zu finden .

Gehen Sie durch das Tor und öffnen Sie die Tür, um in den nächsten Bereich zu gelangen. Sobald Sie den Platz betreten, werden die Feinde angreifen. Gehen Sie also in Deckung und erledigen Sie sie. Sie können einen Embar an der Leiche in der Nähe des Wassers und einen Overkill in der Nähe der Treppe finden. Als nächstes holen Sie sich den Lancer GL.

Nachdem Sie sich den neuen Lancer geschnappt haben, erscheint eine Horde Feinde, zuerst Drohnen und ein Spross, dann einige Juvies, dann Grenadiere und Pouncer. Sie müssen Ihre Position verteidigen, dann erscheint ein Snatcher, besiegt die Feinde und räumt den Platz ab, um zu beenden das Kapitel.

KAPITEL 4: Das Blatt wendet sich
Anzahl der Sammlerstücke 7
Anzahl der Komponenten 6

Das Kapitel beginnt direkt damit, dass Sie dem Platz entkommen sind. Wenn Sie über die Barrikaden in der Nähe des Tors springen, finden Sie einen Embar. Gehen Sie nun die Treppe hinunter und betreten Sie den ersten Laden auf der linken Seite, um 1 Komponente zu finden .

Gehen Sie nun weiter und Sie werden bemerken, dass ein Feuer Ihnen den Weg zum Raben versperrt. Gehen Sie zum Gebäude rechts und öffnen Sie die Tür. Betreten Sie sie. Dort finden Sie Stim Tech, ein Upgrade für Jack. Als nächstes nutzen Sie die neue Fähigkeit, um fortzufahren das Feuer.

Nachdem Sie das Feuer überquert haben, finden Sie außerhalb des Ladens einige Sprengstoffe. Betreten Sie ihn, um einen Boltok auf einem Couchtisch zu finden. Gehen Sie nun zur Straße und gehen Sie nach rechts, nutzen Sie die Stim-Fähigkeit und betreten Sie den Laden, um auf der anderen Seite 1 Komponente zu finden Auf der anderen Seite finden Sie eine Leiche, einige Splittergranaten und eine Talon. Gehen Sie nun zum Ziel.

Sobald Sie das Feuer überquert haben, wird die Herde die DeeBees angreifen, dann werden einige Drohnen und Scharfschützen auftauchen, erledigen Sie sie, Sie können eine Salve in der Nähe des abgestürzten Raben finden, durch das Tor gehen und Sie werden die Ladedocks erreichen. Gehen Sie hinter der Treppe nach links, um einige Schockgranaten zu finden. Klettern Sie dann die offene Tür hinauf und gehen Sie nach links, um das erste Sammlerstück (Memo an das Bomah-Hotelpersonal) auf einem Tisch zu finden.

Gehen Sie zurück und begeben Sie sich zum Ziel. Nachdem Sie den Hauptgang der Docks betreten haben, öffnen Sie die Metalltür, um 1 Komponente auf dem LKW zu finden, und gehen Sie als nächstes zum Ziel.

Sobald Sie das Hotel betreten, aktiviert Jack die Laterne. Sie finden einige Leichen und das zweite Sammlerstück (COG-Tags: Fallen Gear at Hotel) vor der Tür auf dem Boden.

Betreten Sie als nächstes den ersten Raum auf der rechten Seite, um 1 Komponente auf der Tafel zu

finden, und gehen Sie dann durch den Korridor.

Wenn Sie die Küche erreichen, werden Sie auf einige DeeBees stoßen, die von der Herde korrumpiert wurden. Seien Sie vorsichtig, denn sie explodieren, wenn Sie sich ihnen nähern, und können nicht von Jacks Blitz betäubt werden. Sobald Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie weiter und Sie können den linken Raum betreten, um einen Gnasher zu holen. Fahren Sie dann mit dem nächsten Bereich fort.

Dieser Bereich ist voll von diesen Rejects. Wenn Sie langsam gehen und keinen Lärm machen, können Sie sie heimlich töten. Auch der Kampf ist hier optional. Sie können einfach an ihnen vorbei zum nächsten Bereich gelangen und Jacks Puls verwenden, um zu scannen, wo sie sich befinden. Sie können einen Overkill auf der rechten Seite in der Nähe der Treppe finden. Gehen Sie auf die andere Seite des Stockwerks, um die Etage darunter zu erreichen. Sobald Sie das Erdgeschoss erreicht haben, können Sie auf der rechten Seite in der Nähe einiger Leichen einen Enforcer finden. Öffnen Sie die Tür und Gehen Sie in den nächsten Raum.

Gehen Sie in diesem Bereich um die Trümmer herum und vorwärts, um eine Leiche mit einem Plüschtier zu finden. Dies ist das 3. Sammlerstück (Lost Horse Plush).

Klettern Sie nun nach oben und Sie finden einen Lancer auf dem blockierten Weg. Vor Ihnen finden Sie den blockierten Aufzug. Gehen Sie nach links und holen Sie sich das 4. Sammlerstück (Settlement 2 Summer Birth Pamphlet) auf einem Tisch in der Nähe der Ballons.

Als nächstes ducken Sie sich durch die Lücke und bekämpfen die Rejects im Raum. Sie finden einen Tri-Shot, der auf dem Tisch lehnt. Außerdem sind einige Enforcer und Munition im Raum. Öffnen Sie die Tür und fahren Sie fort.

Sobald Sie diesen Bereich betreten, greift die Herde zwei Soldaten an, dann rücken die Blutegel auf Sie zu, erledigen sie schnell und gehen dann die Treppe hinunter. Sobald Sie Bodenniveau erreichen, wird die Herde wieder auftauchen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf sie und verwenden Sie sie in der Mitte Langstreckenwaffen, Sie können einige Waffen finden, darunter Boomshot und Munition. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, öffnen Sie die Tür, um auf die Straßen zu gelangen.

Auf der Straße gibt es einige Schwarmfeinde, darunter einen Spross. Erledige sie und ein weiterer Schwarm wird auftauchen. Erledige sie schnell, damit sie die DeeBees nicht vertreiben. Danach kannst du auf diesem Weg Waffen, Munition und Sprengstoff finden. Gehen Sie zum Theater am Ende der Straße.

Sobald Sie das Theater betreten, gehen Sie die Treppe hinauf und gehen Sie zum Korridor. Betreten Sie den ersten Raum auf der linken Seite, schauen Sie dann nach rechts, um 1 Komponente im Regal zu finden, und befehlen Sie Jack, sie zu holen.

Als nächstes gibt es links einen Raum, in dem sich das 5. Sammlerstück (Liedtext) auf einem Schreibtisch befindet.

Gehen Sie nun zurück und gehen Sie in den Raum am Ende des Korridors. Sobald Sie den Raum erreichen, werden Sie eine Büste in einem Schminktisch bemerken. Gehen Sie dorthin, um das 6. Sammlerstück (abgenutztes Feuerzeug) zu finden.

Nachdem Sie das Sammlerstück erhalten haben, gehen Sie weiter und erreichen die andere Seite des blockierten Korridors. Dort können Sie einige Splittergranaten in der Nähe der Blockade finden, die Tür öffnen und zur Bühne gehen.

Auf der Bühne finden Sie das 7. und letzte Sammlerstück (Octus Canon Scroll Prop) in einem Tisch in der Nähe des Hebels auf der anderen Seite der Bühne. Sobald Sie bereit sind, drehen Sie den Hebel nach unten.

Die Vorhänge öffnen sich und zeigen einen beschädigten DR-1. Dieser Feind hat Miniguns. Seien Sie also vorsichtig, es werden auch einige Rejects auftauchen. Nachdem Sie den Bereich verlassen haben, gehen Sie durch die rechte Seite der Bühne und betreten Sie am Ende des Korridors den Raum vor Ihnen, um ihn zu finden 1 Komponente .

Steigen Sie dann die Treppe hinauf, um fortzufahren. Sobald Sie den Flur betreten, können Sie das erste Badezimmer betreten, um einen Overkill in der Nähe einer Leiche zu bekommen, und das andere Badezimmer, um einen Vollstrecker zu finden. Gehen Sie dann zum Eingang des Theaters, nachdem Sie sich mit Cole und Fahz neu versammelt haben. Swarmak wird erscheinen.

Bosskampf: Swarmak

Boss-Strategie: Der Swarmak wird seine Waffen auf jeden richten, der sich außerhalb seiner Deckung befindet. Versuchen Sie also, ihm aus dem Weg zu gehen, indem Sie sich zwischen den Deckungen bewegen, schießen Sie als nächstes auf die leuchtenden Blasen, um ernsthaften Schaden anzurichten, und weichen Sie seinen Maschinengewehren und seiner Rückenkanone aus Sie können Ihre Deckung zerstören. Sie können einen Boomshot in der Nähe der Säulen auf der linken Seite finden. Sobald Sie genug Schaden verursacht haben, wird eine Zwischensequenz ausgelöst, und dann zielen Sie auf seinen Kopf, um ihn zu erledigen.

Nachdem Sie den Swarmak besiegt haben, endet das Kapitel.

Akt II

Anzahl der Sammlerstücke 36

Anzahl der Komponenten 106

Anzahl der Relikt Waffen 7

KAPITEL 1: Rekrutierungsoffensive

Anzahl der Sammlerstücke 8

Anzahl der Komponenten 18

Sobald Sie anfangen, gehen Sie die Treppe hinunter und gehen Sie nach rechts, um das erste Sammlerstück (handgeschnittene Riftworm-Flöte) auf einer Theke zu finden Sie können mit dem Fischschild in der Nähe interagieren. Gehen Sie nun auf die andere Seite, um 3 Komponenten über einer Kiste zu finden, und gehen Sie dann zum lokalen Markt.

Sobald Sie den Markt erreicht haben, steigen Sie die Treppe rechts hinauf und gehen Sie dann nach unten, um 1 Komponente in der Nähe der Eisblöcke zu finden.

Sie können mit den kaputten Robotern auf dem Regal in der Nähe der beiden Dorfbewohner interagieren. Gehen Sie nun zurück zum Markt, nehmen Sie die linke Treppe und dann rechts vor der nächsten Treppe, um 1 Komponente auf dem Regal zu finden.

Wenn Sie diesem Weg folgen, finden Sie eine Krankenstation, in der Sie mit den Medikits interagieren können. Nachdem Sie gegangen sind, gehen Sie in die Nähe des Ofens mit Metallresten, um das zweite Sammlerstück (Nummernschild der Stadt Ilima) zu finden.

Halten Sie sich links und Sie können einen Altar finden, mit dem Sie interagieren können. Gehen Sie anschließend in den Schnee, um das dritte Sammlerstück (Lost Gear-Helm) in der linken Ecke

in der Nähe einiger Felsen zu finden.

Wenn Sie nun zur rechten Seite des Pfades gehen, können Sie mit den Früchten in der Umgebung interagieren und nach der Treppe nach rechts gehen, um mit den Resten oben auf der Kiste zu interagieren. Gehen Sie nun durch das Tor zum nächsten Bereich.

Sobald Sie den zweiten Bereich erreichen, wird eine Dampfturbine abstürzen und die Mechanik verbrennen. Schicken Sie Jack, um das Problem zu beheben. Auf der rechten Seite finden Sie einen Raum mit 1 Komponente und einem COG-Scanner, mit dem Sie interagieren können. Nachdem Sie an der Turbine vorbeigekommen sind, die Sie repariert haben, wird Sie ein Junge rufen. Gehen Sie dorthin, wo er ist, um das vierte Sammlerstück (Holzlanzenspielzeug) zu finden, das an den Betonblock gelehnt ist.

Gehen Sie nun durch den Ort und betreten Sie den ersten Raum auf der linken Seite. Sie finden 1 Komponente über der Theke und das 5. Sammlerstück (Major Howl and the Battlin' Ants!) in der Vitrine neben der Tür.

Gehen Sie nun den Weg hinunter, um rechts von den Ställen einen Wagen zu finden. Gehen Sie anschließend zum Eingang der Ställe, um Chuzz zu finden, und betreten Sie dann das nächste Tor. Direkt im Eingang finden Sie ein Poster, das an der linken Wand hängt, nimm das 6. Sammelobjekt (Mandat der neuen Dorfbregeln) und gehe zum nächsten Bereich.

Wenn Sie durch das Tor gehen, steigen Sie die Treppe hinunter und betreten Sie den Raum auf der linken Seite. Dort finden Sie 1 Komponente auf dem Boden.

Nachdem Sie diesen Abschnitt verlassen haben, halten Sie sich links, um einen Raum mit 1 Komponente zu betreten, diese auf einem Regal.

Nachdem Sie das Ende dieses Pfades erreicht haben, betreten Sie den Raum auf der rechten Seite, um das 7. Sammlerstück zu finden (Notiz an den Häuptling).

Gehen Sie nun den Weg entlang, bis Sie eine Räumerei sehen, und gehen Sie dann dahinter, um 1 Komponente zu finden.

Gehen Sie weiter zur Dampfzahn. Sobald Sie den Eingang gefunden haben, gehen Sie nach rechts, um das 8. Sammlerstück (Norskos Brief) in einer Kiste in der Nähe des Rades zu finden, und gehen Sie dann zu Ihrem Ziel.

Nachdem die Zwischensequenz endet, kehren Sie zum Dorf zurück. Einige Schwarmjäger werden auftauchen. Sie tragen Boltoks und Torque Bows. Seien Sie vorsichtig, da sie großen Schaden anrichten und Sie mit einem explosiven Pfeil töten können. Besiegen Sie sie und rücken Sie vor. Einige Schwarmdrohnen werden ebenfalls auftauchen, nachdem Sie sie besiegt haben, gehen Sie zum ersten Tor. Ein Spross wird zusammen mit einigen Juvies erscheinen, erledigen Sie sie und betreten Sie das Sicherheitstor. Sobald Sie angekommen sind, holen Sie sich das Schockfallen-Modul und statten Sie Jack mit dieser neu entdeckten Angriffsfähigkeit aus, jetzt vor dem Platzieren Öffnen Sie die Falle, füllen Sie Ihre Munition auf und gehen Sie nach links, um eine offene Tür zu finden. Betreten Sie den Raum, um 3 Komponenten und etwas explosive Munition zu finden.

Platzieren Sie nun die Schockfalle in der Nähe des Tors. Das Tor öffnet sich, rückt vor und bekämpft den Schwarm im Dorf. Juvies und Drohnen werden auftauchen. Nutzen Sie die Dampfturbinen zu Ihrem Vorteil. Sie können den ersten Raum auf der rechten Seite betreten, um eine Tür zu finden, trete sie auf und du findest ein Waffenlager, hier ist auch ein Retro Lancer, ein Markza Mk1, ein paar Granaten und Munition, jetzt kämpfe dich bis zum oberen Dorf vor, vor dir findest du einen Stump und ein paar Drohnen, benutze die Thermik Turbinen gegen die Drohnen, sie fokussieren Ihr Feuer auf den Stump, nachdem Sie sie besiegt haben, öffnet sich das nächste Tor, ein Haufen Schwarmjäger wird neben Juvies und Drohnen angreifen, Sie können die R1-Salve

nehmen, die der Stump abgeworfen hat, die Feinde erledigen und Gehen Sie zum nächsten Tor.

Sobald Sie das Sicherheitstor betreten haben, gehen Sie zur Waffenkammer und gehen Sie nach rechts, um 1 Komponente hinter der Tür und einen Dropshot über der Kiste zu finden.

