

Halo: Combat Evolved Lösung PC

Übersetzt aus dem englischen mit <https://www.deepl.com>

Weil es keine Vollständige schriftliche Lösung in Deutsch gibt.

Lösungsweg

The Pillar of Autumn (Die Säule des Herbstes)

Fliehen Sie unbeschadet, wenn die Streitkräfte des Bündnisses Ihr Schiff entern. In der Pillar of Autumn werden Sie, der Master Chief, aus dem Cryo Schlaf aufgeweckt, nachdem Planet Reach an den Konvent gefallen ist. In der Pillar of Autumn und da Sie Ihre erste Stufe haben, werden Sie die Grundlagen dieses Spiels lernen, was man zu tun hat, und wie man spielt und so weiter.

FILMSCENE

Zuerst werden Sie einen Blick auf den Weltraum werfen, und dann kommt die Pillar of Autumn eingeflogen. Sie erhalten einen Blick in das Innere der Brücke und hören Captain Keyes und Cortana im Gespräch darüber, wie der Covenant schneller aus Reach entkommen ist als sie taten, da die Schiffe des Covenant schneller sind. Cortana wird auch erwähnen, wie Covenant in etwa 90 Sekunden die Streitkräfte über die ganze Pillar of Autumn verteilt sein werden. Hauptmann Keyes wird das Schiff in Alarmbereitschaft versetzen.

In der nächsten Zwischensequenz sehen Sie die Marineinfanteristen, Fahrzeuge und Pelikane. (Wie kam der erste zu den Plasmaschwertern?). Jetzt werden Sie sehen, wie Sergeant Johnson eine Gruppe Marinesoldaten angeschrien hat. Wenn Sie auf Legendary spielen, wird er schreien etwas anderes und mit einer anderen Sprache herauszugeben. Jetzt, nachdem er gesprochen hat, werden Sie in den Cryo-Raum gebracht. Die Techniker werden Sie auftauen und Sie werden aufwachen.

ANMERKUNG: Die folgenden zwei Absätze sind für die Zeit, in der Sie auf Leicht, Normal spielen, oder heroisch. Wenn Sie bei Legendary spielen, überspringen Sie die nächsten Absätze. Auf Legendär ist, dass Sie weder den Abschirmungstest noch den Schautest durchführen werden. Sie beginnen

die Ebene mit Ihren Schilden, Ihrem Gesundheits- und Bewegungsmelder, der bereits online ist. Auf Einfach, normal und heroisch, Sie werden Ihren Bewegungsmelder erst viel später erhalten indieser Ebene.

Bevor Sie aus der Röhre kommen, wird Ihre Gesundheit online gestellt, so dass Sie sie so sehen können. Drücken Sie jetzt Ihre Aktionstaste, um aus der Röhre herauszukommen. Wenn Sie aus der Röhre, nehmen Sie sich die Zeit, um herumzulaufen, sich umzusehen und sich daran zu gewöhnen auch die Kontrollen. Folgen Sie nun dem Techniker in diesen Raum und Sie sehen eine rotes Quadrat. Treten Sie in dieses rote Quadrat und wenden Sie sich den 5 gelben Lichtern an der Wand zu. Das Ziel ist es, nach oben und unten auf jedes der 5 Lichter zu schauen. Sie werden grün, einmal angeschaut. Wenn Sie alle 5 grün haben, werden Ihre Mauseinstellungen geändert auf invertiert. Betrachten Sie die Lichter im invertierten Modus. Wenn Sie bleiben wollen umgedreht, drücken Sie Ihre Aktionstaste. Wenn es Ihnen auf normale Weise gefällt, drücken Sie Escape und DANN Ihre Aktionstaste, um sie zurück zu ändern. Wenn das aus dem Weg ist, folgen Sie ihm zum anderen Ende des Raumes, und dort wird ein gelbes Quadrat sein. Treten Sie in die Mitte des Quadrats und lassen Sie die Techniker Ihre Schilde online. Sobald sie vollständig aufgeladen sind, drücken Sie Ihre Aktionstaste und sie werden Ihre Schilde entladen und Ihnen zeigen, wie sie funktionieren. Verschwinden Sie jetzt aus dieses gelbe Quadrat und Captain Keyes wird Sie auffordern, auf die Brücke zu gehen, sofort. Eliten werden in den oberen Raum einbrechen und die Techniker töten dort. Um nun diesen Raum zu verlassen und unseren Weg durch den Anfang des Spiel.

ZIELE DER MISSION:

-Finden Sie Captain Keyes auf der Brücke

Folgen Sie dem Techniker und er wird die Tür aufschließen, also betreten Sie sie. Rechts reingehen diese Halle. Jetzt wird es eine Explosion geben, die ihn töten und die Tür blockieren wird, also gehen wir durch die Öffnung auf der linken Seite. Springen Sie über die Rohre und gehen Sie in die vor Ihnen liegende Öffnung. Hier biegen Sie rechts ab und gehen durch die Tür gegenüber Sie. Wenn Sie die Tür gegenüber in diesem Gang betreten, befinden Sie sich in einem größeren Zimmer. Gehen Sie nach links und Sie sehen eine halb geöffnete Tür. Beugen Sie sich unter dieser Tür mit der Hocktaste, um unter die Tür zu gelangen. Zu Ihrer Linken befinden sich die Eliten, aber die Tür wird sich ihnen schließen. Biegen Sie rechts ab und gehen Sie durch die erste Tür nach zu Ihrer Linken. Gehen Sie durch die Tür gegenüber von Ihnen hinein. Es gibt vielleicht eine Elite vor Ihnen, aber es gibt Marines, die sie ausschalten können. Gehen Sie nach links und folgen Sie diesem Flur zu einer Öffnung. Sie gelangen zu einem Raum, in dem mehr Marines kämpfen. Gehen Sie durch die Öffnung vor Ihnen, und ein Marine wird Sie auf die Brücke führen, aber ignorieren Sie ihn. Sie werden in einem Raum mit Marines in der "Pause" sitzen sehen. Nur den Kopf. durch den Eingang auf der anderen Seite dieses Raumes, da es sonst nichts gibt speziell in diesem Bereich. In diesem Gang gehen Sie nach links und sehen zu Ihrer Rechten einen Eingang, gehen Sie also es. Folgen Sie diesem Weg bis zur Brücke. Gehen Sie auf die andere Seite dieses Raumes und Darf ich vorstellen: Captain Keyes.

FILMSCENE

Sobald das Gespräch beginnt, wird der Kapitän erklären, dass er und Cortana nicht in der Lage waren dem Covenant entkommen. Das Hologramm von Cortana wird erscheinen und beschreiben, was und fragen Sie dann den Master Chief, ob er gut geschlafen hat. Danach, wird die Pillar of Autumn von einer Art mächtigem Kanonenschlag getroffen werden. Kapitän Keyes kündigt dann an, dass er dieses Schiff verlassen und versuchen wird es auf Halo zu landen. Nun wird der Kapitän Ihnen sagen, dass Sie Cortana schützen und sie weg vom Covenant. Sie wird einen letzten Blick auf die Brücke werfen und dann herausgerissen. Nun wird sie in Ihren Hinterkopf eingeführt. Einmal eingeführt, wird sie sagen: "Hm, Ihre Architektur unterscheidet sich nicht viel von der Autumn's" mit dem Master Chief, der sagte: "Kommen Sie nicht auf komische Ideen".

AI CYBORGS UND KONSTRUKTE ZUERST!