Wählen Sie nun Ihre Waffen aus und platzieren Sie eine Schockfalle am Generator, um die Tür zu öffnen. Sobald sich die Tür öffnet, können Sie in der Ferne einen Stump sehen, ihn zerstören und über das Schlachtfeld vorrücken, den Bereich räumen und zur Werkstatt gehen, da sind Sie findet eine RI-Salve auf Tisch und das 9. Sammlerstück (Outsider-Skiff-Schema) auf einer Kiste neben dem Silberrücken.

Betreten Sie den Roboter und besiegen Sie die Feinde, gehen Sie zur Krankenstation und zerstören Sie den Baumstumpf, räumen Sie das Dorf von den verbleibenden Feinden und öffnen Sie dann das Haupttor für den Konvoi. Sobald Sie das Haupttor erreichen, wird eine Zwischensequenz ausgelöst. Danach wird Folgendes angezeigt: Kämpfen Sie gegen den Schwarmangriff und es wird eine weitere Zwischensequenz passieren.

Sobald die Zwischensequenz endet, werden Sie auf der Suche nach dem Skiff sein. Gehen Sie zur rechten Seite, um eine Tafel mit 1 Komponente zu finden

Gehen Sie als nächstes zum Schreibtisch an der Ecke, um das 10. und letzte Sammlerstück zu finden (COG-Tags: Oscar Diaz).

Gehen Sie nun auf die andere Seite des Raums und klettern Sie die Leiter hinauf, um weitere 3 Komponenten zu erhalten.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie zurück und betätigen Sie den Schalter auf der linken Seite, schalten Sie das Licht ein, gelangen Sie zum Skiff und fahren Sie mit dem nächsten Kapitel fort.

KAPITEL 2: In die Wildnis

Anzahl der Sammlerstücke: 4

Anzahl der Komponenten: 4

Hinweis: Da es sich um einen offenen Bereich handelt, kann die Reihenfolge, in der Sie die Sammlerstücke und Gegenstände erhalten, unterschiedlich sein.

Sie beginnen das Kapitel direkt nach dem Verlassen der Lagerstätte mit dem Skiff, fahren bis zum COG-Tor. Wenn Sie dort ankommen, verlassen Sie das Boot und gehen zum Durchgang auf der linken Seite. Sobald Sie die Kante erreicht haben, gehen Sie nach links, um es zu finden Ein purpurroter Fleck auf dem Felsen. Dort finden Sie Ihre erste Reliktwaffe, ein Enforcer-Relikt. Die Waffe kann in der Nähe eines Baumes am Boden gefunden werden.

Hinweis: Reliktwaffen sind einzigartige Waffen mit besonderen Eigenschaften, die sich von den regulären Waffen unterscheiden.

Gehen Sie nun nach rechts und betreten Sie die zerbrochene Wand, um zum Tor zu gelangen. Dort finden Sie einige Waffen, eine Trigun und Munition. Benutzen Sie Jack, um die Tür zu öffnen. Jack wird auch eine Karte bekommen. Nehmen Sie die Trigun und gehen Sie nach draußen, schicken Sie Jack Öffnen Sie das Tor noch einmal, gehen Sie zurück zum Skiff und platzieren Sie die Trigun vorne darauf. Fahren Sie nun mit dem Skiff vorwärts.

Nachdem Sie den Sprung gemacht haben, gehen Sie nach Nordosten und Sie sollten in der Ferne ein weiteres Tor sehen. Gehen Sie zuerst dorthin. Sobald Sie sich dem Tor nähern, werden Sie zwei Fahrzeuge im Schnee sehen. Das erste hat eine Leiche in der Nähe. Dort finden Sie das 4.

Sammlerstück (Verlorener Ohrring des Inselbewohners) neben einem Torque Bow.

Gehen Sie nun zum zweiten Fahrzeug, um Munition und 1 Komponente in der Nähe des Rads zu finden.

Kehren Sie zum Skiff zurück und fahren Sie nach Nordwesten, um eine Hütte zu finden. Dort finden Sie 1 Komponente in der Nähe der Kisten und das Longshot-Relikt in der Kabine.

Wenn Sie zur Hütte gehen, können Sie das purpurrote Omen an der Wand erkennen.

Gehen Sie hinein, um die Waffe auf einem Tisch zu finden.

Nehmen Sie das Boot und fahren Sie weiter nach Nordwesten. Sie werden eine gelbe Flagge sehen. Diese Flaggen zeigen Orte an, die Sie erkunden und Nebenmissionen abschließen können. Gehen Sie dorthin und Sie werden den Eisenbahntunnel entdecken.

Nebenmissionen

Ab diesem Kapitel können Sie Nebenmissionen abschließen, um Jacks Fähigkeiten zu verbessern.

Hinweis: Diese Sammlerstücke dienen als Schlüsselemente für den Abschluss der Nebenmissionen. Die nächsten Missionen können Sie in Kapitel 4 erledigen.

Hohler Sturm

In der Nähe des Höhleneingangs können Sie einige Waffen entdecken. Gehen Sie weiter und erreichen Sie einen Tunnel. Lassen Sie sich fallen, um fortzufahren. Sie können nach rechts schauen, um eine Munitionskiste zu finden, auf die rechte Seite des Zuges gehen, um über einigen Kisten einen Mulcher zu finden, Jacks Kern aufrüsten, damit er schwere Waffen bergen kann, und jetzt weiter tiefer in den Tunnel vordringen, bis Sie einen Waggon finden, Sie können das Sammlerstück und 1 Komponente darin sehen, gehen Sie zur Tür und ein Träger wird angreifen, nutzen Sie die Eisstalaktiten zu Ihrem Vorteil und richten Sie Ihr Feuer auf seine leuchtende Brust. Nachdem Sie sie besiegt haben, gehen Sie und treten Sie die Tür auf, um einzutreten. Im Waggon finden Sie das 1. Sammlerstück (Grindlift-Wartungshinweise) in der Nähe der Leiche und 1 Komponente auf der anderen Seite. Sobald Sie das Sammlerstück erhalten, wird die erste von drei Nebenmissionen ausgelöst.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie zurück zum Waggon in der Nähe des Ausgangs und klettern Sie hinauf, um zum Skiff zu gelangen.

Sobald Sie den Skiff erhalten haben, folgen Sie den Bahngleisen, um einen weiteren Waggon zu finden. Gehen Sie hinein, um das zweite Sammlerstück (verblasstes Foto) in der Nähe der Leiche am Ende des Waggons zu finden.

Verlorene Außenseiter

Gehen Sie zum Hauptziel, das auf Ihrer Karte markiert ist. Schließlich erreichen Sie den Campingplatz für Außenseiter, verlassen das Skiff und gehen zu Fuß weiter. Hier sollten Sie ein Lager sehen. Dort befindet sich das dritte und letzte Sammlerstück (Lenas Tagebuch) in der Nähe des Lagerfeuers und 1 Komponente in der Nähe des zweiten Zeltes neben einer Snub-Pistole und Munition. Gehen Sie nun zur Höhle, um das Kapitel zu beenden.

KAPITEL 3: Der Wald vor lauter Bäumen

Anzahl der Sammlerstücke: 6

Anzahl der Komponenten: 9

Das Kapitel beginnt damit, dass Sie den Wald betreten, dem Pfad folgen und sich durch den zerbrochenen Baum ducken. Gehen Sie weiter, bis Sie eine COG-Mauer finden, betreten Sie den Komplex und halten Sie sich links, um einige Splittergranaten und Munition zu finden. Gehen Sie

weiter und Sie werden einen Boomshot finden. Lassen Sie einige Kapseln fallen und verlassen Sie den Tunnel. Sobald Sie draußen sind, wird der Hauptweg blockiert. Gehen Sie über den anderen Weg rechts weiter. Gehen Sie weiter, während Sie dem Eissturm ausweichen, klettern Sie die Wand vor Ihnen hoch und Sie werden die Anlage sehen. Gehen Sie weiter und Ein Stumpf wird angreifen. Seien Sie vorsichtig, da die Eisblöcke brechen und Sie entblößt werden, und der Stumpf kann Blutegel aussenden. Wechseln Sie also ständig von Deckung zu Deckung. Sobald Sie ihn besiegt haben, können Sie seine Trigun erhalten und als nächstes das Gebäude betreten.

Sobald Sie die New Hope-Einrichtung betreten, können Sie auf der rechten Seite Munition finden. Gehen Sie in den Raum auf der rechten Seite, um das erste Sammlerstück (Abgefangener Brief) auf einem Schreibtisch und einen Overkill auf dem Boden zu finden.

Gehen Sie zurück zum Eingang und gehen Sie nach links. Beide Türen führen zu Badezimmern. Die erste hat Munition, Splittergranaten und Sprengstoff, die zweite ist der Weg zum Ziel. Gehen Sie durch das Loch in der Wand und Sie gelangen zum Korridor, der dorthin führt Gehen Sie zu einem Flur, auf dem linken Weg finden Sie einen Overkill. Gehen Sie nun nach draußen.

Wenn Sie den Schnee erreichen, greift ein Wächter an. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf seinen Kopf, um ihm den Helm abzuschlagen. Machen Sie dann Kopfschüsse und halten Sie etwas Abstand. Nachdem Sie sich um ihn gekümmert haben, fahren Sie fort und Sie werden zwei Gebäude finden. Betreten Sie das rechte Gebäude Um eine Reihe von Kapseln darin zu finden, ist der Kampf optional, solange Sie die Kapseln nicht treffen, die Treppe hinuntersteigen, um einen Safe zu finden, und Jack schicken, um ihn zu öffnen und die 3 Komponenten hineinzuholen.

Gehen Sie nun zurück nach draußen. Sobald Sie das Gebäude verlassen, werden einige Juvies auftauchen, sie töten und durch die Metalltür im anderen Gebäude weitergehen, um voranzukommen.

In diesem Gebäude finden Sie einige Gastanks. Gehen Sie vorsichtig vor, da einige Gaskanister aus der Decke lecken. Gehen Sie weiter und Sie werden einen Reject finden. Töten Sie ihn heimlich und Sie werden weitere vier im Korridor und eine im Raum finden Auf der linken Seite finden Sie als nächstes einen großen Raum mit vielen Rejects in der Nähe. Da Sie sich in einer Reihe miteinander verbundener Korridore befinden, können Sie sie anlocken, Schockfallen und Gaskanister zu Ihrem Vorteil nutzen. Sobald Sie sie beseitigt haben, können Sie sie ergreifen Eine Trigun und Granaten hinter dem Balkon. Verwenden Sie einfach Stim, um durch das Gas zu gelangen. Gehen Sie nun zum nächsten Bereich.

Sobald Sie einen Raum betreten, wird es einige Zurückgewiesene geben, dann wird ein Schwarm erscheinen. Seien Sie vorsichtig mit seinen Blutegeln. Sobald Sie sie erledigt haben, können Sie einige Vollstrecker und Munition im Raum finden, Ihre Munition auffüllen und durch die Tür gehen.

Sobald Sie die Gefängniszelle erreicht haben, treten Sie gegen die Tür und stellen Sie fest, dass sie festsetzt. Schauen Sie sich nun um und die Wand wird durchbrochen. Gehen Sie durch die andere Zelle, um einen Korridor zu erreichen. Sie können Jack schicken, um die erste Zelle auf der linken Seite zu öffnen es ist leer.

Gehen Sie zu der Zelle in der Mitte des Korridors, sie enthält 3 Komponenten. Um dem Gas zu entgehen, schicken Sie Jack, um es zu holen. Öffnen Sie die Zelle neben der Tür, um links über einem Operationswagen drei Komponenten und rechts das zweite Sammlerstück (Sovereign Directive 10345) in einem medizinischen Tisch zu finden. Fahren Sie nun mit dem nächsten Bereich fort.

In diesem großen Raum finden Sie neben dem zweiten Operationstisch das dritte Sammlerstück (Patientenanalyse: AX-331-2).

Als nächstes öffnen Sie die Tür und Sie erreichen eine Kinderzelle, springen über die Glaswand, gehen zum Schreibtisch auf der linken Seite, um das 4. Sammlerstück zu finden (Patientenanalyse: EV-184-9). Darin finden Sie einen Retro Lancer. Gehen Sie auf der anderen Seite des Raums durch die Korridore, um eine Leiter zu finden, und klettern Sie hinauf, um das Labor zu erreichen.

Gehen Sie durch die Halle und lassen Sie sich auf den Korridor fallen. Betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite, um das 5. Sammlerstück (Patientenanalyse: RK-619-4) neben einer Sire-Leiche zu finden.

Gehen Sie dann zurück und folgen Sie dem Pfad. Sie erreichen einen großen Raum. Gehen Sie nach rechts, um an der nächsten Ecke Munition und einen Hammerstoß zu finden. Gehen Sie zur linken Seite des Raums und gehen Sie die Treppe hinunter. Sie erreichen einen Raum mit einer Reihe von Computerservern. Gehen Sie nach rechts, um das sechste und letzte Sammlerstück (Timeworn Data Drive) auf einem Schreibtisch zu finden. Gehen Sie zum nächsten Raum, um ein Terminal zu finden und Niles AI zu aktivieren.

Nachdem Sie es aktiviert haben, ist es Zeit zu rennen, aus dem Labor zu entkommen und Sie erreichen die Decke der Einrichtung, kümmern sich um die Rejects und einige Schwarmdrohnen werden erscheinen. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, rutschen Sie nach unten, um voranzukommen, einige Juvies werden entlang der erscheinen Rejects, töte sie und gehe durch das Gebäude, rutsche dann nach unten, um der Einrichtung zu entkommen und beende das Kapitel.

KAPITEL 4: Die Quelle von allem

Anzahl der Sammlerstücke 10

Anzahl der Komponenten 54

Hinweis: Da es sich hierbei um einen Open-World-Bereich handelt, können Sie die Missionen in der von Ihnen gewünschten Reihenfolge abschließen. Um das Erlebnis nicht zu verderben, werde ich versuchen, hier nicht parteiisch zu sein und nur die Bereiche und deren Anforderungen aufzulisten.

Gehen Sie zum Skiff und gehen Sie nach Osten, um eine COG-Wand zu finden. Wenn Sie sie erreichen, schicken Sie Jack, um die Tür zu öffnen. Das Torschloss blockiert sie. Betreten Sie das Gebäude und gehen Sie nach links, um einen Longshot neben einer Leiche und einer Leiter zu finden. Klettern Sie die Leiter hinauf und ein Schwarm-Scharfschütze erscheint über Ihnen. Töten Sie ihn und weitere Scharfschützen entlang eines Sprosses erscheinen auf der anderen Seite. Gehen Sie weiter und Sie werden einen Raum finden, in dem Sie in Deckung gehen können. Auf der anderen Seite gibt es Munition, Sprengstoff und eine Tafel mit 3 Komponenten. Töte die Feinde und befehle Jack, das Tor zu öffnen.

Gehen Sie nun zur Außenseite des Tors und biegen Sie rechts ab, um eine weitere Tafel mit 3 Komponenten zu finden. Gehen Sie dann zum offenen Bereich.

Hinweis: Einige Sammlerstücke dienen in diesem Bereich als Schlüsselgegenstände.

Hauptziele

Östlicher Kommunikationsturm

Wenn Sie sich dem Eingang nähern, steigen Sie aus dem Skiff aus und gehen Sie zu Fuß weiter. Gehen Sie in die Hocke und gehen Sie durch den Gang, um den nächsten Bereich zu erreichen.

Sobald Sie das Gebiet betreten, können Sie gleich zu Beginn einige Eisspitzen sehen. Gehen Sie vor und schaffen Sie den Abhang nach vorne. Ein Stück Eis wird fallen. Gehen Sie in die Hocke, um daran vorbeizukommen. Wenn Sie den Anfang des Berges erreichen, wird etwas Eis fallen. Gehen Sie und ein Eisbrocken rollt heraus. Gehen Sie einfach auf dem Felsen in Deckung und gehen Sie weiter. Wenn Sie ein großes offenes Gebiet erreichen, werden ein Sprössling und ein Schwarmjäger angreifen. Seien Sie vorsichtig, da der Sprengstoff das Eis bricht. Nachdem Sie sie besiegt haben, betreten Sie die Höhle. Wenn Sie weiter nach oben gehen, finden Sie in der Höhle einen Boltok, einen Gnasher und einen Hammerburst. Klettern Sie die Wand hinauf und rutschen Sie dann nach unten, um weiter voranzukommen.

Sie erreichen ein offenes Gebiet mit einem Träger und dem Schwarm, besiegen sie und gehen durch das Eis. Laufen Sie nun bergauf, während Sie den Eisbrocken ausweichen, und erreichen Sie die Tür zum Turm. Sobald Sie eintreten, gehen Sie die Treppe hinunter und gehen Sie nach rechts, um 1 Komponente auf der rechten Seite der Treppe zu finden.

Hier finden Sie auch einige Splittergranaten und einen Retro-Lancer. Als nächstes schicken Sie Jack durch die Lüftungsöffnung, um die Stromversorgung wiederherzustellen. Schließen Sie dann Jack an die Konsole an, finden Sie das Signal und gehen Sie in den nächsten Raum. Sobald Sie eintreten, schauen Sie nach rechts und Sie werden 1 Komponente auf einem Regal sehen. Schicken Sie Jack, um sie zu holen. Sie können einige Sprengstoffe in der Nähe des Schreibtisches, eine Snub-Pistole und einen Gnasher im Raum finden.

Gehen Sie als nächstes die Treppe hinunter und gehen Sie nach links, um 5 Komponenten in einer Tafel zu finden. Verlassen Sie dann den Turm, um die Mission abzuschließen, und kehren Sie zum Skiff zurück.

Nördlicher Kommunikationsturm

Wenn Sie diesen Bereich erreichen, können Sie das nördliche Umspannwerk im Eingang sehen. Gehen Sie den Pfad entlang und Sie werden einen zerbrochenen Baum finden. Gehen Sie durch die Lücke zum nächsten Bereich.

Gehen Sie in diesem Bereich bergauf und Sie werden einige Feinde auf dem zugefrorenen See finden. Besiegen Sie sie und rücken Sie vor. Weitere und einige Scharfschützen werden vor Ihnen auftauchen. Sie können dem Pfad auf der linken Seite folgen, um Feuer zu vermeiden. Nachdem Sie sie besiegt haben, gehen Sie nach oben und erklimmen Sie die Wand. Hier finden Sie einen abgestürzten Kondor. Betreten Sie ihn und finden Sie einen Safe mit 3 Komponenten.

Gehen Sie als Nächstes den Weg hinunter und Sie erreichen einen zugefrorenen See mit einem Haufen Rejects darauf und einen Baumstumpf mit einer Bastion auf der Brücke. Schießen Sie auf das Eis, um die Rejects schnell zu beseitigen. Sie kümmern sich um die Bastion und den Baumstumpf, sobald Sie zerstören die Feinde, überquere die Brücke und lass dich in die Höhle hinunter. Ein Wächter wird angreifen, dann werden auch Juvies erscheinen, sie erledigen und vorrücken. Wenn du nach links gehst, kannst du einen kaputten DeeBee mit einigen Waffen und Munition finden. Gehe nach oben und du wirst es erreichen. Gehen Sie durch die Tür zum Turm, statt einzutreten, gehen Sie nach rechts. Auf dem Weg befinden sich einige Rejects. Die meisten davon können Sie heimlich töten. Öffnen Sie anschließend den Safe, um 3 Komponenten zu finden. Hier gibt es auch einige Waffenlager. Versorgen Sie sich selbst und Gehen Sie durch die Tür.

Sobald Sie den Turm betreten, gehen Sie in den Raum links, um eine Tafel mit 1 Komponente zu finden. Gehen Sie dann die Treppe hinunter und schicken Sie Jack, um die Konsole zu hacken. Nachdem Jack das Signal gefunden hat, wird der Karte ein neuer Ort hinzugefügt. Hacken Sie die Tür zum nächsten Raum auf, gehen Sie dorthin, um das Tarnmodul für Jack zu finden, und gehen

Sie dann weiter. Benutzen Sie im Korridor den neu gefundenen Tarn, um durch die Türme zu gelangen und zu verlassen der Turm.

Sobald Sie draußen sind, rutschen Sie den Pfad hinunter, um einen Bereich mit zwei Schwarmscharfschützen zu erreichen, erledigen Sie diese und gehen Sie den Berg hinunter. Gehen Sie nun zurück zum Skiff, um mit dem Kapitel fortzufahren.

Sendesignalquelle

Nachdem Sie den Ort des Signals erreicht haben, steigen Sie aus dem Skiff aus und Del wird Ihnen sagen, dass Sie Jack's Pulse verwenden sollen. Danach werden Sie das Signal unter dem Eis entdecken. Sie müssen zur verlassenen Mine gehen, um Sprengstoff zu besorgen das Eis zerstören.

Verlassene Minen

Es gibt nur einen Weg, um zu dieser Mission zu gelangen. Bevor Sie die Eisbrücke passieren, gehen Sie nach rechts, um einen Panzer zu finden. Dort können Sie einige Brandgranaten auf dem Boden und das 7. Sammlerstück (Brief an Mama) auf einer Kiste finden.

Hinweis: Dieses Sammlerstück zeigt Ihnen Orte an, an denen Sie weitere 2 Sammlerstücke finden.

Gehen Sie nun durch die Trümmer in der Brücke und gehen Sie rechts auf den Baum in der Nähe der Felsen, um einen Eisenbahnwagg. Wenn Sie den Eingang zu den Minen erreichen, sehen Sie in der Nähe einen weiteren Waggon. Gehen Sie dorthin, um 1 Komponente zu erhalten. Daneben finden Sie 1 Komponente.

Gehen Sie nun durch den Zaun. Wenn Sie nach rechts schauen, sehen Sie eine Holzkonstruktion. Gehen Sie dorthin, um das Torque Bow Relic zu finden.

Gehen Sie als nächstes den Pfad entlang und Sie werden eine Höhle finden, die zum nächsten Bereich führt.

Nachdem Sie die Höhle verlassen haben, gehen Sie nach vorne, um einen Buzzkill in einer Hütte zu finden, gehen Sie dann nach rechts und machen Sie sich auf den Weg zum entgleisten Zug.

Wenn Sie dort angekommen sind, gehen Sie zum Waggon in der Nähe des Tunnels, um 1 Komponente zu finden.

Die Komponente befindet sich auf einem Kasten an der Ecke des Waggons.

Gehen Sie nun zurück zum Pfad und lassen Sie sich fallen, um voranzukommen, füllen Sie Ihre Munition auf und rutschen Sie zum zugefrorenen See hinunter.

Sobald Sie diesen Bereich erreichen, wird ein Haufen Schwarmdrohnen angreifen. Sie können das dünne Eis zu Ihrem Vorteil nutzen. Seien Sie vorsichtig, da ein Spross einen Dropshot mit sich führt, wenn er an der Stelle, an der Sie stehen, auf dem Boden aufschlägt, fallen Sie ins Eis Sterben Sie sofort, nachdem Sie sie besiegt haben, gehen Sie zum Aufzug und schicken Sie Jack, um die Tür aufzubrechen. Eine neue Welle von Feinden wird angreifen, darunter Granatenjuvies. Wenn Sie sich mit ihnen befassen, erscheint ein Spross entlang einer Bastion. Zerstören Sie die Bastion, um den Spross zu deaktivieren Schild, es erscheinen mehr Scions, also lass sie nicht in die Nähe kommen und vernichte die verbleibenden Feinde.

Nachdem Sie die Feinde besiegt haben, benutzen Sie den Aufzug, um zum Eingang der Mine zu gelangen. Sobald Sie den Aufzug verlassen, gehen Sie nach rechts, um einen Boltok zu finden. Betreten Sie dann den Raum links vom Aufzug, öffnen Sie dann die Tür, um fortzufahren, und klettern Sie nun die Leiter hinauf Gehen Sie zum Turm, um das 8. Sammlerstück (Ausgefrante Pouncer-Tooth-Halskette) und einen Hammerburst zu finden.

Als nächstes betreten Sie den Tunnel zur Mine. Neben der Barrikade vorne finden Sie einen Lancer und einen Gnasher. Im Waggon befindet sich außerdem eine Munitionskiste. Öffnen Sie nun die Metalltür, um fortzufahren.

Sobald Sie durch die Tür gegangen sind, gehen Sie nach rechts und betreten den Raum, um ein Poster, das 9. Sammlerstück (Nethercutt Mining Poster) an der Wand und einen Safe mit 5 Komponenten zu finden. Gehen Sie dann wie einen Korridor durch den Pfad und öffnen Sie die Tür.

Sie werden einen großen Bereich mit vielen Kapseln erreichen. Wenn Sie sie zerstören, erscheinen Juvies. Gehen Sie nach links und betreten Sie den Raum, um das 10. Sammlerstück (Tagebuch des Nethercutt-Minenarbeiters) zu finden. Es liegt oben auf dem Tisch, es gibt welche Sprengstoff und eine Tafel mit 3 Komponenten darin, gehen Sie zurück und folgen Sie den Schienen. Sie werden eine Metalltür finden, betreten Sie diese, um voranzukommen.

Sobald Sie diesen Bereich betreten, erscheint ein Snatcher. Zielen Sie auf seinen Bauch und seien Sie vorsichtig mit den Kapseln. Über einigen Kisten befindet sich ein Boomshot. Dieser Bereich ist voller Waffen. Vor dem Eingang finden Sie einige Splittergranaten. Ziehen Sie den Bogen an der linken Abdeckung und einen weiteren auf der anderen Seite des Raums entlang einiger Sprengstoffe in der Nähe an. Nachdem Sie sich versorgt haben, schicken Sie Jack, um den Phosphor zu holen.

Hinweis: Da Jack den Phosphorbehälter trägt, kann er Ihnen mit seinen Fähigkeiten nicht helfen, Sie müssen ihn also vor eingehendem Schaden schützen.

Wenn Jack den Container bekommt, werden einige Schwarmdrohnen die Holzwand durchbrechen und angreifen, sich um sie kümmern und die Juvies im Auge behalten, insbesondere die Granatendrohnen. Während Sie durch das Gebiet gehen, werden einige Schwarmgrenadiere auftauchen, sie erledigen und zurückgehen. Durch den Pfad, wenn Sie den Korridor erreichen, werden weitere Drohnen gegen Sie kämpfen, sie besiegen und sich zum Tunneleingang begeben. Sobald Sie draußen sind, folgen Sie den Bahngleisen und bekämpfen Sie die Juvies. Während Sie sich durch den Weg kämpfen, erscheint ein Spross, erledigt die Feinde und tritt die Zugtür auf, um voranzukommen. Gehen Sie nun zurück zum Skiff.

Nachdem Sie den Phosphor erhalten haben, kehren Sie zum Signalstandort zurück und Sie werden aufgefordert, den Phosphor zu verwenden.

Beachten Sie, dass Sie mit dem nächsten Kapitel fortfahren und diesen Bereich verlassen. Überprüfen Sie daher, ob Sammlerstücke und Komponenten fehlen, bevor Sie fortfahren.

Nebenmissionen

Hinweis: Nebenmissionen schalten Jacks ultimative Upgrades frei.

Verlorene Außenseiter

Diese Mission besteht aus 3 Teilen.

Der erste Teil wird in Kapitel 2 beschrieben

Ostturm-Umspannwerk.

Es befindet sich östlich in der Nähe des Weges zum Hauptziel.

Sobald Sie eintreten, gehen Sie geradeaus und finden eine Schockgranate auf einem Fass. Eine weitere befindet sich auf einem Motor auf der rechten Seite der Tür und 1 Komponente daneben. Betreten Sie den Raum, um Munition, eine Leiche auf dem Bett und das erste Sammlerstück (Sicherheitsmemorandum) zu finden. Später muss eine Tür geöffnet werden.

Das Sammlerstück befindet sich in der Ecke des Raumes.

Umspannwerk Nordturm

Dieser Ort befindet sich in der Nähe des Eingangs zum Nordkommunikationsturm. Sobald Sie aus dem Skiff herauskommen, gehen Sie, anstatt den Zaun zu überqueren, zur Öffnung auf der rechten Seite. Dort finden Sie zwei Generatoren, in einem befindet sich das rote Omen. Gehen Sie dahinter, um das Boomshot-Relikt zu finden.

Bevor Sie nun den Turm betreten, gehen Sie zu seiner linken Seite, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Gehen Sie zum Eingang und Sie finden das 4. Sammlerstück (Lenas Kritzeleien) in der Türverkleidung. Um den Turm zu öffnen, müssen Sie zuerst das Sammlerstück (Sicherheitsmemorandum) besorgen, das sich im Umspannwerk des Ostturms befindet. Nachdem Sie die Tür aufgeschlossen haben, betreten Sie den Turm. Links oben auf der Kiste finden Sie einen Gnasher, 1 Komponente auf der Seite und eine Snub-Pistole auf dem Schreibtisch vor Ihnen.

Sobald Sie sich dem Raum nähern, erscheint ein Juvie. Vernichten Sie ihn und betreten Sie den Raum, um einen Safe zu finden, der das ultimative Upgrade für Jacks Schockfalle enthält. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie nach draußen.

Condor-Absturzstelle

Diese Nebenmission hat zwei Orte, jeder mit einem Upgrade für Jack.

Absturzstelle – Norden

Diese Mission befindet sich im Nordwesten. Wenn Sie sich dem Eingang nähern, sollten Sie einige Waffen in der Nähe des Wracks finden. Gehen Sie um das zweite Wrackstück rechts herum, um 1 Komponente zu finden.

Betreten Sie als nächstes die Lücke und Sie werden geschlossene Abwurfkapseln finden. Sobald Sie nahe genug kommen, öffnen sich die Kapseln und die DeeBess wird Sie angreifen, sie zerstören und 3 Komponenten neben den Kapseln auf der rechten Seite erhalten.

Rutschen Sie den Weg hinunter und kämpfen Sie gegen weitere DeeBees. Dann werden Tracker auftauchen. Lassen Sie sie nicht in die Nähe kommen. Wenn Sie durch das Gebiet vordringen, öffnen sich weitere Kapseln. Räumen Sie das Gebiet frei und gehen Sie vorwärts. Ein DR-1 wird angreifen, ihn erledigen und Gehe nach links zum oberen Pfad.

Ein Turmfalke wird auftauchen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf seine Triebwerke, weichen Sie den Raketen aus und versuchen Sie, auf Metallteilen Deckung zu finden, während das Eis mit geringem Schaden bricht. Sobald Sie ihn besiegt haben, wird der Turmfalke fallen und Ihnen einen neuen Weg eröffnen, durch den Sie gehen können. Es gibt einen Safe auf dem Condor-Wrack, wo der Turmfalke abgestürzt ist. Der Safe enthält das ultimative Upgrade für Jacks Stim-Fähigkeit. Gehen Sie nun zurück zum Skiff. Dort finden Sie 1 Komponente direkt vor dem Abstieg, nehmen Sie sie und verlassen Sie den Bereich.