MISSIONSZIELE

-Weg von der Pillar of Autumn

Wenn das erledigt ist, wird Ihnen Captain Keyes eine leere Pistole geben. Jetzt drehen Sie sich herum und verlassen die Brücke. Gehen Sie in diesem Gang nach links und folgen Sie diesem Weg zu einem Eingang. Während Sie gehen, nehmen Sie Pistolenmunition mit. Gehen Sie vorwärts und töten Sie die drei Grunzer in diesem Raum, aber Sie können ihre Waffen noch nicht mitnehmen. Gehen Sie in den Eingang vor Ihnen, wo Sie ein Sturmgewehr mitnehmen werden, von einem toten Marine. In diesem Speisesaal werden Sie Marines sehen, die gegen Grunts kämpfen, und Eliten. Gehen Sie in Deckung und helfen Sie ihnen. Verstecken Sie sich hinter einer der Nischen und benutzen Sie Ihre Pistole, um heranzuzoomen und die Grunzen zu entfernen. Um Eliten auszuschalten, benutzen Sie Ihre Pistole, um ihre Schilde loszuwerden und sie dann mit dem Sturmgewehr. Sobald alle Feinde hier drin tot sind, gehen Sie durch 1 der zwei offene Türen an einer Seite des Raumes. Töten Sie alle verbliebenen Grunzer hier und gehen Sie dann in den Eingang vor Ihnen. Holen Sie sich bei Bedarf das Gesundheitspaket vor dem Eingang. In diesem Flur, einfach folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer Elite kommen, die mit zwei Marines kämpft. Die Elite wird nicht bemerkt haben, also greifen Sie ihn im Nahkampf von hinten an, um ihn mit einem Schlag zu töten. Wenn die Elite tot ist, gehen Sie durch den Eingang gegenüber von Ihnen. Ihr werdet mit ein paar Marines, und Sie werden ein weiteres Grollen auf diesem Schiff hören. Folgen Sie diesem Weg Marines in einen anderen Raum. Sie werden zwei weitere Marines sehen,

die eine Luftschleuse in der Nähe bewachen. Es wird explodieren und Grunzer und Eliten werden daraus hervorgehen. Töten Sie die Grunzer und lassen Sie die Marines helfen Ihnen bei den Eliten. Gehen Sie jetzt durch den Eingang, durch den sie gekommen sind. aus. Gegenüber von Ihnen sind zwei Überschilde. Nehmen Sie einen von ihnen mit werden zwei zusätzliche Schichten Schilde erhalten. Verlassen Sie die Nähe der Luftschleuse.

Gehen Sie zurück in diesen Raum, gehen Sie nach rechts und folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer Tür. Rechts von der verschlossenen Tür befindet sich eine Öffnung, also gehen Sie durch sie hindurch. Töten Sie die Grunzen Sie direkt vor sich hin und folgen Sie dann diesem Weg, bis Sie sich zu Ihrer Rechten und vor Ihnen öffnet. Gehen Sie durch die Öffnung zu Ihrer Rechten. Töten Sie die Grunzer in diesem Gang und folgen Sie ihm bis zu einer weiteren Öffnung, und gehen Sie dann durch diese Öffnung. Töten Sie in diesem Raum eine Elite und tauschen Sie einen Ihrer Waffen für sein Plasma-Gewehr. Sobald alle Feinde hier tot sind, gehen Sie zurück zu der Öffnung, aus der Sie herausgekommen sind. Gehen Sie nach rechts und Sie sehen eine weitere Öffnung zu Ihrer Rechten. Nehmen Sie das Gesundheitspaket neben der Öffnung und gehen Sie durch es. Hier folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer Gruppe von Grunts und einem Elite. Töten Sie sie alle mit Ihrem Plasmagewehr und treten Sie zum Schutz zurück, wenn benötigt. Wenn alle Feinde tot sind, gehen Sie durch die Öffnung gegenüber.

In diesem Raum sollten überlebende Marines sein. Folgen Sie ihnen zu einer anderen Luftschleuse. Töten Sie die Grunzer und Eliten in diesem Gebiet und benutzen Sie die Schilde oben in dieses Gebiet zu schützen. Hier gibt es eine weitere Luftschleuse. Gehen Sie durch und nehmen Sie einen Überschutzschild hochfahren, wenn Ihr vorheriger abgelaufen ist. Verlassen Sie jetzt diese Luftschleuse. Zurück in diesem Raum gehen Sie nach rechts und folgen diesem Weg, bis Sie in einen dunkleren Raum gelangen. Wenden Sie sich nach rechts und Sie werden eine halb geöffnete Tür sehen. Kauern Sie sich unter dieser Tür zusammen. Eliten wird zwei Technikern von links und rechts auflauern. Die beste Art der Handhabung Sie gehen durch den Eingang auf der rechten Seite und folgen diesem Weg zurück zu im selben Raum. Töten Sie die Eliten auf diese Weise, damit Sie nicht gegen sie in der Nähe sind. Töten Sie die Grunzer und Eliten in diesem Gebiet und benutzen Sie die Schilde oben in dieses Gebiet zu schützen. In der Nähe befindet sich eine weitere Luftschleuse. Gehen Sie durch und nehmen Sie einen Überschutzschild hochfahren, wenn der vorherige ausgegangen ist. Verlassen Sie die Nähe dieser Luftschleuse. Zurück in diesem Raum gehen Sie nach rechts und folgen diesem Weg, bis Sie in einen dunkleren Raum gelangen. Wenden Sie sich nach rechts und Sie werden eine halb geöffnete Tür sehen. Kauern Sie sich unter dieser Tür zusammen. Eliten wird zwei Technikern von links und rechts auflauern. Die beste Art der Handhabung Sie gehen durch den Eingang auf der rechten Seite und folgen diesem Weg zurück zu im selben Raum. Töten Sie die Eliten auf diese Weise, damit Sie nicht gegen sie Frontal kämpfen. Wenden Sie sich nun den toten/lebenden Technikern zu und gehen Sie durch die Öffnung zum links. Hier folgen Sie diesem Weg zu einem großen Raum mit einer Treppe. Sie werden sehen die Treppe in der Mitte des Raumes, mit Grunzern und Eliten auf der höheren Ebene und die Marinesoldaten auf den unteren Ebenen. Ich würde bis zur Mitte der Treppe und nehmen Sie den Covenant von dort aus mit einem Plasma-Gewehr oder einer Pistole. Beten Sie, dass die Marines auch Ihnen helfen.

Sobald alle Mitglieder des Covenant tot im oberen Stockwerk liegen, begeben Sie sich nach oben in den die Treppe auf die höhere Ebene. Gehen Sie hier oben durch die Öffnung über von der Treppe aus. Gehen Sie hier hinein, gehen Sie nach rechts und benutzen Sie die Säulen und Bretter für Schutz gegen die nächste Gruppe von Grunzern und Eliten, sind sie alle einmal tot, gehen Sie direkt in einen dunkleren Raum. Biegen Sie rechts ab und Sie sehen eine Reihe von Grunts Ihnen gegenüber. Ihr könnt sie leicht töten. Töten Sie die nächste Gruppe von Grunzern die hereinkommen und in den nächsten dunklen Raum gehen. Hier drin wenden Sie sich nach links und töten die Elite gegenüber von Ihnen. Gehen Sie direkt auf die Wand gegenüber und drehen Sie rechts. Gehen Sie den ganzen Weg geradeaus an diesem Raum vorbei. Biegen Sie jetzt rechts ab und steigen Sie ein, vor den Fenstern und beobachten Sie, wie die Rettungskapseln von den

Kanonen des Covenant zerstört werden. Sobald sie nicht mehr herauskommen, biegen Sie rechts ab und folgen diesem Weg in einen weiteren Zimmer. Sie werden so viele Öffnungen sehen, die zu Rettungsbooten zu Ihrer Linken führen, aber ignorieren Sie sie. Töten Sie alle Grunzer, die Ihnen gegenüberstehen, und Cortana wird Sie vor einer Explosion warnen. Die Tür hinter Ihnen schließt sich. Sie wird einen NAV-Punkt aufstellen. Es sind orangefarbene Pfeile die Ihnen zeigen, wohin Sie gehen müssen,

FILMSCENE

Ein Marine fällt auf den Boden und der Master Chief wirft ihn in die Rettungskapsel. Er wird an Bord gehen und er wird die Pillar of Autumn verlassen. Jetzt wird Master Chief sich Halo ansehen und dann auf die Rückseite der Rettungskapsel schauen. Er wird bemerken, dass sich die Pillar of Autumn beschleunigt und Keyes Halo manuell ansteuert. Nun wird die Rettungskapsel mit Cortana an Bord von Halo gehen und den Master Chief bitten "Wollen Sie sich nicht setzen", während er sagt: "Wir kommen schon zurecht". Die Szene endet damit, dass Cortana sagt: "Wenn ich Finger hätte, würden sie mir die Daumen drücken".

Halo

-Suchen Sie nach überlebenden Marinesoldaten und helfen Sie ihnen im Kampf gegen den Covenant.

Sie haben jetzt die Pillar of Autumn verlassen und landen auf dem Oberfläche. Allerdings erwartet Sie zu Beginn der Veranstaltung eine böse Überraschung.

MAKELLOSER COWBOY

FILMSCENE

Die Rettungskapsel, die Sie angelassen haben, dreht durch. Die Luftporen sind ausgefallen und die die Flügel fallen ab. Hinzu kommt, dass es zu schnell ins Halo kommt. Es wird Absturz und der Bildschirm wird weiß.

MISSION-ZIELE

-Weichen Sie den Covenant-Patrouillen aus, die nach Ihnen suchen.

-Geht auf höheres Gelände.

-Suchen Sie nach anderen Rettungsbooten.

Nachdem Sie von dem Absturz erschüttert wurden, können Sie sich umsehen. Dieser Absturz hat dazu geführt, dass alle anderen, einschließlich des Piloten, in dieser Rettungskapsel gestorben sind. Und nun dass sie alle tot sind, lassen Sie uns aus dieser Rettungskapsel aussteigen und wir werden draußen sein. Es wird hier draußen ein paar tote Marines geben. Nehmen Sie ihre Sturmgewehre mit... Pistolen für zusätzliche Munition, und erhalten auch einige ihrer Splittergranaten. Nun wird Cortana sagen, dass ein Abwurfschiff des Covenant im Anflug ist. Mit dem Rücken zur abgestürzten Rettungskapsel, gehen Sie direkt zur Brücke und überqueren Sie diese. Zu der Zeit Wenn Sie bis zum Ende der Brücke kommen, sollten Sie bereits das Abwurfschiff des Covenant sehen.

Am besten erhalte ich Schutz, wenn ich hinter den Felsen links gehe. Jetzt einmal Wenn das Abwurfschiff die Grunzer und Eliten abwirft, ist der beste Weg, sie zu töten mit der Pistole heranzoomen und die Grunzen nacheinander herausnehmen. Wenn alle Die Grunzer sind tot, gehen Sie näher an die Brücke, die Sie überquert haben, und schalten Sie die Elite aus. mit der Pistole. Achten Sie auch auf die beiden Banshees, die Sie angreifen. Verwenden Sie entweder Waffe, um diese herauszunehmen, sonst werden sie verschwinden. Sobald alle tot sind, überqueren Sie die

Brücke wieder zum Rettungsboot. Mitnehmen die Plasma-Granaten, die der Covenant möglicherweise abgeworfen hat, und dann noch einige Sturmgewehr- und Pistolenmunition von den toten Marines, damit Sie maximale Munition haben für den nächsten Teil. Wenn das erledigt ist, überqueren Sie die gleiche Brücke wieder. Hierher zurück, den ganzen Weg nach rechts gehen und geradeaus weitergehen. Es wird keinen Covenant geben zuerst, aber wenn Sie zu einer Öffnung kommen, werden Sie mehr Grunzer und Eliten finden.

Wenn Sie zu den Grunzern und Eliten kommen, kommen Sie nahe genug heran, um angreifen zu können mit Ihrer Pistole vergrößert. Entfernen Sie zuerst die Grunzen und benutzen Sie dann die Felsen und Bäume als Schutz im Kampf gegen die Eliten. Sobald alle Feinde des Covenant hier drüben tot sind, tauschen Sie Ihr Sturmgewehr gegen ein Plasma-Gewehr aus einem der die toten Eliten, da es im nächsten Teil wirklich nützlich sein wird. Weiter mit Geradeaus und Sie gelangen zu einer Grube, die zu tiefer gelegenen Stellen führt, also gehen Sie mit dem Kopf nach unten. Runter hier, Kopf nach links und eine Rettungskapsel wird von Cortana entdeckt. Sie werden auch bemerken ein Abwurfschiff des Covenant, das ein paar Grunzer und Eliten aus dem Weg räumt. Töten Sie die Grunzer und wenn Sie das Gesicht der Elite haben, ziehen Sie sich zurück und verwenden Sie ein Plasma-Gewehr, um seine Schilde loszuwerden, und beenden Sie es dann mit Ihrer Pistole. Gehen Sie jetzt zu den Marines und sie werden erklären, dass sie dachten, sie wären die einzigen Überlebenden im Ring (bis Sie auftauchten).

MISSIONSZIELE

- Bleiben Sie bei den menschlichen Überlebenden
- Schutz der menschlichen Überlebenden
- Auf die Ankunft eines evakuierten Abwurfschiffs warten

Am Ende des Gesprächs wird ein Abwurfschiff des Covenant Eliten, Grunzer und Eliten absetzen. Schakale auf der anderen Seite des Gebäudes, neben dem Sie sich befinden. Es gibt viele Dinge, die Sie hier zum Schutz verwenden können. Es gibt Bäume, Felsen, die Spitze des großen Gebäudes und sogar innerhalb der kleineren Gebäude, die verstreut liegen in diesem Gebiet. Nutzen Sie diese als Ihren Vorteil, um den Covenant auszuschalten. Während des Kampfes sie (oder wenn Sie bereits alle getötet haben), wird ein weiteres Abwurfschiff des Covenant mehr Eliten und Grunzer und Eliten in Ihrer Nähe absetzen. Helfen Sie den Marines dabei, sie abzusetzen, für Schutz zu kämpfen, wenn es nötig ist. Wenn Ihnen einmal die Munition ausgeht, könnten Sie gegen eine Covenant-Waffe austauschen, oder es wird zusätzliche Munition und Gesundheit auf die Spitze der großen Struktur in diesem Gebiet, wo sich andere Marinesoldaten befinden. Es gibt auch eine Rettungskapsel, aus der die Marines aus der Nähe des Gebäudes kamen, mit mehr Gesundheit und Munition.