Absturzstelle – Süden

Diese Mission befindet sich auf einer Eisbrücke neben dem Relikt Boltok.

Sobald Sie in den Missionsbereich fallen, erscheinen 2 Herden zusammen mit einer Reihe von Abschüssen. Neben dem Cover finden Sie eine RL-SALVO. Nachdem Sie die Rejects erledigt haben, werden die Herden zurückkommen. Sie können in der Gegend einige schwere Waffen

finden, um mit ihnen fertig zu werden. Gehen Sie als nächstes zum Condor, wo Sie im Inneren eine Tafel mit 3 Komponenten finden.

Gehen Sie weiter nach oben und Sie finden einen Safe. Außerdem befinden sich drei Komponenten im Schnee in der Nähe des kaputten DeeBee. Befehlen Sie Jack, ihn zu öffnen und das ultimative Upgrade für Jacks Pulse-Fähigkeit zu erhalten. Gehen Sie nun zurück zum Skiff.

Sie finden 1 Komponente neben einem Condor-Wrack in der Nähe der beiden Berge auf der Ostseite des alten Bohrturmstandorts.

Heller Sturm

Diese Mission besteht aus 3 Teilen.

Der erste Teil wird in Kapitel 2 beschrieben.

Old Derrick-Standort – West

Wenn Sie den Eingang erreichen, gehen Sie nach links, um das 2. Sammlerstück (Kravs Locust-Tag) auf einer Leiche und 3 Komponenten hinter dem Motor im Schnee zu finden, und betreten Sie dann den Missionsbereich.

Wenn Sie hineingehen, wird der Schneesturm es schwierig machen, diese Region zu sehen. Verwenden Sie Jack's Pulse, um die Feinde in der Gegend zu scannen. Sie können damit beginnen, sie heimlich zu töten, aber irgendwann werden sie Sie entdecken, da sind einige Scharfschützen in der Ferne. Wenn Sie auch ein Wächter sind, gehen Sie, nachdem Sie sich um die Feinde gekümmert haben, zum Grindlift, um das dritte Sammlerstück (Grindlift-Aktuatorkomponente) zu erhalten. Es ist eines der 3 Sammlerstücke, die für das ultimative Upgrade für Jack erforderlich sind. Nachdem Sie das Sammlerstück erhalten haben, verlassen Sie den Bereich.

Old Derrick Site – Osten

Wenn Sie sich dem Eingang nähern, können Sie einige Leichen sehen. Holen Sie sich das 5. Sammlerstück (Befehle von Ketor Skorge) von den Leichen nach dem Rad. Sie liegen im Schnee in der Nähe eines Wracks.

Als nächstes springen Sie das Fahrzeug hinunter, um den Missionsbereich zu betreten. Gleich zu Beginn können Sie eine Leiter zum Grind-Lift sehen. Klettern Sie darauf und Sie werden den Grind-Lift sehen. Auch hier gibt es 2 Boomshots. Öffnen Sie das Panel, um das 6. Sammlerstück zu erhalten. (Grindlift-Kühlerkomponente) eines der 3 Sammlerstücke, die zur Verbesserung von Jacks Fähigkeit erforderlich sind.

Sobald Sie mit dem Panel interagieren, erscheint der Schwarm. Passen Sie auf, dass es viele davon gibt, und steigen Sie die Treppe hinauf, um Sie zu erreichen. Nachdem Sie sie erledigt haben, erscheinen zwei Pouncer. Sie können sich hinabstürzen und im Boden in Deckung gehen, um mehr Deckungsfläche zu erhalten. Wenn Sie nach rechts schauen, sollten Sie eine Ecke mit zwei Eisspitzen sehen, die den Weg versperren. Brechen Sie sie ab und treten Sie ein, um drei Komponenten zu finden. Auf dem Boden in der Nähe eines Retro Lancer liegen außerdem einige Brandgranaten.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, kehren Sie einfach zum Skiff zurück.

Nachdem Sie diese Mission abgeschlossen haben, erhält Jack ein Upgrade für seine Flash-Fähigkeit.

Relikt Waffen

Hinweis: Sie können die Waffen im Bereich von Kapitel 2 erhalten.

Torque Bow Relic: Dieser Bogen lädt sich schnell auf, aber seine Pfeile sind nicht explosiv. Sie befindet sich außerhalb des Mineneingangs. Sobald Sie den Nebenmissionsbereich betreten, gehen Sie nach rechts, um die Waffe zu finden, die an einer Holzkonstruktion lehnt. Gehen Sie nach oben und finden Sie die Waffe, die an der Basis der Holzkonstruktion lehnt.

Boomshot-Relikt: Dieser Boomshot kann bis zu dreimal abgefeuert werden, bevor Sie nachladen müssen.

Standort: Es befindet sich hinter einem Generator in der Nähe des Außenpostens des Nordturms. Sobald Sie den Außenposten des Nordturms erreicht haben, schauen Sie gleich nach dem Überqueren des Zauns nach rechts, um zwei Generatoren zu finden, von denen einer das purpurrote Omen enthält.

Gehen Sie hinter den Generator, um die Waffe am Boden zu finden.

Boltok-Relikt: Dieses Boltok hat eine viel schnellere Feuerrate.

Ort: Es befindet sich in der Nähe der Absturzstelle des Condor. Sobald Sie unter der Eisbrücke hindurchgegangen sind, können Sie das purpurrote Omen auf den Eisblöcken finden, das Skiff herausholen und den Boltok an den Eisblock lehnen.

Retro Lancer Relic: Dieser Retro Lancer hat eine geringere Magazingröße, feuert aber Sprenggeschosse ab.

Fundort: Nachdem Sie an der alten COG-Mauer vorbeigekommen sind, fahren Sie nach Westen und Sie finden einen kleinen See. Biegen Sie links ab und finden Sie drei große Felsen. Gehen Sie um den großen Felsen weit im Norden herum und Sie werden das purpurrote Omen und die Waffe finden, die an einem Baum lehnt.

Dropshot-Relikt: Dieser Dropshot feuert ein Projektil ab, das eine kryogene Explosion verursacht.

Standort: Es befindet sich in der Nähe der Stelle, an der Sie den Sprengstoff platziert haben. Wenn Sie die Stelle erreichen, schauen Sie sich auf dem Berg um, um eine Öffnung zu finden. Gehen Sie dorthin und finden Sie die Waffe, die am Eis lehnt.

KAPITEL 5: Schmutzigere kleine Geheimnisse

Anzahl der Sammlerstücke 6

Anzahl der Komponenten 21

Das Kapitel beginnt, nachdem Sie den Phosphor auf dem zugefrorenen See explodieren lassen. Wenn Sie nach unten rutschen, sehen Sie in der Ferne den Kadar-Funkturm. Gehen Sie den Pfad hinunter und durch die Eishöhle vor und lassen Sie sich dann fallen. Wenn Sie nach rechts schauen, können Sie ihn sehen. Eine Struktur auf der anderen Seite der Klippe. Dort finden Sie ein Sammlerstück. Gehen Sie den schmalen Pfad entlang und Sie finden den Eingang zum Turm. Biegen Sie rechts ab und sehen Sie einen Pfad neben dem, den Sie gekommen sind. Gehen Sie dorthin und Biegen Sie rechts ab, gehen Sie den Weg hinunter und Sie werden neben einigen Leichen das 1. Sammlerstück (Nethercutt-Helm) finden.

Gehen Sie nun zurück zum Eingang des Turms. Wenn Sie sich dem Tor nähern, werden einige Türme aktiviert. Es gibt zwei Generatoren, einen auf jeder Seite des Bereichs. Nutzen Sie die Tarnfähigkeit und betreten Sie den Raum auf der linken Seite eine Tafel mit 5 Komponenten neben dem Eingang.

Verwenden Sie die Schockfalle am Generator, um die Türme zu deaktivieren. Gehen Sie dann in

den Raum rechts und machen Sie dasselbe. Betreten Sie nun das Tor, um fortzufahren. Sobald Sie sich im Inneren befinden, wird Sie ein Konstrukt von Niles willkommen heißen. Folgen Sie ihm und Sie erreichen einen mit kryogenem Gas gefüllten Raum. Gehen Sie nach links und betreten Sie die Tür, um 1 Komponente in einem Koffer auf dem Schreibtisch zu finden.

Gehen Sie danach durch die Tür, um den Generator am Ende des Pfades zu finden, deaktivieren Sie ihn und kehren Sie zu Niles zurück. Sobald die Kryo-Jets deaktiviert wurden, können Sie diesen Bereich erkunden, nach rechts gehen und die Rampe hinaufklettern, um eine Tür zu finden. Treten Sie sie auf und betreten Sie den Raum. Dort finden Sie eine Tafel mit 5 Komponenten und dem zweiten Sammlerstück (Subjektanalyse: UL-119-2) auf dem Schreibtisch, rechts von der Tafel. Gehen Sie dann zurück und folgen Sie Niles.

Niles führt Sie durch einige Korridore und erreicht einen Bereich voller Kryokapseln. Klettern Sie die Rampe hinauf, die zur Tür führt, und schauen Sie nach rechts. Sie können 1 Komponente auf dem Schreibtisch auf der gegenüberliegenden Seite der Tür erhalten. Fahren Sie nun mit dem nächsten Zimmer fort.

Wenn Sie sich der Kapsel nähern, wird eine Zwischensequenz ausgelöst. Nachdem die Zwischensequenz endet, legen Sie das dritte Sammlerstück (Subjektanalyse: TE-872-3) auf den Boden.

Folgen Sie Niles dann weiter den Weg entlang, Sie erreichen einen Raum mit einem Kryo-Turm darin. Um ihn zu deaktivieren, müssen Sie den Raum durchqueren. Sie können Jack schicken, um die 3 Komponenten zu holen, oder die Stim-Fähigkeit nutzen, um die Komponenten zu holen und zu durchqueren. Betreten Sie den Raum, verwenden Sie dann auf der anderen Seite die Schockfalle am Generator und legen Sie das vierte Sammlerstück (Lexigrammtafel) auf den Boden, neben einer Leiche in der Nähe des Generators.

Niles wird durch einige Korridore vorrücken, ihm folgen und Sie erreichen einen Raum mit dem Gerät, um Kait zu helfen, dann wird eine Zwischensequenz ausgelöst.

Hinweis: Sie verlieren die Waffen, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt getragen haben.

Sobald die Zwischensequenz endet, ist es Zeit zu laufen, die Verteidigung der Einrichtung wird aktiviert und gibt kryogenes Gas frei. Sie müssen also schnell zum Labor gehen, um die Sperre aufzuheben, dem Kryogas ausweichen und eine Pfeife holen, die Tür auftreten und das Eis brechen. Gehen Sie durch den Raum und Sie werden eine Leiche auf einem Schreibtisch finden. Interagieren Sie mit ihr, um die Sperre aufzuheben und die Kryo-Geschütztürme zu deaktivieren. Sie können 1 Komponente auf einem Regal auf der rechten Seite der Leiche und das fünfte Sammlerstück finden (Subjektanalyse EV-184-9) auf einem Schreibtisch, in der Nähe des Turms auf der linken Seite des Raumes.

Gehen Sie durch die unverschlossene Tür und biegen Sie links ab, um das sechste und letzte Sammlerstück (Skizzenbuch) auf dem Boden zu finden. Rutschen Sie den Weg hinunter und öffnen Sie die Tür, um fortzufahren.

Sie können einige Cryo-Kanonen auf dem Weg finden, sich eine schnappen und zum nächsten Bereich vordringen. Sobald Sie den Bereich betreten, werden die Locust-Drohnen angreifen. Dieser Kampf könnte schwierig werden, da Sie Ihre Waffen verloren haben. Seien Sie also vorsichtig und nutzen Sie sie von Jack, um Ihnen zu helfen, nachdem Sie mit den ersten fertig sind, versorgen Sie Ihr Arsenal, da Sie in diesem Bereich eine Menge Waffen finden, deaktivieren Sie die Türme und räumen Sie den Bereich, schicken Sie Jack durch die Lüftungsschlitze, um die Tür zu öffnen, und weitere Heuschrecken werden angreifen, beende sie und gehe weiter.

Sobald Sie eintreten, können Sie auf der anderen Seite der Lücke einige gefrorene Heuschrecken sehen. Zerstören Sie sie und schicken Sie Jack los, um 5 Komponenten zu holen.

Gehen Sie den Weg weiter und Sie gelangen zu dem Raum, in dem Sie die Sires zum ersten Mal gesehen haben. Wenn Sie den Raum betreten, werden sich einige Sires befreien. Seien Sie vorsichtig, da sie Sie packen und weit von der Gruppe wegziehen. Die Pfeife dient als gute Waffe. Um mit ihnen fertig zu werden, räumen Sie den Bereich frei und öffnen Sie die Tür, um fortzufahren.

Gehen Sie auf dem Weg nach rechts und gehen Sie zum nächsten Raum, wo weitere Sires angreifen, sie töten und sich durch die Tür in der linken Ecke des Raums ducken. Benutze Jack, um die Tür aufzubrechen, und du wirst auf dem Weg viele Waffen und Munition finden. Versorge dich damit und gehe in den nächsten Raum. Dort wirst du Niles finden. Sobald du ihn erreichst, wird die Matriarchin erscheinen.

Im Raum finden Sie Waffen und Munition. Es ist Zeit, gegen die Matriarchin zu kämpfen.

Bosskampf: Matriarch

Boss-Strategie: Die Matriarchin ist blind wie ein Berserker und anfällig für Kälte. Sie können also Jacks ultimativen Blitz oder Kryo-Kanonen verwenden oder auf das Eis schießen, auf dem die Matriarchin steht, nachdem sie erstarrt ist, um sie herumgehen und im Rücken darauf schießen. Nur dort ist Sie verwundbar. Zurück, nachdem du genug Schaden verursacht hast, wird Reyna anfangen, sich mit Kaits Kopf herumzuschlagen, dann wird die Matriarchin ihre Taktik ändern, sie wird anfangen, ihre Stacheln auf dich zu werfen, sie kann es auf zwei verschiedene Arten tun, wenn sie weiß, wo du bist, Sie wird einen einzelnen Stachel auf dich werfen oder sie wird Stacheln herumwerfen.

Wenn die Stacheln dich treffen, tippe auf den Knopf, um ihn zu entfernen und ihrem Angriff auszuweichen. Du kannst dich von der Spitze treffen lassen, damit sie auf dich zustürmt, auf das Eis schießt, bevor sie dich erreicht, und auf das Wasser fällt. Den Vorgang des Zurückschießens wiederholst du, nachdem sie etwa ein Drittel ihres Lebens hat, Reyna wird wieder auftauchen, jetzt greift Matriach Sie nicht mehr an, wenn sie Ihren Standort kennt, sondern stürzt sich darauf. Seien Sie vorsichtig, denn wenn sie landet, bricht sie das Eis. Wenn Sie also nah genug dran sind, werden Sie danach auch auf das Wasser fallen Sie erstarrt, herumlaufen und zurückschießen, tun Sie dies oft genug, und Reyna wird Kaits Sicht durcheinander bringen, und Sie müssen den Kampf auf diese Weise beenden

Nachdem Sie die Matriarchin getötet haben, endet das Kapitel.

Akt III

Anzahl der Sammlerstücke 24

Anzahl der Komponenten 152

Anzahl der Relikt Waffen 10

KAPITEL 1: Den Zufall bekämpfen

Anzahl der Sammlerstücke auf dem Flughafen 6

Anzahl der Komponenten auf dem Flughafen 21

Open-World-Sammlerstücke 5 (Kapitel 3 Collectibles)

Open-World-Komponenten 55

Hauptziele

Sobald Sie mit dem Kapitel begonnen haben, gehen Sie zur Bar in dem Raum, in dem Sie das erste Sammlerstück (Corisku-Zeitung) auf der Theke gefunden haben.

Betreten Sie nun den Raum in der Nähe der Bar, um 1 Komponente auf einem Schreibtisch zu finden, und steigen Sie dann die Treppe hinunter in die darunter liegende Etage.

Gehen Sie zum Tresen neben der Treppe, um 1 Komponente in der Nähe des PCs zu finden.

Gehen Sie auf die andere Seite des Raums und Sie finden das 3. Sammlerstück (Doomed Empire) auf einem Gepäckwagen in der Nähe einiger Kisten.

Betreten Sie den Raum vor Ihnen und nehmen Sie die 3 Komponenten oben auf dem Regal.

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie nach rechts, um mit dem Poster an der Wand zu interagieren. Treffen Sie nun Baird. Bevor Sie das Upgrade erhalten, können Sie mit dem Wächter auf dem Tisch interagieren. Gehen Sie nun nach rechts, um 1 Komponente auf dem Boden in der Nähe eines zerlegten Wächters zu finden.

Nehmen Sie als Nächstes das Upgrade und testen Sie Ihre neu entdeckte Fähigkeit. Anschließend finden Sie 3 Komponenten in der Nähe der Kisten rechts im Testfeld.

Nachdem Sie die Komponenten erhalten haben, gehen Sie zu Paduk. Bevor Sie die Tür öffnen, um sich mit Paduk zu treffen, betreten Sie den Raum vor Ihnen, um drei Komponenten in einer Tafel und das zweite Sammlerstück (Missive an Agent 9) auf einem Schreibtisch in der Ecke des Raums zu finden.

Gehen Sie dann nach draußen und dann nach links, um 1 Komponente auf einem Tisch mit einem Markza Mk1 zu finden.

Gehen Sie nun um das Zelt in der Nähe von Paduk herum und finden Sie einen Safe mit 5 Komponenten darin.

Schauen Sie von hier aus in das Zelt ganz rechts und gehen Sie dorthin, um das 4. Sammlerstück (Nomad's Creed) auf einem Tisch zu holen. Hier finden Sie auch einige Waffen. Wenn Sie sich rechts halten, können Sie danach in der Nähe der Barrikaden einen Torque-Bogen finden. Das geht in die Hangars.

Gehen Sie um den ersten Hangar herum und finden Sie an der Seite eine Tafel mit 3 Komponenten.

Gehen Sie nun außerhalb des Flughafens weiter und eine Zwischensequenz wird ausgelöst.

Nachdem die Zwischensequenz endet, können Sie die Hangars erkunden, um einige interessante Dinge zu finden. Das Talon-Relikt finden Sie im ersten Hangar. Sobald Sie den Hangar erreichen, können Sie das purpurrote Omen an seinem Tor entdecken.

Gehen Sie zur Seite des Hangars, um die Waffe zu finden.

Am Ende des dritten Hangars befindet sich oben auf dem Container ein Boomshot.

Im vierten Hangar liegt das fünfte und letzte Sammlerstück (The Astounding Lighting Rangers!) auf einem Schreibtisch in der Nähe des Hubschraubers.

Im fünften Hangar befindet sich ein Dropshot auf dem Container rechts vom Hubschrauber.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, holen Sie sich das Skiff, um fortzufahren.

Gehen Sie zum dritten Hangar ganz rechts, um eine Tafel mit 5 Komponenten zu finden.

Suchen Sie dann den blockierten Eingang des Flughafens im Nordwesten, um 1 Komponente zu finden. Danach können Sie den Flughafenbereich verlassen.

Hinweis: Dieser Leitfaden zeigt den Weg zum Erhalt aller ab diesem Zeitpunkt verfügbaren

Komponenten und Sammlerstücke im ersten Teil der Karte. Einige davon sind Sammlerstücke aus Kapitel 3

Von nun an können Sie den ersten Teil der Karte erkunden, bevor Sie zum Raketenhangar gehen. Nachdem Sie den Flughafen verlassen haben, können Sie nach Osten gehen, um ein Auto in der Nähe eines Zauns am Rand der Karte zu finden. Dort finden Sie 1 Komponente auf einer Leiche.

Hinweis: Von diesem Punkt an zeigt der Leitfaden den Weg zum Abschließen der Nebenmissionen und zum Bringen der Komponenten in die Nähe ihrer Standorte.

Nachdem Sie den Anfangsbereich verlassen haben, können Sie als Erstes das Gnasher-Relikt finden.

Vom Anfangsbereich aus gehen Sie zwischen den Bergen hindurch, gehen dann nach Osten und finden einen Zaun. Schauen Sie zurück und Sie sollten in der Lage sein, das purpurrote Omen auf dem Felsen zu sehen.

Wenn Sie sich ihm nähern, finden Sie die Reliktwaaffe, die auf einem Felsen liegt.

Nebenmissionen

Hinweis: Bei Nebenmissionen erhalten Sie Sammlerstücke aus Kapitel 3, einige sind in Kapitel 1 verfügbar. Es ist möglich, die ersten 5 Sammlerstücke aus Kapitel 3 in diesem Teil zu erhalten, da dieser Leitfaden darauf abzielt, die Sammlerstücke und Komponenten früher zu erhalten, wie beschrieben wird hier und wird in Kapitel 3 wiederholt.

Wasserwerk

Der nähere Standort für die Nebenmissionen befindet sich im Südosten. Nachdem Sie den Hang passiert haben, sehen Sie ein Gebäude auf der Spitze eines Berges. Gehen Sie weiter vor und Sie sollten seinen Eingang finden.

Wasserturm

Sobald Sie den Bereich betreten, werden einige Schwarmdrohnen angreifen. Kämpfen Sie sich durch die Rampen, bis Sie den offenen Bereich erreichen. Auf der Konstruktion befinden sich ein paar Scharfschützen und im Erdgeschoss einige Drohnen. Nachdem Sie sie besiegt haben, fahren Sie fort und öffnen Sie die Tür, um einen darin eingesperrten Nomaden zu retten. Nachdem Sie die Tür aufgeschlossen haben, betreten Sie sie, um das 1. Sammlerstück aus Kapitel 3 (Skizzen des Nomaden) auf einer Konsole zu finden.

Gehen Sie als nächstes um das Gebäude herum, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Klettern Sie nun die Leitern hinauf und gehen Sie nach rechts, um 1 Komponente auf der anderen Seite des Gehwegs zu finden. Schicken Sie Jack, um sie zu holen. Wenn Sie den Bereich abgeschlossen haben, kehren Sie zum Skiff zurück.

Nachdem Sie das Gebiet vom Wasserturm aus geräumt haben, können Sie auf der Karte nach Süden gehen, um eine Reliktwaaffe und einige Komponenten zu finden.

Lancer GI-Relikt

Der alternative Feuerwerfer dieses Lancer GL feuert direkt und explodiert in der Luft, wenn er ein Ziel in der Nähe erkennt.

Die Waffe befindet sich oben auf der Stütze der Säule.

Nachdem Sie die Waffe gefunden haben, gehen Sie weiter nach Süden, um neben einigen Abwurfkapseln in der Nähe eines Zauns 5 Komponenten zu finden.

Wenn Sie weiter vorrücken, finden Sie die Kosmonauten-Trainingsanlage. Dieser Standort wird in Kapitel 3 beschrieben.

Gehen wir nun zurück und zur Pumpstation. Vom Wasserturm aus können Sie nach Osten gehen, um eine weitere Reliktwaffe zu finden.

Klauenrelikt

Schlagen Sie mit Ihrer aktiven Nachladung, um mit dieser großkalibrigen Claw-Variante eine höhere Feuerrate zu aktivieren.

Nachdem Sie die Ruinen hinter sich gelassen haben, können Sie einige vergrabene Gebäude entdecken. Die Waffe befindet sich bei dem letzten.

Gehen Sie nun um das Gebäude herum, um die Waffe in einem Busch zu finden.

Sobald Sie an den Ruinen vorbeigekommen sind, blicken Sie vom Standort der Reliktwaffe aus nach Südosten. Vor Ihnen sehen Sie eine Brücke. Gehen Sie dorthin, um eine Tafel mit 5

Komponenten zu finden. Die Platte befindet sich auf dem Fundament der Brücke.

Von hier aus nehmen wir den Weg zur Pumpstation.

Pumpwerk

Gehen Sie von der Brücke aus nach Nordosten. In der Ferne sollten Sie einen Damm sehen. Gehen Sie zu den Schleusentoren

Dort können Sie 5 Komponenten an einer Leiche finden. Sobald Sie die Komponenten erhalten, werden einige Blutegel auftauchen. Kümmern Sie sich um sie und fahren Sie mit dem nächsten Bereich fort.

Gehen Sie nun nach Osten, um einen Parkplatz in der Nähe der Pumpstation zu erreichen. Dort finden Sie eine Reliktwaffe und einige Komponenten.

Markza Mk1 Relikt

Diese Markza-Variante feuert vollautomatisch, wenn der Abzug gedrückt gehalten wird.

Sobald Sie den Parkplatz erreicht haben, können Sie das purpurrote Omen auf einem Felsen entdecken, die Reliquienwaffe befindet sich auf einem Kofferraum eines Autos in der Nähe des Berges.

Gehen Sie danach durch das Gebiet, um 1 Komponente auf dem Boden zwischen zwei Autos zu finden, und gehen Sie dann zum Tor.

Nachdem Sie durch das Tor zur Pumpstation gegangen sind, finden Sie auf der linken Seite einen Torque Bow. Gehen Sie weiter und ein Nomad ruft um Hilfe. Betreten Sie die Station, um einige Waffen zu finden, und sobald Sie nah genug an der Konsole sind, einige Juvies erscheint, seien Sie vorsichtig mit den Juvies, die Granaten tragen. Eine gute Strategie besteht darin, die Brandgranaten zu verwenden, um zu verhindern, dass sie näher kommen. Nachdem Sie sie erledigt haben, befehlen Sie Jack, die Konsole zu hacken, um die Mission abzuschließen.

Gehen Sie als nächstes nach rechts, um 1 Komponente auf einigen Kisten in der Nähe der Tür zu finden. Gehen Sie anschließend zurück zum Skiff.

Jetzt können Sie durch die Karte zur ersten Nebenmission der Aasfresser gehen.

In der Nähe der Stadtruinen finden Sie 3 Komponenten neben einer Kapsel. Wenn Sie die Komponente erhalten, öffnet sich die Kapsel, tötet den Juvie und begibt sich zum nächsten Ort. Nachdem Sie die Komponenten erhalten haben, begeben Sie sich zu den Ruinen der Stadt, um eine der Nebenmissionen der Aasfresser abzuschließen.

Aasfresser

Stadtruinen

Sie werden einen Konvoi von UIR-Lastwagen in der Nähe einer Stadt sehen, in die Stadt hineinfahren und einige Nomaden in der Nähe eines Brunnens finden. Sie werden Dinge in ihrer Sprache sagen, die Ihnen nicht helfen werden, aber Sie sollten wissen, wie es weitergeht, gehen Sie in die Stadt hinein, nachdem Sie über die umgestürzte Säule gesprungen sind, werden viele Kapseln vor Ihnen sein, Sie können nach links gehen, um eine Leiche mit etwas Munition und Brandgranaten zu finden. Wenn Sie nun den Platz erreichen, können Sie in der Ferne einen Jäger sehen, er wird es tun Fliehe, gehe nach links und befehl Jack, die Tür zu öffnen.

Wenn Jack anfängt, die Tür aufzureißen, greifen einige Jäger an und werfen Rauchgranaten, um Ihre Sicht zu blockieren. Seien Sie vorsichtig, denn auch Juvies werden auftauchen, sich behaupten und die Feinde besiegen.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, betreten Sie das Gebäude, gehen Sie nach links, um einen Boomshot in der Nähe der Wand zu finden, steigen Sie die Treppe rechts hinauf und erreichen Sie das Kommunikationszentrum der Nomaden. Gehen Sie zum Balkon, wo Sie neben dem 2. Sammlerstück von einige Waffen finden Kapitel 3 (UIR LC-Schaltkreis A1), der als eine von drei Komponenten zur Aufrüstung von Jack fungiert.

Danach können Sie eine Leiche mit einem Torque-Bogen in der Nähe finden. Gehen Sie nun den Flur entlang und biegen Sie dann rechts ab, um das 3. Sammlerstück aus Kapitel 3 (Abgenutzte Vagari-Flagge) zu finden, das an der Wand hängt. Gehen Sie weiter durch die Halle, bis Sie einen Bereich mit einigen Säulen erreichen. Schauen Sie zur linken Wand, um eine Tafel mit drei Komponenten zu finden.

Nachdem Sie diesen Ort abgeschlossen haben, können Sie das Hammerburst-Relikt in der Nähe dieser Stadt finden.

Hammerburst-Relikt

Jeder Abzug dieses Hammerburst feuert einen längeren Schuss ab als der letzte.

Gehen Sie um die Ruinen der Stadt herum und Sie werden das purpurrote Omen auf dem Gebäude und eine Öffnung im Zaun entdecken.

Gehen Sie durch den Zaun und gehen Sie nach rechts, um die Waffe in einer Kiste neben einer Leiche zu finden.

Von hier aus können Sie zum letzten Teil von Waterworks gehen.

Gehen Sie zum Skiff und fahren Sie nach Südosten, um die Hafendocks zu erreichen.

Hafendocks

Sobald Sie die Docks betreten, erscheint der Schwarm. Sie können einige von ihnen heimlich töten. Seien Sie vorsichtig, da die Scharfschützen Embars verwenden. Gehen Sie zum Schiff, wo Sie 1 Komponente auf dem Deck finden. Die Komponente befindet sich in der Nähe von Scharfschützen. Wenn Sie sie erledigt haben, springt ein Sprössling mit einem Dropshot und einer Bastion, die ihm einen Schild bietet, von einem Container. Nachdem Sie die Feinde erledigt haben, schicken Sie Jack, um die Übung zu aktivieren und die Mission abzuschließen. Sobald Sie die Nebenmission abgeschlossen haben, erhalten Sie Jacks ultimatives Umhang-Upgrade.

Sie finden 1 Komponente auf einem Schiffswrack in der Nähe eines Bootes im südlichen Bereich der Docks.

Von den Hafendocks aus können Sie eine Struktur mit einigen Rohren darin sehen. Gehen Sie

dorthin, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Gehen Sie von den Hafendocks aus nach Süden, vorbei an den Steinsäulen, und Sie werden drei zerstörte Panzer finden.

Gehen Sie zu dem auf der linken Seite, um das 5. Sammlerstück aus Kapitel 3 (Loyalist Orders To Lieutenant Melich) neben einer Leiche zu finden, die am Panzer liegt.

Gehen Sie dann in die Mitte der Tanks, um neben der Leiche in der Mitte fünf Komponenten zu finden. Sobald Sie die Komponente erhalten haben, werden einige Schwarmdrohnen auftauchen. Besiegen Sie sie und fahren Sie fort.