Da zwei Abwurfschiffe weg sind, wird ein dritter auf der ANDEREN SEITE dieses Gebäude. Falls noch Marinesoldaten am Leben sind, wird einer von ihnen behaupten: "Sie sind die versuchen, uns zu flankieren". Wenn Sie Ihre Pistole noch haben, gehen Sie zum Abwurfschiff und nehmen Sie mindestens 3 oder 4 Grunzen mit Ihrem Zielfernrohr heraus. Nehmen Sie die restlichen Grunzer und dann zuletzt die Elite auszuschalten. Aber Sie sind immer noch nicht fertig. EIN VIERTES Abwurfschiff wird Schakale, Grunzer und Eliten hinter Ihnen absetzen. Schaltet die Schakale zuerst. Benutzen Sie eine Plasmapistole oder ein Gewehr, um ihre Schilde auszuschalten, und und sie dann leicht mit einer anderen Waffe erledigen. Dann holen Sie als Nächstes die Grunzer, und dann die Waffen des Covenant einsetzen, um andere Eliten auszuschalten. EIN FÜNFTES Abwurfschiffe setzen dann weitere Covenant-Truppen in Ihrer Nähe ab, normalerweise mit Grunts und Schakale in diesem. Dies ist normalerweise der letzte. Tötet die Grunzer und Schakale und dann sollten Sie einen Anruf von Echo 419 erhalten, in dem nach Überlebenden gefragt wird. Cortana wird ihr sagen, dass sie am Leben sind. Echo 419 wird mit ihrem Pelikan kommen. Abwurfschiff und ein Warthog absetzen. Falls noch Marinesoldaten am Leben sind, werden sie in das Abwurfschiff gerade jetzt. Keine Sorge, Ihr Warthog wird bereits mit einem Schütze im Rücken

eingeschlossen. Aber bevor Sie ins Warthog gehen, schnappen Sie sich noch Munition, Gesundheit und Granaten, damit Sie für Ihren nächsten Kampf bereit sind. Jetzt in den Warthog steigen.

MISSIONSZIELE

- Suchen Sie nach 3 weiteren Gruppen von menschlichen Überlebenden.
- Schützen Sie die menschlichen Überlebenden.
- Warten Sie auf ein Abwurfschiff.

Jetzt bist Du in Deinem ersten Warthog des Spiels. Ihr werdet vor einem großer Hügel. Fahren Sie den Hügel hinauf und Sie sehen einen langen Abhang vor sich, der in eine Öffnung. Gehen Sie diesen Abhang hinunter in die Öffnung, und Sie befinden sich in einer Höhle. die jemand gebaut hat. Es handelt sich um eine einfache Höhle, daher ist es nicht möglich wie man sich hier drin verlaufen kann. Folgen Sie einfach diesem Weg, bis Sie zu einer Lücke gelangen. Wenn Sie zu dieser Lücke zu gelangen, sie mit voller Geschwindigkeit anzutreiben, um sie zu überwinden (man braucht das Warthog um dies zu tun). Am Ende der Lücke gehen Sie einfach den Hang nach links hinunter und kommen Sie in einen größeren Raum. Hier drin sind Grunzer, Eliten und Schakale die in diesem Gebiet patrouillieren. Versuchen Sie, die meisten von ihnen zu überfahren. Auch Ihr Bordschütze, den Sie kann hier eine große Hilfe sein, denn er kann mit seinem Geschützturm leicht Feinde, einschließlich der Eliten. Wenn alle Feinde in diesem Gebiet tot, wenden Sie sich der Öffnung zu, durch die Sie diesen Raum betreten haben. Jetzt raus aus dem Warthog. und Kopf nach links. An der Wand, der Sie gegenüberstehen, gibt es eine Öffnung, also gehen Sie mit dem Kopf nach oben in die Rampe innen.

Oben auf der Rampe befindet sich eine Elite zu Ihrer Linken. Meine beste Art Sie loszuwerden, bedeutet, eine Plasma-Granate darauf zu werfen, und das, was sie wirft, wird leicht getötet werden. Wenn die Elite tot ist, folgen Sie diesem Weg, bis Sie einen Schalter auf der linken Seite. Wenn Sie den Schalter sehen, drücken Sie ihn, und eine Brücke wird am anderen Ende dieses Raumes geschaffen. Rutschen Sie den Hang zu Ihrer Linken hinunter, um zurück in der unteren Etage. Zurück hier unten, hüpfen Sie in Ihr Warthog und überqueren Sie die Brücke. Gehen Sie am Ende der Brücke durch die Öffnung gegenüber von Ihnen. Hier rein, einfach Folgen Sie diesem langen Weg, bis Sie zu einer Öffnung gelangen, die nach außen führt. Cortana wird erklären, dass viel mehr Marines es von der Pillar of Autumn geschafft haben als sie vorausgesagt hatte. Wenn Sie zu der Öffnung kommen, gehen Sie durch sie hindurch und Sie werden draußen.

WIEDERSEHENSTOUR

Wenn Sie draußen sind, gehen Sie den Hügel gegenüber von Ihnen hinauf. Auf der Spitze des Hügel, dort wird ein Fluss sein. Fahren Sie durch den Fluss. Auf der anderen Seite dieses Flusses biegen Sie links und Sie sollten eine Öffnung mit blauen Lichtern an der Seite sehen. Lassen Sie die Die Kanoniere schalten die Schakale aus und fahren dann durch diese Öffnung. Hier drinnen wird sich an einem großen Klippengebiet befinden. Fahren Sie um die linke Klippenkante herum, bis Sie eine Gesundheitspaket vor Ort. Sobald Sie dort angekommen sind, steigen Sie aus dem Warthog aus und nehmen im Gesundheitspaket. Sie werden auch eine Gebäudeöffnung zu Ihrer Rechten bemerken. Bevor Sie dort hineingehen, töten Sie viele der Grunzer und Schakale und lassen Sie die Marines sich auch um die Eliten kümmern. Dort, wo sich das Gesundheitspaket befand, geben Sie die Gebäude, das zu Ihrer Rechten liegt. In diesem Gebäude gehen Sie die Rampe hinunter zu Ihrer links. Hier unten töten Sie die drei Grunzer und gehen dann die Rampe hinunter nach links. Töten Sie die Schakale in diesem Gebiet mit einer Covenant-Waffe oder im Nahkampf greifen an und gehen dann durch die Öffnung neben Ihnen. Hier drinnen kreuzen Sie entweder Pfad und finden Sie die Marinesoldaten, die evakuiert wurden, und Cortana rief ebenfalls zu einer Evakuierung auf. Gehen Sie durch die Öffnung neben Ihnen. Gehen Sie hier hinein und fahren Sie die Rampe vor sich hoch. Oben angekommen, töten Sie den Grunt und gehen Sie dann die Rampe zu Ihrer Linken hinauf. Gehen Sie jetzt durch die Öffnung zu Ihrer Linken und Sie sind wieder draußen. Wieder hier

draußen, benutzen Sie Ihren Bewegungsmelder, um alle verbliebenen Grunzer und Eliten und Schakale zu jagen in diesem Bereich. Dieses Gebiet muss sicher sein, wenn die Marines (nicht Sie jedoch) evakuieren, wenn sie überleben. Wenn Sie die Feinde finden, benutzen Sie die Gebäude und Felsen als Schutz, und versuchen Sie, dass die Marines Ihnen genauso viel helfen wie sie können. Wenn Sie die Feinde ausschalten, denken Sie daran, dass sie sich möglicherweise auch oben sein können. Aber sobald alle Feinde tot sind, wird der Pelikan ankommen und die überlebenden Marinesoldaten werden an Bord gehen. Sie hingegen haben zwei weitere zusätzliche Gruppen von Überlebenden zu finden.

MISSIONSZIELE

- Suche nach den verbleibenden zwei Gruppen menschlicher Überlebender.
- Schützen Sie die menschlichen Überlebenden.
- Warten Sie auf ein Abwurfschiff.

Jetzt, wo 1 Gebiet abgestürzt ist, müssen wir noch 2 weitere abschießen. Suchen Sie Ihr Warthog und springen Sie zurück. in sie hinein. Um jetzt hier herauszukommen, lasst uns einfach die gleiche Öffnung nehmen, die wir die früher hier hereingekommen sind. Wenn man hier rauskommt, sollte es eine

Fluss direkt vor Ihren Augen. Zurück in diesem Gebiet, fahren Sie in den Fluss vor Ihnen von Ihnen. Biegen Sie links ab und folgen Sie diesem Weg, bis Sie einen Wasserpfad sehen die nach links oder rechts führen. Nehmen Sie den rechten Weg und folgen Sie diesem langen Fluss bis Sie an einem Wasserfall anhalten. Wenn Sie an diesem Wasserfall angekommen sind, biegen Sie links ab und sehen Sie eine Öffnung mit blauem Licht vor sich. Gehen Sie durch diese Öffnung und Sie befinden sich im nächsten Bereich. Dieser Bereich sollte eine große Struktur in der in der Mitte des Gebietes mit einem großen Hügel gegenüber. Die Marines sind auf diesem Hügel. Bevor Sie zu ihnen gelangen, töten Sie einige der Schakale und Grunzer, indem sie überfahren (oder von Ihren Marines ausschalten lassen, wenn Sie sie haben). Gehen Sie nun den Hügel hinauf zu den Marines und steigen Sie aus dem Warthog aus.

Halten Sie hier oben Ausschau nach zusätzlicher Munition und gehen Sie dann wieder den Hügel hinunter. Nach unten Hier, benutzen Sie das Zielfernrohr Ihrer Pistole, um Schakale zu erledigen. Während des Kampfes wird ein Covenant-Abwurfschiffe werden hereinkommen und noch mehr Feinde auf Ihre Paraden werfen. Fortfahren um Ihre Pistole zu benutzen. Nehmen Sie ein paar Grunzen heraus, die das Abwurfschiff abwirft. Seit Es gibt viel Freiraum in diesem Gebiet, Sie sollten in der Lage sein, eine Elite auch. Sie können auch ihre Schilde leeren und mit einer anderen Waffe angreifen, bevor sie sind aufgeladen. Ja. Das ist das einzige Abwurfschiff hier. Echo 419 wird ankommen. und die überlebenden Marines mitnehmen. Sie müssen nur noch in Ihr Warthog steigen und nur 1 weitere Gruppe finden.

MISSIONSZIELE

- Suche nach der letzten Gruppe menschlicher Überlebender.
- Schützen Sie die menschlichen Überlebenden.
- Warten Sie auf ein Abwurfschiff.

Gehen Sie zurück in Ihr Warthog. Es gibt zwei Möglichkeiten, aus diesem Gebiet herauszukommen, aber Machen Sie es mir leichter, nutzen Sie die Öffnung, die wir benutzt haben, um in diesen Bereich zu gelangen, früher. Cortana wird Captain Keyes ausfindig machen und Ihnen mitteilen, dass der Covenant nahm ihn und einige der Marinesoldaten gefangen. Zurück in diesem Gebiet ist der Wasserfall sollte gleich links von Ihnen sein. Überqueren Sie den Fluss und folgen Sie der linken Wand bis Sie zu einer anderen Öffnung mit blauem Licht kommen. Wenn Sie zu der Öffnung kommen, Gehen Sie durch sie hindurch und folgen Sie dem Weg in das Endgebiet, um

Marinesoldaten zu retten. Sie sollte sich in einem extrem felsigen Gebiet befinden. Fahre dein Warthog in die Felsen und du sollten Marinesoldaten finden, die gegen Eliten und Grunzer und Eliten kämpfen. Wenn Sie einen Bordschützen in Ihrem Warthog haben, er kann sie alle leicht loswerden. Andernfalls, verschwinde aus deinem Warthog und mit den Marines kämpfen. Wenn alle tot sind, nähern Sie sich den Marines und Sie werden mit Ihnen sprechen. Ein anderer Marine sollte sich per Funk melden und Sie über eine Abwurfschiff des Covenant nähert sich dem Gebiet. Suchen Sie nach dem Abwurfschiff und bekämpfen Sie die Eliten und Schakale. Wenn alle von ihnen tot ist, wird in der Nähe der Öffnung, die zu diesem Gebiet führt, ein weiterer Abwurfschiff auftauchen. Wenn Sie Ihr Warthog mit einem Kanonier in diesem Gebiet abgeworfen haben, könnten Sie einige Feinde finden. Töten Sie die Grunzer und Eliten, und ein Abwurfschiff der DRITTEN wird hereinkommen und Grunzer und Eliten absetzen. Benutzen Sie die Felsen zum Schutz und wenn nötig, Setzen Sie sich in den Artilleriesitz Ihres Warthog, um die Grunzer und Eliten auszuschalten. Das vierte Abwurfschiff wird ebenfalls in der Nähe einer Rettungskapsel erscheinen. Falls Sie jemals Gesundheit benötigen oder Munition, sie wird in der Nähe dieser Rettungskapsel gefunden. Erledigen Sie die Eliten und Schakale mit welche Mittel auch immer notwendig sind, da dies der letzte Abwurfschiff ist. Sobald alle von ihnen tot ist, wird Cortana mit einem Abwurfschiff der Pelikane ein Signal geben. Wenn es auf dem Boden landet, Drücken Sie Ihre Aktionstaste, um hineinzuspringen. Alle überlebenden Marinesoldaten werden ebenfalls auch in den Pelikan. Zeit, auf einen Covenant-Kreuzer hinauszufahren!

The Truth and Reconciliation (Die Wahrheit und Versöhnung)

Gehen Sie an Bord eines Covenant-Schiffes und versuchen Sie, Kapitän Keyes zu retten.

Wir haben so viele Überlebende wie möglich gerettet und steuern nun auf unsere Nächster Einsatz: an Bord eines Covenant-Kreuzers gehen und Kapitän Keyes retten. Er wurde der vom Covenant gefangen genommen wurde, und es liegt an Ihnen, ihn zu retten.

FILMSCENE

Cortana wird sagen, der Feind habe Hauptmann Keyes gefangen genommen. Wenn der Pelikan sinkt. Wenn ein Schiff auf den Bildschirm kommt, fragt ein Marine, wie er das Schiff entern soll. Unteroffizier Johnson wird erklären, dass es einen Schwerekraftaufzug gibt, um Truppen und Nachschub zu ermöglichen in das Schiff. So kommt man in das Schiff.

MISSIONSZIELE

-Board des Schlachtkreuzers des Covenant.