Danach können Sie zur Brücke gehen, um einige Komponenten zu holen.

Auf der rechten Seite der Brücke befindet sich ein Panel mit 5 Komponenten .

Von hier aus können Sie nach Norden gehen, um das Overkill-Relikt zu finden.

Overkill-Relikt

Dieser modifizierte Overkill feuert vollautomatisch, wenn der Abzug gedrückt gehalten wird.

Von der Brücke aus, hinter dem Gebäude, können Sie in der Ferne eine Felsformation sehen, aber von dieser Seite aus ist das purpurrote Omen nicht zu erkennen.

Sie werden einige Abwurfkapseln sehen. Nähern Sie sich ihnen und finden Sie die Waffe, die an einem Felsen lehnt. Sobald Sie die Waffe erhalten, werden einige Ausschussteile auftauchen.

Kümmere dich um sie und gehe zum nächsten Ort.

Gehen Sie vom Standort der Reliktwaaffe nach Norden, um einen Turm zu finden. Dort finden Sie eine Tafel mit 3 Komponenten.

Das Panel befindet sich auf der Seite. Jetzt können Sie nach Nordosten zur Wand des Raketenhangars gehen, um eine Reliktwaaffe zu finden.

Snub-Relikt

Dieser Snub feuert eine präzise 2-Schuss-Salve ab.

Sobald Sie die Mauer erreicht haben, suchen Sie nach den aufsteigenden Säulen. Auf der letzten können Sie das purpurrote Omen erkennen

Sie finden die Reliktwaaffe auf dem Felsen neben der Wand.

Gehen Sie als nächstes zum Raketenhangar, um ein Sammlerstück und Komponenten zu finden, bevor Sie mit dem nächsten Kapitel beginnen

Sobald Sie zum Raketenhangar gehen, finden Sie das 4. Sammlerstück aus Kapitel 3 (UIR-Tag: Gefallener Loyalist). Bevor Sie die Ruinen rund um den Hangar betreten, gehen Sie nach rechts und Sie finden dieses Sammlerstück auf einer Leiche, die sich an lehnt die Mauer.

Gehen Sie in die Ruinen hinein, dort wird es eine Menge Schwarmdrohnen geben. Sie können damit beginnen, sie heimlich zu töten. Seien Sie vorsichtig, da sich auf der gegenüberliegenden Seite zwei Geschütztürme befinden. Nachdem Sie sie getötet haben und sich dem Hangareingang nähern, können Sie einen Mulcher finden, der an einer Abdeckung lehnt. Während Sie sich auf den Weg zur Anlage machen, werden einige Juvies auftauchen, sich um sie kümmern und sich in die Anlage begeben.

Kurz nachdem Sie den Schwarm besiegt haben, können Sie zwei Öffnungen im Gebäude sehen. Nehmen Sie die rechte. Nachdem Sie über das Hindernis gesprungen sind, schauen Sie sich die Wand rechts an, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Betreten Sie nun die Einrichtung, um mit dem nächsten Kapitel fortzufahren.

KAPITEL 2: Raketenplan

Anzahl der Sammlerstücke: 6

Anzahl der Komponenten: 24

Sobald das Kapitel beginnt, gehen Sie die erste Treppe hinunter und bleiben Sie geradeaus. Nachdem Sie den Pfad hinaufgeklettert sind, gehen Sie nach rechts, um 1 Komponente in der Nähe einiger Kisten zu finden. Hinter den Kisten befindet sich auch ein Boltok. Gehen Sie nun die Treppe hinunter und fahren Sie fort Entlang des Korridors öffnen Sie die Tür und Sie gelangen zur Kommandozentrale.

Wenn Sie den Raum betreten, suchen Sie nach dem Hebel am Ende des Raums, um das Licht einzuschalten. Dann finden Sie das 1. Sammlerstück (Hammer of Dawn Command Case) neben einer Leiche auf der rechten Seite des Raums. Nachdem Sie die Lichter eingeschaltet haben, befehlen Sie Jack, das Terminal zu hacken und dann zum Hangar zu gehen.

Gehen Sie die Treppe rechts hinunter, biegen Sie dann erneut rechts ab und schauen Sie in die linke Ecke, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Gehen Sie als nächstes zur rechten Seite des Hangars, um eine weitere Tafel mit 3 Komponenten zu finden. In dem Bereich können Sie einige Waffen finden.

Gehen Sie nun zu den Konsolen in der linken Ecke, um das 2. Sammlerstück (OZP-11 Termination Directive) auf einigen Fässern zwischen den Konsolen zu finden. Steigen Sie nun die Treppe zurück und gehen Sie den Pfad entlang. Schicken Sie dann Jack, um die Plattform zu hacken hüpfen Sie drauf.

Sobald Sie die Plattform verlassen, gehen Sie nach links und gehen Sie bis zum Ende des Pfades, um eine Tafel mit 3 Komponenten neben einer Konsole zu finden. Gehen Sie nun zurück und öffnen Sie die Tür.

Steigen Sie die Treppe hinauf, Sie können rechts neben einer Leiche einen Boltok finden. Gehen Sie nach links und gehen Sie durch den Sandweg. Biegen Sie dann rechts ab. Sobald Sie das Tor überqueren, hören Sie ein Grunzen. Der Bereich ist voller Schwarm, einige davon. Wenn Sie in der Nähe eines Kryotanks auf dem Boden laufen, befindet sich auf der anderen Seite des Bereichs auch ein Jäger. Erledigen Sie ihn und gehen Sie die Treppe hinunter. Biegen Sie dann links ab und finden Sie eine Kryokanone, die an der Säule liegt, anstatt nach links zu gehen Gehen Sie auf die Seite des Raums, um das Ziel zu erreichen, klettern Sie die Plattform rechts hinauf und Sie gelangen zu einem Raum. Gehen Sie zum Ende dieses Bereichs, um das 3. Sammlerstück (UIR Space Mission Brief) auf dem Schreibtisch zu finden, und gehen Sie dann zurück und fahren Sie mit dem Ziel fort.

Sobald Sie einen offenen Bereich erreichen, können Sie auf eine Plattform über Ihnen zurückblicken, um einen Longshot zu finden. Gehen Sie weiter vorwärts und gehen Sie nach rechts, um die Plattform über der Tür zu erklimmen, um 3 Komponenten in einer Kiste zu finden. Gehen Sie zurück und gehen Sie durch die Tür.

Sie betreten einen Raum voller Schwärme. Sie können die Drohnen im ersten Stock heimlich töten und dann nach oben gehen, um sich um den Rest zu kümmern. Nachdem Sie die Feinde besiegt haben, gehen Sie zur Tür. Einige Drohnen werden die Tür öffnen und angreifen, sie besiegen und durch den schmalen Pfad vorrücken. Am Ende des Pfades finden Sie einige Barrikaden und Türme in der Nähe der Tür. Sie können nach rechts gehen Um einen Mulcher in einer Barrikade zu finden, schauen Sie dann nach rechts, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Gehen Sie zurück und schicken Sie Jack, um die Tür aufzureißen. Der Schwarm wird erscheinen, zuerst werden Juvies und Drohnen angreifen, dann wird sich ein Wächter dem Kampf anschließen, sie besiegen und zum nächsten Bereich weitergehen.

Gehen Sie den Weg hinunter und überqueren Sie die Tür, um die Kammer mit der Raketenspitze zu erreichen. Gehen Sie zur Barrikade auf der rechten Seite, um eine Leiche neben einem Longshot und dem 4. Sammlerstück (Loyalistenbefehle von Major Toly) auf der Kiste zu finden, und schicken Sie dann Jack um die bewegliche Plattform zu hacken.

Nachdem Sie den nächsten Bereich erreicht haben, steigen Sie die Treppe hinauf und ziehen Sie den Hebel, um den Satelliten herunterzufahren, und treten Sie ihn dann, wenn er stecken bleibt. Einige Pouncer werden auftauchen. Sie können hinter die Plattform gehen, die den Satelliten bringt, um einen Mulcher zu finden und ihn zu besiegen Feinde und gehe zurück zur Plattform, um fortzufahren.

Während sich die Plattform bewegt, greift der Schwarm an. Seien Sie vorsichtig mit dem abgeschirmten Sprössling, zerstören Sie die Bastion oder hacken Sie sie, um Ihnen zu helfen. Sie können einen Longshot in der Nähe des Frachtwagens finden, den Schwarm besiegen, dann erscheint ein Schwarm, nachdem Sie sich um ihn gekümmert haben. Ziehen Sie den Hebel, um den zweiten Satelliten zu bringen. Gehen Sie nun zurück zur Gantry.

Sobald Sie den nächsten Bereich erreicht haben, ziehen Sie den Hebel, um die Rakete zu bewegen, öffnen Sie die Tür und klettern Sie die Treppe hinauf. Gehen Sie zum Sand hinunter. Dort sollten einige Schwarmdrohnen den Bereich patrouillieren sehen. Sie können die Tarnfähigkeit nutzen, um schnell dorthin zu gelangen. Nachdem Sie die Drohnen beseitigt haben, werden auch einige Juvies und ein Scion auftauchen. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie durch die Lücke und gehen Sie in die Hocke, um fortzufahren.

In diesem Bereich sollten Sie eine Leiche sehen können, die auf einem Panzer liegt. Gehen Sie dorthin, um das 5. Sammlerstück zu holen (UIR-Tag: Major Toly).

Biegen Sie nun links ab. Nachdem Sie den Tankkopf rechts im dunklen Bereich passiert haben, aktiviert Jack sein Licht und springt über die Barrikade, damit Sie eine Tafel mit 3 Komponenten finden können.

Gehen Sie als nächstes zurück zum Tank und betreten Sie die kaputte Tür. Jack wird Ihnen mit etwas Licht helfen. Biegen Sie rechts ab und gehen Sie den Weg hinunter. Sie werden eine kaputte Wand auf der linken Seite erreichen. Gehen Sie stattdessen weiter vorwärts. Nach der Barrikade befinden sich drei Komponenten. Gehen Sie nun zurück und gehen Sie durch die zerbrochene Wand.

Gehen Sie zur Konsole in der Mitte, um das sechste und letzte Sammelobjekt (Die Rede des Majors) zu finden.

Gehen Sie nun durch die Tür zu Ihrer Rechten, lassen Sie sich auf den Sand fallen und einige Drohnen werden angreifen. Nachdem Sie sich um sie gekümmert haben, gehen Sie weiter, um explosive Munition und einen Boltok zu finden. Gehen Sie nun den Pfad auf der linken Seite hinunter, um fortzufahren.

Sie erreichen einen großen, korridorähnlichen Pfad. Gehen Sie nach links, um einen Boomshot zu finden. Während Sie vorankommen, erscheint ein Träger an einigen Juvies. Sie können die Kanister zu Ihrem Vorteil nutzen. Nachdem Sie sich mit den Feinden befasst haben, gehen Sie weiter bis zum Ende und öffnen Sie die Tür links.

Sobald Sie durch die Tür gehen, können Sie den Aufzug sehen. Steigen Sie die Treppe hinauf und halten Sie sich dann rechts, um eine Tafel mit 3 Komponenten zu finden.

Betreten Sie nun den Aufzug und Sie erreichen den Anfang des Levels im Hangar in der Nähe des Kontrollraums. Verlassen Sie den Hangar und gehen Sie nach draußen, um diesen Bereich fertigzustellen.

Eisenbahnbrücke

Nachdem Sie mit dem Hangar fertig sind, wird Paduk Ihnen befehlen, unter der Brücke durchzugehen, dorthin zu gehen und die Nomaden werden sie hochheben, damit Sie passieren können. Danach können Sie die zweite Hälfte der Karte erkunden.

Train Turntable

Sobald Sie dort angekommen sind, gehen Sie die erste Treppe hinunter und Sie werden einige Schwarmdrohnen sehen. Sie können die erste leicht herunternehmen. Sobald Sie die nächste Treppe hinuntergehen, erscheint ein Spross.

Ein kurzer Tipp: Sie können Jacks Hack nutzen, um den Sprössling auf Ihre Seite zu ziehen und andere Feinde zu töten.

Nachdem Sie sich um den Spross gekümmert haben, rücken Sie weiter vor und besiegen Sie die verbleibenden Drohnen. Ein weiterer Spross erscheint neben der Tür zum Ziel. Töten Sie ihn. Ein Wächter erscheint neben einer Bastion und einigen Juvies. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, betreten Sie den Raum vor Ihnen.

Sie haben den Kontrollraum erreicht. Dort finden Sie explosive Munition. Gehen Sie nun in die linke Ecke des Raums, um das 10. Sammlerstück aus Kapitel 3 zu finden (UIR-Tag: Lieutenant Melich).

Suchen Sie als Nächstes an der linken Wand nach einer Tafel mit 3 Komponenten und schicken Sie anschließend Jack los, um die Konsole zu hacken.

Nachdem Sie den Raketenzug gedreht haben, müssen Sie so schnell wie möglich zum Brückenkontrollhaus gehen, um ihn abzusenken, damit der Zug passieren kann. (Achtung Zeitlimit)

Sobald Sie das Brückenkontrollhaus erreicht haben, verlassen Sie das Skiff und klettern den Pfad hinauf. Einige Schwarmdrohnen werden sich am Eingang angreifen, sie besiegen und zu den Brückenkontrollen vordringen. Ein Spross wird dort sein, töten Sie ihn und Sie werden das sehen Die Bedienelemente sind zerstört, sodass Sie die Brücke manuell absenken müssen, indem Sie auf die Klammern links und rechts schießen.

Wenn die Brücke einstürzt, erscheinen einige Juvies, dann ein Pouncer und schließlich ein paar Drohnen. Besiege sie und gehe zurück zum Skiff, um mit dem nächsten Kapitel fortzufahren.

KAPITEL 3: Etwas Montage erforderlich

Anzahl der Sammlerstücke 13

Anzahl der Komponenten 48

Die ersten fünf Sammlerstücke

Hinweis: Diese Sammelobjekte können in Kapitel 1 durch das Abschließen der Nebenmissionen erhalten werden.

Wasserwerk

Der nähere Standort für die Nebenmission ist im Südosten. Nachdem Sie den Hang passiert haben, sehen Sie ein Gebäude auf der Spitze eines Berges. Gehen Sie weiter vor und Sie sollten seinen Eingang finden.

Wasserturm

Sobald Sie den Bereich betreten, werden einige Schwarmdrohnen angreifen. Kämpfen Sie sich durch die Rampen, bis Sie den offenen Bereich erreichen. Auf der Konstruktion befinden sich ein

paar Scharfschützen und im Erdgeschoss einige Drohnen. Nachdem Sie sie besiegt haben, fahren Sie fort und öffnen Sie die Tür, um einen darin eingesperrten Nomaden zu retten. Nachdem Sie die Tür aufgeschlossen haben, betreten Sie sie, um das 1. Sammlerstück aus Kapitel 3 (Skizzen des Nomaden) auf einer Konsole zu finden .

Aasfresser

Stadtruinen

Sie werden einen Konvoi von UIR-Lastwagen in der Nähe einer Stadt sehen. Betreten Sie die Stadt und finden Sie einige Nomaden in der Nähe eines Brunnens. Gehen Sie hinein. Nachdem Sie über die umgestürzte Säule gesprungen sind, werden viele Kapseln vor Ihnen sein. Sie können nach links hineingehen. Finden Sie eine Leiche mit etwas Munition und Brandgranaten. Wenn Sie nun den Platz erreichen, können Sie in der Ferne einen Jäger sehen. Er wird fliehen, nach links gehen, die Treppe hinaufgehen und dann Jack befehlen, die Tür zu öffnen.