Sobald Sie den Pelikan verlassen haben, werden fünf zusätzliche Marinesoldaten hier sein, um Ihnen zu helfen Sie. Aber wenn Sie bei Legendary spielen, sind sie keine allzu große Hilfe. Sie werden beginnen diesen Level ebenfalls mit einem Scharfschützengewehr. Es wird in der ersten der Hälfte des Niveaus und nutzlos in der zweiten Hälfte. Verwenden Sie also alle Ihre Kugeln die Sie dafür klugerweise bekommen werden. Jetzt werden alle Marinesoldaten ihre Positionen auf dem Boden und wird sich nicht bewegen. Cortana empfiehlt die Verwendung Ihres Sniper Gewehr zur Ausschaltung der ersten Gruppe von Covenant-Gegnern. Aber sobald sie beginnen Wenn die Marines Sie finden und angreifen, heben sie vom Boden ab und schlagen zurück. Mein Lieblingsplatz, um den Covenant auszuspähen, ist hinter einem U-förmigen Felsen. Zu finden diesen Felsen, suchen Sie nach den beiden Pfaden, die zum nächsten Gebiet führen. Einer wird ein Abwärtsneigung und der andere Weg führt geradewegs in eine Sackgasse. Siehe diese beiden Pfade und kehren Sie um. Der U-förmige Felsen wird genau dort sein (er hat eine komische Form, aber Sie sollten sie finden). Nähern Sie sich diesem Felsen und beginnen Sie mit Ihrem Scharfschützengewehr im großen Gebiet heranzoomen. Jeden humpelnden Grunzer ausschalten

sehen Sie. Wenn Ihre Sicht klar genug ist, sehen Sie vielleicht Grunzen in Geschütztürmen. Töten Sie indem sie sie auf dem äußersten Scheitelpunkt ihres Kopfes treffen. Wenn Sie Eliten sehen beim Gehen, sollte es bis zu zwei Schüsse am MEISTEN dauern, um sie zu töten. Es wird auch Schakale sein, die in dieser Gegend herumlaufen. Versuchen Sie nur, sie zu erschießen, wenn Sie eine klare Schüsse auf ihren Körper wegen ihres Schildes. Wenn Sie keine Feinde finden können, eine Anpassung vornehmen, indem sie an einen neuen Standort umziehen, um den Covenant auszuschalten.

Wenn Sie zu den beiden Wegen gehen, nehmen Sie den, der geradewegs in eine Sackgasse führt, für ein weiterer Scharfschützenplatz. Sie werden einen weiteren Geschützturm finden, also töten Sie jedes Grunzen in hier. Wenn der Covenant Sie findet und auf Sie schießt, oder wenn Sie genug getötet haben

Feinde, Musik wird gespielt und die Marines stürmen herein, um Ihnen zu helfen. Sie können entweder A)sich in die untere Grube begeben und gegen die Grunzer und Eliten kämpfen mit sie, oder B), können Sie an einem Scharfschützenplatz bleiben und versuchen, ein wenig mehr Feinde. Wenn alle Mitglieder des Covenant tot sind, fallen Sie in die Grube, wenn Sie nicht direkt zum Geschützturm gehen. Rechts von diesem Geschützturm befindet sich ein neuer Pfad. Geht diesen Weg entlang und tötet die Schakale und Grunzer. Gehen Sie nicht in den Geschützturm, um sie zu töten, denn höchstwahrscheinlich wirft ein Grunt ein Plasma Granate auf den Geschützturm werfen und Sie töten, und dann müssen Sie mit dem Scharfschießen beginnen von neuem.

Da alle Feinde in diesem Gebiet getötet wurden, sollten Sie eine Botschaft von der Marines, die sagen: "He! Wir haben's geschafft! Wir sind direkt hinter Ihnen, Chief!" Und das war's, gehen Sie den Weg neben dem Geschützturm hinunter. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer anderen Gruppe von Felsen. Dies wird Ihr zweiter Scharfschützenbereich sein. Gehen Sie hinter einen der Felsen und zoomen Sie mit Ihrem Scharfschützengewehr heran. Sie werden auch ein Gewehr bemerken Geschützturm auf der höheren Kante gegenüber. Schaltet alle Grunzer aus, die hineinspringen. Schalten Sie auch den Schakal aus, der auf der höheren Kante läuft. Schon bald wird ein Die Elite wird abspringen, also schalten Sie ihn mit Ihrem Scharfschützengewehr aus und denken Sie daran die Felsen als Schutz benutzen. Sobald Sie genug Feinde getötet haben, rücken Sie vor und eine Elite wird aus der Öffnung nach rechts herauskommen. Lassen Sie die Marines helfen Sie, indem Sie diese Elite ausschalten, und wenn Sie müssen, können Sie zurückbleiben und sie töten mit einem Scharfschützengewehr. Weitere Grunzer werden aus dem linken Weg herauskommen, also nehmen bevor sie die Leitung übernehmen.

Suchen Sie jetzt nach einer Marine, die tot ist. Neben seinem toten Körper liegen Granaten, ein Health Pack, und etwas Munition. Erfrischen Sie sich mit allem, was verfügbar ist. Jetzt Gehen Sie nach links und gehen Sie zu der höheren Plattform, die über Ihnen liegt. Die Marinesoldaten werden auch Ihnen folgen. Schnappen Sie sich hier oben alle entfernten Grunzer und Eliten, die sehen Sie. Sie sollten auch eine Splittergranate in die Gruppe der Grunzer werfen. die Sie sehen. Wenn die meisten der Feinde tot sind, gehen Sie vorwärts und Sie sehen einen Weg, der in das nächste Gebiet gegenüber von Ihnen führt. Eine Elite kommt vielleicht aus diesem Pfad, also töten Sie ihn. Weitere Grunzer und Eliten werden der Elite danach folgen, aber Sie und Ihre Marines können sie leicht töten. Wenn alle Mitglieder des Covenant in diesem Gebiet Tot sind, gehen Sie auf den Weg gegenüber von Ihnen. Folgen Sie nun dem Weg bis zum nächstes riesiges Gebiet. In diesem Bereich haben Sie zwei Wege bis zur höheren Plattform rechts: der Hang zu Ihrer Rechten oder der Weg gegenüber von Ihnen. Beide führen in dasselbe Gebiet, aber dort oben gibt es viele Feinde des Covenant. Der beste Weg, die Feinde des Covenant auf der höheren Plattform zu eliminieren, ist auf den Felsen vor Ihnen. Dieser Felsen steht in der Ecke, und er ist auch der nächste zu einer Wand und vor dem höheren Sims. Wenn man darauf auf und ab springt, kann man alle Feinde des Covenant auf diesem höheren Felsvorsprung sehen kann. Diese Methode ist nützlich, aber Sie müssen eine hohe Treffergenauigkeit haben, bevor Ihr Scharfschütze Gewehrmunition geht den Abfluss hinunter. Springt weiter auf und ab, tötet 1 Covenant Feinde zu einem Zeitpunkt bei jedem

Sprung. Wenn Sie einige Feinde töten. Wenn Sie zu gut arbeiten, können Sie vom Fels herunterkommen, nach links gehen und den Hang hinauf zu das Recht. Wenn Sie zu weit nach oben gehen, wird Cortana den Marines signalisieren, die der andere Weg. Wenn Sie genug Feinde töten, kommt ein Abwurfschiff des Covenant und weitere Covenant-Truppen in der Nähe des äußersten Endes dieses Gebiets abzuziehen.

Bevor Sie die Feinde, die vom Abwurfschiff kommen, außer Gefecht setzen, denken Sie daran, dass schalten Sie die Grunzer in den Geschütztürmen aus, bevor sie Sie ärgern. Wenn noch Marinesoldaten übrig sind, werden sie Ihnen helfen, die Grunzer und Eliten auszuschalten. Benutzen Sie die Bäume und die Felsen in diesem Gebiet ebenfalls zu schützen. Wenn alle Covenant Truppen sind in diesem Gebiet tot, suchen Sie nach einer aktiven Tarnung, die wird Ihnen im nächsten Bereich ein wenig weiterhelfen. Wenn Sie es gefunden haben, nehmen Sie es mit und lassen Sie auf den unteren Boden zu Ihrer Linken. Hier unten, Kopf gerade unter den dünnen Brücke, die zwei Plattformen miteinander verbindet. Hier drüben biegen Sie links ab und Sie sollte einen Durchgang sehen, also geben Sie ihn ein. In diesem Durchgang sind Grunzer und Eliten. Holen Sie sich auf dem Rücken der Eliten und greifen sie im Nahkampf an, um sie zu töten, während Sie unsichtbar. Dann gehen Sie den Grunzern nach. Wenn alle Feinde hier tot sind, holen bis zum Ende der Passage und Sie befinden sich im nächsten Bereich.

Das ist jetzt mein Lieblingsteil des Spiels. Das erste, was Sie tun sollten, ist Ihr Scharfschützengewehr herausholen. Eine höhere Kante mit einem Geschützturm darauf sollte direkt gegenüber von Ihnen. Schalten Sie den Grunzer und dann die Elite aus daneben. Nehmen Sie jetzt Ihr Sturmgewehr heraus und töten Sie die Grunzer und Schakale auf den Boden vor sich. Wenn Sie genug Feinde getötet haben, gehen Sie vorwärts, den Hang benutzen, um auf die höhere Kante über Ihnen zu gelangen. Hier oben, schauen Sie sich um dieses Gebiet für mehr Geschütztürme und andere Feinde des Covenant. Die Grunzen ausschalten innerhalb der Geschütztürme und töten auch alle weiteren Feinde. Sie sollten auch einen Schwerekraftauftrieb bemerken, der in das Innere des Kreuzers führt. Sie werden diese um den Kreuzer zu betreten, aber Sie können ihn noch nicht betreten. Töten Sie zunächst alle verbleibenden Feinde. Dann wird ein Abwurfschiff des Covenant kommen und weitere Eliten, Grunzer und Eliten, freilassen, und Schakale in dieses Gebiet. Der beste Weg, diese Feinde loszuwerden, ist in einen der Geschütztürme und feuern Sie einfach konsequent auf sie.

Nun wird eine Gruppe von Grunzern, Schakalen und Eliten aus der Mitte des Schwerekraftaufzug auftauchen. Bleiben Sie wie zuvor in Ihrem Geschützturm und feuern Sie weiter auf die Gruppe von Covenant-Gegnern, die direkt auf Sie losgehen. Wenn Sie noch mehr Gruppen töten, mehr und mehr Grunzer, Schakale und Eliten werden weiterhin von dem Schwerekraftaufzug. Feuern Sie einfach weiter auf die Feinde und auf den Schwerekraftauftrieb und irgendwann werden Sie sie alle töten. Nachdem Sie eine Reihe von Gruppen getötet haben (könnte je nach Schwierigkeitsgrad eine breite Palette von ihnen sein), zwei Jäger werden vom Schwerekraftaufzug herunterkommen. Steigen Sie aus Ihrem Geschützturm aus, um sie zu bekämpfen. Wenn Sie haben Marines, lassen Sie sie die Jäger ablenken, während Sie auf die Orangen Stelle mit einem Sturmgewehr in den Rücken schießen. Wenn sie Sie angreifen, weichen Sie ihrem Stabwaffenangriff aus, und wenn sie versuchen, Sie im Nahkampf anzugreifen, gehen Sie zurück und rennen Sie dann von der Seite, und das gibt Ihnen die Chance, sie von hinten zu töten. Wenn Beide sind tot, Cortana wird Echo 419 anfordern, um Ihnen Marinesoldaten zu bringen, ob Sie sie noch haben oder nicht. Diese Marines werden in die Schwerekraft mitnehmen, und wenn Sie andere Marinesoldaten haben, werden sie nicht in die Schwerekraft geraten Aufzug. Bevor Sie in den Schwerekraftaufzug steigen, suchen Sie nach einer Plasmapistole oder Plasma-Gewehr auf dem Boden. Wenn Sie eines finden, tauschen Sie Ihr Scharfschützengewehr gegen eine dieser Waffen, denn Ihr Scharfschützengewehr wird von hier aus auf die Ende des Levels. Wenn die Marines kommen, steigen Sie in den Schwerekraftaufzug und warten Sie auf um dich hochzuziehen.

INTO THE BELLY OF THE BEAST (IN DEN BAUCH DES TIERES)

FILMSCENE

Sie und alle Marinesoldaten werden über den Covenant-Kreuzer Schwerkraftaufzug nach oben befördert. Die Marineinfanteristen werden Spaß daran haben, darin zu fahren, während Sie der letzte sein werden. einen, um das Schiff zu betreten.

MISSIONSZIELE

-Finden Sie die Schiffsbrigg und den Rettungskapitän Keyes.

Ok, das wird wahrscheinlich der ärgerlichste Teil dieses Levels sein. Zuerst der riesige Raum, in dem Sie sich befinden, hat vorerst keine Feinde des Covenant in diesem Raum. Cortana wird keine Covenant-Verteidigung entdecken und plötzlich "Was? Nein Covenant! Sieht so aus, als ob vielleicht niemand zu Hause ist". Nun, hier müssen Sie auf dem Ausguck. Beachten Sie die 4 Türen in diesem Raum. Eine von ihnen wird sich öffnen und enthält eine verhüllte Elite mit einem Schwert. Feuere darauf, bevor sie euch und alle anderen tötet. Marines, denn wenn Sie auf Legendary spielen, wird das für die Marines eine echte Qual sein.

Denken Sie nur daran, dass eine getarnte Elite keine Schilde hat, also schießen Sie darauf und wird es sehr schnell gehen. Jetzt beginnt der eigentliche Kampf. Grunzer, Eliten und Schakale können jederzeit herauskommen aus einer der 4 kleinen Türen. Manchmal, bei schweren Schwierigkeiten, finden Sie vielleicht eine Elite mit dem Schwert, und es wird eine goldene Elite oder eine getarnte Elite sein. Wenn Sie Feinde in großen Gruppen finden und mit einer Splittergranate außer Gefecht setzen. Alle der Türen sind verschlossen, aber wenn ein Grunzer, eine Elite oder ein Schakal die Tür öffnet von der anderen Seite aus kann man durch sie hindurchgehen, solange sie offen ist, aber man kann nicht noch irgendwo hingehen, und es werden nur kleine Flure sein. Um die Gold-Eliten zu töten mit den Schwertern einen Plasma-Pistolen-Ladeschuss verwenden, um ihre Schilde zu zerstören und sie mit einem Sturmgewehr erledigen. Wenn Sie kämpfen, passen Sie auf, denn Feinde können sich leicht von hinten anschleichen. Zum Schutz können Sie sich mit einem der kleine Gänge oder die Kisten im großen Hauptraum. Über Legendäres und Heroisches, können Ihre Marines möglicherweise innerhalb weniger Minuten durch den Covenant sterben, zum Teufel, sogar Sekunden.