Wenn Jack anfängt, die Tür aufzureißen, greifen die Jäger an und werfen Rauchgranaten, um Ihre Sicht zu blockieren. Seien Sie vorsichtig, denn auch Juvies werden auftauchen, sich behaupten und die Feinde besiegen.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, betreten Sie das Gebäude, gehen Sie nach links, um einen Boomshot in der Nähe der Wand zu finden, steigen Sie die Treppe rechts hinauf und erreichen Sie das Kommunikationszentrum der Nomaden. Gehen Sie zum Balkon, wo Sie neben dem 2. Sammlerstück von einige Waffen finden Kapitel 3 (UIR LC-Schaltkreis A1), der als eine von drei Komponenten zur Aufrüstung von Jack fungiert.

Danach können Sie eine Leiche mit einem Torque-Bogen in der Nähe finden. Gehen Sie nun den Flur entlang und biegen Sie dann rechts ab, um das 3. Sammlerstück aus Kapitel 3 (Abgenutzte Vasgari-Flagge) zu finden, das an der Wand hängt.

Raketenhangar (außen)

Sobald Sie zum Raketenhangar gehen, finden Sie das 4. Sammlerstück aus Kapitel 3 (UIR-Tag: Gefallener Loyalist). Bevor Sie die Ruinen rund um den Hangar betreten, gehen Sie nach rechts und Sie finden dieses Sammlerstück auf einer Leiche, die sich an lehnt die Mauer.

Gehen Sie von den Hafendocks aus nach Süden, vorbei an den Steinsäulen, und Sie werden drei zerstörte Panzer finden.

Gehen Sie zu der linken Seite, um das 5. Sammlerstück aus Kapitel 3 (Loyalistenbefehle an Leutnant Melich) neben einer Leiche zu finden, die am Panzer liegt.

Hauptmission

Kosmonauten-Trainingsanlage

Am Eingang sehen Sie zwei Panzer. Gehen Sie an ihnen vorbei und sehen Sie einen dritten auf der linken Seite. Nehmen Sie den linken Weg, um 1 Komponente neben einigen Trümmern zu finden.

Gehen Sie nun weiter und Sie werden eine Öffnung an einer zerbrochenen Wand rechts sehen, um das 11. Sammlerstück (Lightmass Missile-Fragment) zu finden.

Gehen Sie als nächstes hinein und durchsuchen Sie die linke Seite des Raums, um eine Tafel in der Wand zu finden, die 3 Komponenten enthält. Gehen Sie nun durch die Tür, um voranzukommen.

Nachdem Sie vorbeigekommen sind, schauen Sie kurz vor dem Abstieg nach links, um eine Leiche und 1 Komponente außer Reichweite zu finden. Schicken Sie Jack los, um sie zu holen.

Gehen Sie danach den Weg hinunter, bis Sie einen großen offenen Bereich erreichen. Gehen Sie nun links vom Bereich, um 3 Komponenten auf dem Boden in der Nähe der Gepäckscanner zu finden.

Gehen Sie als nächstes auf die andere Seite und Sie werden das Sicherheitsterminal sehen. Sie müssen Jack durch den Schacht in der Nähe Ihres Aufenthaltsortes schicken. Jack öffnet das Tor, damit Sie weiterkommen können. Wenn Sie rechts abbiegen, können Sie den Raum betreten, um dorthin zu gelangen. Einige Waffen, jetzt gehen Sie weiter vorwärts. Nachdem Sie über das Hindernis gesprungen sind, schauen Sie nach rechts, um einen Safe mit 5 Komponenten zu finden. Gehen Sie dann zurück zum Weg zum Ziel. Sie werden eine Lücke vor sich sehen. Gehen Sie in die Hocke, um fortzufahren.

Gehen Sie durch den Pfad und gehen Sie hinter der dritten Säule nach links, um einige Waffen und Munition zu finden. Versorgen Sie sich mit Lebensmitteln und gehen Sie nach unten. Dort finden Sie eine Kryo-Kanone, die an der Konsole liegt. Als Nächstes werden einige Drohnen auf dem Boden angreifen, und ein Spross mit einem Die Bastion im Obergeschoss wird gegen Sie kämpfen, sie besiegen und die Treppe hinaufsteigen. Gehen Sie nun durch die Tür, um voranzukommen.

Sie können den Umkleideraum rechts betreten und dort neben den Raumanzügen eine Tafel mit 3 Komponenten finden.

Gehen Sie nun zur anderen Tür und lassen Sie sich fallen. Sie werden feststellen, dass die beiden Wege blockiert sind. Verwenden Sie Jack, um den Kran zu aktivieren, damit Sie fortfahren können. Wenn Sie zum linken Pfad gehen und Jack den Kran anheben lassen, spaltet sich das Kabel und der Pfad ist blockiert.

Gehen Sie auf den richtigen Weg und befahlen Sie Jack, den nächsten Kran zu hacken. Nachdem Sie ihn passiert haben, greifen einige Rejects an, zerstören sie und befahlen Jack, den Kran zu hacken, um das Objekt abzusenken, damit Sie hindurchgehen, nach oben klettern und dann durch die Plattform vordringen können und lassen Sie sich auf der anderen Seite fallen. Nachdem Sie sich mit dem Kopf nach rechts fallen lassen und die Tür öffnen, betreten Sie den Raum und schauen Sie links von der Tür nach, um eine Tafel mit 5 Komponenten zu finden. Im Raum finden Sie einen Markza Mk1 und einen Munitionsvorrat, verlassen Sie nun den Raum und gehen Sie nach oben.

Sie betreten das Wrack eines Condors, an dem einige DeeBees hängen, ducken sich durch die Roboter hindurch und gehen weiter. Schauen Sie auf der linken Seite des Pfades nach 3 Komponenten.

Sie können das Wrack betreten, um Munition und Waffen zu finden. Als nächstes sehen Sie einen Reject vor sich, töten Sie ihn und weitere werden angreifen. Nachdem Sie sich um sie gekümmert haben, gehen Sie durch den Tunnel und öffnen Sie die Tür, um fortzufahren.

Jetzt sind Sie in der Zentrifugenkammer, Sie können viele Abschüsse vor sich sehen, gehen Sie zur Konsole, um auf die Überwachungskamera-Übertragung zuzugreifen, schicken Sie nun Jack, um das Terminal zu hacken und die Zentrifuge einzuschalten, als nächstes müssen Sie nach unten gehen, um die zu aktivieren Notbremsen, töten Sie die Rejects und gehen Sie in die Mitte der Zentrifuge, ziehen Sie die Notbremsen und Sie werden die Juvies hören, es ist Zeit, den Schwarm zu bekämpfen.

Bleiben Sie standhaft und töten Sie Drohnen, während Sie sich mit den Juvies befassen. Ein Scion wird erscheinen. Besiegen Sie ihn und ein Snatcher wird erscheinen.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie zur Zentrifugenkapsel, um das Leuchtfeuer zu holen. Sie finden das 12. Sammlerstück (UIR-Tag: Captain Tagger) neben einer Leiche auf der linken Seite des Leuchtfeuers.

Schicken Sie nun Jack, um das Leuchtfeuer zu holen, gehen Sie nach oben, klettern Sie die Treppe hinauf, betreten Sie den Raum vor Ihnen und suchen Sie an der linken Wand nach einer Tafel mit 5 Komponenten.

Betreten Sie als Nächstes den Korridor und schauen Sie nach rechts, um 1 Komponente oben auf einer Kiste zu finden.

Gehen Sie als nächstes zurück und gehen Sie durch die Tür, folgen Sie dem Pfad, bis Sie einen offenen Bereich erreichen, rutschen Sie nach unten und der Schwarm wird angreifen. Zuerst werden einige Juvies angreifen, dann Drohnen. Seien Sie vorsichtig, da es auf der anderen Seite zwei Türme gibt, eine beschädigte Bastion wird den Drohnen Schutz bieten. Denken Sie daran, dass der Wind die Projektile von Boomshot und Torque Bow sowie das Werfen von Granaten beeinflusst. Besiegen Sie die Feinde, indem Sie nach oben gehen, und befahlen Sie Jack, die Tür aufzureißen.

Als nächstes wird der Schwarm angreifen, die Geschütztürme nutzen, um Ihren Boden zu verteidigen, Juvies, Drohnen und Scions mit Bastionen werden erscheinen, nachdem Sie sie besiegt haben, gehen Sie durch die Tür, gehen Sie auf das Ziel zu, öffnen Sie die nächste Tür und Sie gelangen nach draußen, gehen Sie nun zum Skiff und fahren Sie zum Flughafen.

Verlassener Flughafen

Sobald Sie zum Flughafen zurückgekehrt sind, begeben Sie sich in die Kaserne, um Baird zu sehen und ihm das Leuchtfeuer zu geben. Er gibt Jack das Barrier-Modul, das ihm die Fähigkeit gibt, einen Schild vor dem Spieler zu errichten. Danach wird der Schwarm angreifen, kämpfe dich durch einen Haufen Drohnen und einen Scion und gehe zum Flugzeug. Unterwegs kannst du einige schwere Waffen finden. Wenn du die Landebahn erreichst, wird sich ein Stump in der Nähe des Flugzeugs und einiger Drohnen befinden. Besiege sie und zwei Scions erscheint, räumen Sie den Bereich frei, damit das Flugzeug starten kann.

Gehen Sie zum Skiff, um dem Flugzeug den Weg freizumachen, und verlassen Sie den Flughafen, sobald Sie sich vom Flughafen entfernen. Paduk wird Sie bitten, dem Konvoi in der Nähe der Altstadt zu helfen.

Nomadenkonvoi

Wenn Sie dort ankommen, sehen Sie Rauch und den Weg, der von Lastwagen blockiert ist. Schauen Sie gleich nach, nachdem Sie am ersten Lastwagen vorbeigefahren sind, und finden Sie das 13. Sammlerstück (Visier des gefallenen Nomaden) auf dem Boden.

Gehen Sie nun weiter und Sie werden zwei Nomaden finden, dann werden drei Pouncer auftauchen. Besiegen Sie sie und gehen Sie zu der Stelle, an der sich die Nomaden befinden. Sie können 3 Komponenten auf dem Boden finden

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, kehren Sie zum Skiff zurück und begeben Sie sich zum Raketenhangar.

Hinweis: Wenn Sie den Raketenhangar dieses Mal betreten, können Sie nicht zurückkehren. Wenn Sie also nicht alle Komponenten und Sammlerstücke haben, müssen Sie diese suchen, bevor Sie zu diesem Teil fortfahren.

Sobald Sie den Raketenhangar betreten, begeben Sie sich zum Kontrollzentrum.

Nachdem Sie die Kommandozentrale erreicht haben, gehen Sie zur Plattform, auf der sich die Rakete befindet, betätigen Sie den Schalter, um mit dem Zusammenbau der Rakete zu beginnen. Gehen Sie dann auf die andere Seite der Plattform, wo zwei Snatcher angreifen, sie besiegen und gegen die Three Scions kämpfen. Bei diesem Spawn werden zwei Boomshots verwendet und einer wird einen Mulcher tragen. Als nächstes gehen Sie zur Plattform und befahlen Jack, die Raketenkammer anzuheben. Sobald Sie über die Rakete gelangen, werden einige Juvies auftauchen, da der Weg gerade ist ziemlich einfach, mit ihnen umzugehen. Nachdem Sie die Feinde besiegt haben, wird eine Zwischensequenz ausgelöst und das Kapitel endet.

Nebenmissionen

Aasfresser

Frachtschiffbruch

Den Ort dieser Mission erreichen Sie, indem Sie dem linken Rand der Karte folgen, nachdem Sie die Brücke passiert haben. Schließlich werden Sie das Schiffswrack finden.

Sobald Sie angekommen sind, suchen Sie nach einem Lastwagen und Sie werden dessen Eingang finden. Nachdem Sie den Lastwagen erreicht haben, gehen Sie zur Ostseite, um eine Leiche mit 1 Komponente zu finden.

Wenn Sie sich nun in der Gegend bewegen, können Sie das Lancer-Relikt finden.

Lancer-Relikt

Drücken Sie [Nahkampf], um Ihren Feind mit einem Gewehrkolben ins Gesicht zu betäuben.

Bereiten Sie sie auf eine Hinrichtung oder einen Kettensägen-Kill vor.

Gehen Sie zur rechten Seite des Missionsbereichs, um die Waffe in der Nähe der Außenwand zu finden.

Gehen Sie danach in den Missionsbereich und lassen Sie sich fallen, um fortzufahren.

Sobald Sie auf dem Boden landen, können Sie in der Ferne einen Nomaden hören. Er wird von zwei Herden davonlaufen. Sie können einen Silberrücken im ersten Container vor Ihnen finden.

Nachdem Sie genügend Schaden verursacht haben, fliehen die Herden und es erscheint ein Haufen Abgewiesener, entsenden Sie sie und die Herden kehren zurück. Nachdem Sie sich um die Feinde gekümmert haben, gehen Sie zum Container rechts, von dem aus Sie eingetreten sind, um das 8. Sammlerstück (Protokoll des RNV Borascu-Kapitäns) neben einer Leiche zu finden.

Gehen Sie als nächstes zur Treppe und Sie werden eine Leiche mit 3 Komponenten in der Nähe finden.

Steigen Sie nun die Treppe hinauf und Sie finden eine weitere Leiche neben dem 6. Sammlerstück (UIR LC Circuit B1), einer der drei Komponenten, um Jack zu verbessern.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie zurück in die Nähe der Stelle, an der Sie eingetreten sind, und suchen Sie nach einem Container mit einem Pfeilschild. Dort befindet sich der Ausgang. Gehen Sie nun zurück zum Skiff.

Artillerie-Batterie

Diese Mission befindet sich gleich nachdem Sie die Brücke passiert haben. Schauen Sie einfach nach rechts und Sie sollten die Kanonen und die Flagge daneben sehen können.

Sobald Sie den Eingang des Missionsbereichs erreicht haben, steigen Sie die Treppe hinauf und Sie werden eine Kapsel sehen. Schneiden Sie sie auf, um den Nomaden zu retten. Er wird zur Tür vor Ihnen stürmen, dann wird ein Haufen Juvies angreifen, nachdem Sie einige besiegt haben. Ein Snatcher erscheint. Wenn Sie Feuerkraft benötigen, gehen Sie zur linken Seite und klettern Sie die Treppe hinauf, damit Sie einen Boomshot und Munition finden. Nachdem Sie sie besiegt haben, öffnen Sie die Tür und schneiden Sie die Kapseln auf. Jetzt, da Sie die Nomaden gerettet haben, steigen Sie die Treppe hinauf und gehen Sie zum Schreibtisch vor Ihnen, um das 9. Sammlerstück (UIR LC Circuit C1) auf einem Radio zu finden.

Dieses Sammlerstück ist eine der drei Komponenten, mit denen Sie Jack aufrüsten können.

Nachdem Sie es erhalten haben, suchen Sie nach rechts, um eine Tafel mit drei Komponenten zu finden.

Gehen Sie als Nächstes zur Konsole links im Raum, um das 7. Sammlerstück (Emergency Loyalist Radiogram) zu finden.

Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, kehren Sie zum Skiff zurück.

Gehen Sie nun zum Downed Condor, um eine Reliktwaaffe und einige Komponenten zu finden. Der Ort dieser Mission befindet sich in der Nähe der Zugdrehscheibe. Nachdem Sie durch die Windflare gegangen sind, gehen Sie weiter auf der Südseite und Sie werden den abgestürzten Condor finden.

Embar-Relikt

Dieser EMBAR lädt sich nur langsam auf, aber sein hochkarätiges elektromagnetisches Geschoss verursacht extremen Schaden.

Die Waffe befindet sich außerhalb des abgestürzten Kondors, in der Nähe des gebrochenen Heckteils.

Sobald Sie den Schwanz des Kondors gefunden haben, können Sie das purpurrote Omen erkennen. Auf einigen Kisten in der Nähe befindet sich das Embar-Relikt.

Gehen Sie nun zum nächsten Condor-Teil vor Ihnen, um 1 Komponente in einer Kiste darin zu finden.

Hinter der Kiste befindet sich ein Dreifachschuss. Sobald Sie die Komponente erhalten, werden zwei DR-1 angreifen, sie besiegen und zum Wrack auf der rechten Seite gehen, um eine Komponente auf dem Boden in der Nähe der Kisten zu finden.

Gehen Sie nun zum vorderen Teil des dritten Condor und suchen Sie nach der Flagge. Sobald Sie den Bereich betreten, werden einige Tracker und einige DeeBees angreifen. Besiegen Sie sie und betreten Sie das Condor-Wrack, um einen Safe mit 5 Komponenten zu finden.

Schnappen Sie es sich und gehen Sie zurück. Wenn Sie den Bereich erreichen, in dem Sie den DeeBees begegnet sind, werden Sie von zwei Wächtern angegriffen, ihnen den Garaus gemacht und um den Condor herumgefahren, um 1 Komponente in der Nähe einiger Kisten zu finden und diesen Bereich zu vervollständigen.

Nachdem Sie die Karte geräumt haben, holen Sie sich ihre Komponenten und Sammlerstücke und begeben Sie sich zum Raketenhangar, um das Kapitel voranzutreiben.

KAPITEL 4: Ein kleiner Schritt

In diesem Bereich gibt es keine Sammlerstücke oder Komponenten

Dieses Kapitel ist im Grunde ein Bosskampf.

Sie beginnen im UIR-Startturm, gehen die Luke hinunter, um zu entkommen, und sobald Sie gelandet sind, kämpfen Sie gegen den Kraken.

Bosskampf: Kraken.

Boss-Strategie: Schießen Sie auf seine Spirakel (die Öffnungen an den Kraken-Tentakeln), er wird einige Blutegel hervorbringen. Seien Sie also vorsichtig, nachdem Sie zwei Spirakel zerstört haben, wird er die Tentakel der Plattform herausziehen und Sie und Ihr Trupp werden auf eine andere Plattform fallen, jetzt wird er das Gebiet mit seinen Tentakeln umgeben, es gibt einen Munitionsvorrat auf dem Boden, wiederholen Sie den Vorgang und nachdem Sie 3 Spiralen zerstört haben, wird er sich zurückziehen, gehen Sie nun den Weg hinunter und gehen Sie über die Brücke, wenn Sie die nächste erreichen. In diesem Bereich wird der Kraken erneut angreifen, dieses Mal wird er 3 Schwärme auf Sie werfen, 4 Spirakel zerstören, um fortzufahren. Die Plattform wird einstürzen und Sie werden nach unten rutschen, danach gelangen Sie zum Aufzug.

Der Kraken wird sein Gesicht zeigen und den Aufzug herunterfahren, jetzt sind Sie unter der Rakete gefangen. Nachdem der Kraken sein Maul geöffnet hat, kommen leuchtende Tentakel heraus. Schieße auf die leuchtenden Teile, um seine Zungen zu zerstören und seinen Angriffen auszuweichen. Nachdem du etwa 10 Zungen zerstört hast, investiert der Kraken erneut, seine Tentakel zerstören eine Tür, blockieren aber deinen Fluchtweg, zerstöre weitere 10 und er wird auf dich zukommen, die Rakete wird starten, den Kraken verbrennen und deinen Weg freimachen, renne durch die Tunnel, um dem Feuer zu entkommen, danach wird eine Zwischensequenz ausgelöst, um das Kapitel zu beenden.

Akt IV

Anzahl der Sammlerstücke 4

Anzahl der Komponenten 15

KAPITEL 1: Heimatfront

Anzahl der Sammlerstücke 4

Anzahl der Komponenten 15

Sobald Sie mit dem Kapitel beginnen, drehen Sie sich um und schauen Sie hinter die Kisten, um 1 Komponente zu finden.

Als nächstes gehen Sie nach draußen. Sobald Sie die Straße erreichen, werden Ihnen die Lastwagen den Weg freimachen. Fahren Sie weiter geradeaus. Als nächstes setzt Clayton das Leuchtfeuer (Hammer der Morgenröte) ein, rückt vor und einige Drohnen und ein paar Träger werden auftauchen. Nachdem die Träger getötet wurden, fallen Sie herunter. Gehen Sie zur Straße und gehen Sie zu Coles Standort. Klettern Sie auf das Auto und Cole wird es hochheben, damit Sie das Gebäude erreichen können.

Sobald Sie das Gebäude betreten, schauen Sie nach rechts, um drei Komponenten zu finden. Beim nächsten Schritt durch das Gebäude finden Sie eine Treppe. Steigen Sie diese hinunter und gehen Sie geradeaus weiter, um das 1. Sammlerstück (Enzyklopädie der Militärgeschichte von Tyran) auf dem Boden auf der rechten Seite neben dem umgestürzten Stuhl zu finden.

Gehen Sie nun die Treppe auf der linken Seite hinunter. Sobald Sie das Erdgeschoss erreichen, wird ein Swarmak Chaos auf der Straße anrichten. Bevor Sie den Swarmak angreifen, gehen Sie nach links, um das ultimative Upgrade für Jacks Barrierefähigkeit zu finden. Jetzt ist es an der Zeit, sich dem Swarmak zu stellen. Zielen Sie auf die Blasen und wechseln Sie ständig die Deckung. Sie müssen vorrücken, da Sie ihn noch nicht töten können. Gehen Sie durch das linke Gebäude, um den Swarmak zu umgehen. Im ersten Gebäude werden sich ein paar Drohnen befinden. Gehen Sie nach unten und gehen Sie zum nächsten Gebäude. Dieses wird über eine Reihe von Drohnen verfügen. Sobald Sie das Ziel erreicht haben, wird ein Wächter angreifen. Nachdem Sie ihn besiegt haben, wird Marcus das Leuchtfeuer einsetzen. Nehmen Sie nun den Ziellaser und Zielen Sie mit ihm auf den Swarmak. Nachdem Sie den Swarmak besiegt haben, öffnet Marcus eine Tür, durch die Sie fortfahren können.

Steigen Sie die Treppe hinunter und verlassen Sie das Gebäude. Gehen Sie nach rechts, um 5 Components auf der rechten Straßenseite zu finden.

Gehen Sie nun zur gegenüberliegenden Seite, um das 2. Sammlerstück (zerbrochener Ausrüstungshelm) zu finden, der auf dem Boden liegt.

Gehen Sie als nächstes die Straße entlang, rutschen Sie nach unten und betreten Sie das eingestürzte Gebäude.

Vor Ihnen finden Sie einige Pods. Gehen Sie weiter und Sie werden auf zwei Pfade stoßen. Dieser

Ort ist voller Abfälle. Seien Sie also vorsichtig. Sie können entweder den nächstgelegenen Pfad nehmen, der Sie nach oben führt, oder nach unten gehen. Die beiden Pfade führen Sie zur selben Pfad Stelle, aber der zweite führt zu einigen Komponenten. Nachdem Sie durch die Kapseln gegangen sind und zum zweiten Collum springen, finden Sie 3 Komponenten auf dem Boden.

Gehen Sie nun zum Ziel und Sie gelangen zu einem offenen Bereich.

Sobald Sie dort angekommen sind, greifen einige Schwarmdrohnen und ein Baumstumpf an. Ein guter Trick besteht darin, den Baumstumpf zu hacken, um einige Drohnen loszuwerden. Nachdem Sie den Bereich geräumt haben, gehen Sie den Weg hinauf und Sie werden ein Gitter auf dem Boden finden. Schicken Sie Jack, um es zu öffnen, und gehen Sie nach unten, um fortzufahren, schneiden Sie die Kabel ab und gehen Sie durch das Gebäude. Dann ducken Sie sich durch die Öffnung, um nach draußen zu gelangen.

Sie finden das Grab der Unbekannten. Von dort aus haben Sie das Gebäude verlassen. Wenn Sie geradeaus in die Ferne blicken, können Sie in der Ferne einige Komponenten sehen. Gehen Sie dann auf der Straße voran und biegen Sie vor der Treppe links ab. Dort erhalten Sie die 3 Komponenten Auf dem Boden liegen.

Gehen Sie als nächstes bis zum Ende der Straße und schauen Sie nach, nachdem Sie an einem Auto voller Trümmer vorbeigefahren sind. Dort finden Sie das dritte Sammlerstück (Zahnrad-Tags: Minh Young Kim).

Gehen Sie nun zum Eingang des Grabes und schauen Sie nach rechts, um das vierte und letzte Sammlerstück (Restaurierungshinweis: Grab der Unbekannten) zu finden, das an der Wand hängt. Betreten Sie nun das Grab.

Sobald Sie eintreten, werden Sie einem Pouncer gegenüberstehen, rücken vor und Sie werden Paduk von Feinden umgeben finden. Besiegen Sie zuerst den Pouncer, dann können Sie die Drohnen ausschalten, Sie können ein paar Granaten werfen, um die Schwarmlöcher schnell zu schließen, nachdem Sie sich mit den Feinden befasst haben, gruppieren Sie sich mit Paduk neu.

Danach erscheint eine neue Welle von Feinden. Seien Sie vorsichtig mit Jägern. Versuchen Sie, Ihre Aufmerksamkeit auf den Umgang mit den Jägern zu richten, bevor Sie die Schwarmlöcher schließen. Als nächstes erscheint ein Spross neben einer Bastion. Besiegen Sie sie und ein Wächter erscheint mit einer anderen Bastion Halten Sie etwas Abstand und beenden Sie die Bastion, damit Sie den Wächter besiegen können. Gehen Sie anschließend dorthin, wo Paduk ist, und schicken Sie Jack, um das Leuchtfeuer das von der Decke hängt zu bergen.

Holen Sie sich nun das Leuchtfeuer und stellen Sie es hinter dem Grab auf. Nehmen Sie nun den Ziellaser und verteidigen Sie Ihren Boden, während eine Horde des Schwarms erscheint, Scions, Pouncer und ein Snatcher. Nachdem Sie den Snatcher besiegt haben, wird eine Zwischensequenz ausgelöst und ein kurzes Zeitereignis wird passieren, treffen Sie Ihre Wahl und das Kapitel ist zu Ende.

KAPITEL 2: Der Herbst

In diesem Bereich gibt es keine Sammlerstücke oder Komponenten

Sobald das Kapitel beginnt, müssen Sie den Weg aus dem Gebäude finden. Von dort aus, wo Sie begonnen haben, gehen Sie nach rechts und dann nach links und heben Sie die Säule an. Sie werden für einige Momente stecken bleiben. Als nächstes klettern Sie das Gebäude hinauf und öffnen die Tür, um nach draußen zu gelangen.

Du wirst ein paar Waffen vor dir finden, dich mit Waffen versorgen und den Weg weitergehen. Als nächstes wird der Schwarm angreifen, zuerst ein paar Juvies, als nächstes Drohnen und einen Spross, kümmere dich um sie und gehe weiter. Sobald du das Ende des Weges erreicht hast, biege links ab und gehe weiter. Durch die Waggonen gehen, dann durch die Öffnung ducken, um voranzukommen.

Sobald Sie durch die Lücke gehen, treffen Sie auf Marcus. Besiegen Sie nun die Pouncers und räumen Sie den Bereich von den verbleibenden Drohnen frei. Auf der linken Seite finden Sie einen Dropshot. Klettern Sie einfach auf den Pfad und Sie werden ihn an der Wand liegend finden. An der Wand gibt es einige Sprengfässer, die Ihnen beim Umgang mit den Drohnen helfen. Als Nächstes erscheint ein Baumstumpf mit einer Bastion. Nachdem Sie die Feinde besiegt haben, wird eine Zwischensequenz ausgelöst, in der Sie auf den Minotaurus treffen.

Jetzt müssen Sie den Truck verteidigen, während die Fahz fahren. Sobald das Team ein Stück Boden vorgerückt ist, wird die Herde einen Collum ausschalten, der Ihnen den Weg versperrt. Steigen Sie aus dem Truck und verteidigen Sie sich gegen den Schwarm. Die Juvies werden zuerst mit Drohnen und Jägern angreifen. Seien Sie vorsichtig mit den Torque Bows. Nachdem Sie mit dieser Welle von Feinden fertig geworden sind, werden ein Träger und eine Herde auftauchen. Erregen Sie die Aufmerksamkeit des Trägers vom LKW und töten Sie zuerst die Herde. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in der Gegend stecken bleiben, der Träger packt Sie und tötet Sie sofort. Nachdem Sie die Feinde getötet haben, gelangen Sie zum Lastwagen.

Wehren Sie erneut den Schwarm des Lastwagens ab. Ein Swarmak wird erscheinen und der Lastwagen wird anhalten, dem Swarmak etwas Schaden zufügen und eine Zwischensequenz wird ausgelöst. Danach wird Ihnen der Kraken ein wenig folgen, während Sie entkommen und einige Drohnen töten. Unterwegs werden dir ein paar Bastionen folgen und sie zerstören, während der Lastwagen zur Zahnradwand fährt. Sobald du dort angekommen bist, wird dir Marcus sagen, dass du aussteigen sollst, um den Lastwagen zu verteidigen. Tu es nicht, bleib auf dem Lastwagen, damit du Nachschub bekommen kannst Ihre Granaten und Munition, aber seien Sie vorsichtig, da Sie keine Deckung haben. Töten Sie die Drohnen und den Spross. Einige Wächter werden sich dem Kampf anschließen, um Ihnen zu helfen. Steigen Sie anschließend aus dem Lastwagen und klettern Sie die Leiter hinauf, um die Spitze zu erreichen. Tor.

Letzter Bosskampf: Kraken

Boss-Strategie: Sobald Sie die Spitze des Tors erreichen, zu den Türmen gelangen und die Herden zerstören, werden es etwa drei sein. Nachdem Sie sie getötet haben, erscheint der Kraken, als er sein Maul öffnet und die Zungen kommen heraus und zielen auf ihre leuchtenden Teile. Wenn du etwa 10 Zungen zerstört hast, geh zur linken Railgun und schieße auf seine Reißzähne. Als nächstes wird er versuchen, dich einzusaugen. Schieße einfach auf die Mandeln an seinem Mund und wiederhole den Vorgang der Zerstörung der Zungen. Gehen Sie dann erneut zur Railgun. Nachdem Sie zwei seiner Reißzähne zerstört haben, beginnt er zu beißen und weiche seinen Angriffen aus, da seine Bisse sofort tödlich sind. Jack wird sich opfern und der Krake wird vom Hammer der Mogenröte vernichtet.

Nach dem Bosskampf wird eine Zwischensequenz ausgelöst, die das Kapitel beenden und das Spiel.