Wenn Ihnen die Gesundheit ausgeht, gibt es ein Gesundheitspaket neben dem toten Marine in der Ecke des Raumes. Benutzen Sie diese nur, wenn Sie bei minimaler Gesundheit sind. Außerdem gibt es eine Aktive Tarnung in diesem Raum. Sie können sie tragen, sich tarnen und töten. Feinde mit dem Nahkampfangriff. Einfach durchhalten, weiterkämpfen, auswechseln für Plasmapistolen/Gewehre/Nadeln, falls erforderlich, und mischen Sie sich nicht in die große Kämpfe. Nach all Ihrer harten Arbeit im Kampf gegen die Feinde des Covenant (und es scheint auf Legendary endlos zu sein), werden keine Covenant-Truppen mehr erscheinen. Einer der Größere Türen im Hauptraum werden sich öffnen. Wenn Sie auf Easy oder Normal spielen, werden sie nur kleine harmlose Schakale sein. Heroische und normale Spieler erhalten eine nette Überraschung - Jäger. Verwenden Sie die Strategie, mit der Sie die Jäger ausgeschaltet haben, nur bevor Sie diesen Kreuzer betreten haben, aber diesmal haben Sie etwas mehr Schutz.

Schauen Sie darüber hinaus auf die Öffnung des großen Eingangs. Eine Tür links von wird dieser freigeschaltet, gehen Sie also hinein. Gehen Sie in diesem Raum die Rampe vor dem Sie. Oben angekommen, gehen Sie durch den Eingang zu Ihrer Rechten. In diesem Weg folgen Sie bis man zu einer Gruppe von Grunzern und Eliten kommt. Bleiben Sie in sicherer Entfernung von und zuerst die Grunzen auszuschalten. Die Elite mit einer Covenant-Waffe töten ist leicht. Folgen Sie nun weiter diesem Weg, bis Sie zu einer Tür kommen. Einmal Wenn Sie zu dieser Tür kommen, öffnen Sie sie, aber gehen Sie nicht hinein. Es gibt Eliten und Schakale vor Ihnen. Am liebsten würde ich jede Art von Granate werfen. auf sie, und das sollte hoffentlich einige Schakale töten. Wenn Sie

Laden Sie Ihren Schild wieder auf, gehen Sie zum Schutz hinter die Säule hinter Ihnen. Nun zu die Eliten auszuschalten, ihre Schilde mit einer Plasmapistole zu entladen und schnell sie mit etwas anderem umbringen. Falls nötig, betreten Sie den Raum und benutzen Sie die Kisten als Schutz. Betreten Sie nun diesen Raum, wenn die Ebene, auf der Sie sich befinden, gesichert ist. In diesem Bereich biegen Sie nach rechts ab und sehen unter Ihnen eine große Grube. Sie enthält Grunzer, Eliten und Schakale da unten. Versuchen Sie von der Stelle aus, an der Sie sich befinden, zu töten. die Grunzer und Schakale. Es sollte nicht allzu schwer sein, die Grunts auszuschalten, aber sie rennen herum, wenn sie getroffen werden, was es etwas schwieriger macht. Weiter auf die Schakale schießen bis sie tatsächlich sterben, denn ihre Schilde können hier eine Qual sein. Wenn Sie Finden Sie heraus, dass die Grube unter Ihnen so sicher wie möglich ist, springen Sie hinein. Denken Sie daran auf einen Wraith oder eine Kiste springen, damit Sie sich hier unten nicht verletzen. Unten in diese Grube, töten Sie alle verbliebenen Feinde, indem Sie die Pfeiler, Kisten und eine Geister als Schutz. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Wenn Sie überlebende Marinesoldaten aus dem ersten Bereich dieses Schiffes haben, werden diese in einem anderen Raum. Um zu diesem Raum zu gelangen, wird es einen NAV-Punkt geben, der zu ein Bedienfeld. Aktivieren Sie dieses Bedienfeld, um das Bedienfeld zu öffnen, und die Marines wird herauskommen, um Ihnen zu helfen.

2. Wenn alle 5 Ihrer Marines tot wären, gäbe es im Moment keinen NAV-Punkt, also lesen Sie einfach weiter.

So oder so, mit oder ohne Marinesoldaten, die Feinde des Covenant werden aus allen die Türen, und die Feinde werden Schakale, Grunzer und Eliten haben. Verwenden Sie die Kisten und Säulen hier unten zum Schutz, um alle Feinde zu töten. Wenn alle Feinde hier endgültig tot sind, wird sich eine Tür öffnen, und Sie können folgen dem NAV-Punkt, der Sie zu dieser Tür führt. Gehen Sie bis zu dieser Tür und betreten Sie es. Gehen Sie in diesem Flur die Rampe vor Ihnen hinunter. Am unteren Ende des Rampe, gehen Sie nach links und folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer Gruppe von Schakalen kommen. Greifen Sie sie im Nahkampf an, um sie zu töten, und folgen Sie dann diesem Weg, bis Sie zu einer Elite und ein paar Grunzer kommen. Wenn Sie ein Plasma-Gewehr haben, können Sie die Elite, indem man einfach konsequent auf sie schießt. Jetzt töten Sie die Grunzer und folgen Sie weiterhin diesem Weg bis zu einer Tür. Wenn Sie dort ankommen, betreten Sie sie und befinden Sie sich im ärgerlichsten Teil dieser Ebene: der Shuttlerampe.

Sobald Sie sie betreten, wird ein Abwurfschiff des Covenant diesen Bereich verlassen. Wenn Sie keine Marines auf Sie angesetzt haben, wird Cortana in Echo 419 signalisieren, sich der Shuttlerampe zu nähern. mit mehr Marinesoldaten. Jetzt kommt der schwierige Teil. Dieses Gebiet ist riesig, und die Covenant kann Sie aus allen Richtungen angreifen: links, rechts, oben, unten und hinten. Als erstes müssen die Gruppen von Grunts ausgeschaltet werden. Jetzt gehen Sie für die Eliten in diesem Bereich. Das nächste, was Sie tun sollten, ist, die Schakale auszuschalten und die Eliten in den höheren Stockwerken. Die beste Waffe gegen diese Eliten und Schakale sind das Plasma-Gewehr und die Plasma-Pistole. Wann immer Sie Schilde sind entwässert haben, treten Sie in den Raum zurück, den Sie benutzt haben, um diese Shuttle-Bay zu betreten, und Warten Sie, bis die Schilde wieder aufgeladen sind. Das müssen Sie unter Umständen oft tun, wenn Sie die Feinde auf den höheren Ebenen. Zu allem Überfluss werden Grunzer, Eliten und Schakale auf der Ebene, auf der Sie sich gerade befinden, aus verschlossenen Türen herauskommen, so dass es schwieriger ist.

Wenn Ihr Gesundheitszustand auf ein Minimum sinkt, gibt es ein Gesundheitspaket in der Mitte des Raum, also nutzen Sie diesen, wann immer Sie ihn brauchen. Und wenn Sie ihn wirklich brauchen, gibt es eine über Schild am anderen Ende des Raumes. Sie können ihn jetzt oder später benutzen. Ich persönlich ziehe es vor, es am Ende zu verwenden, aber wenn Sie 2 zusätzliche Schichten von Schilde für den Moment, zögern Sie nicht, sie jetzt zu benutzen. Es wird auch mehr Feinde kommen aus allen Richtungen, also tun Sie Ihr Bestes, um sie zu töten. Wenn Sie Marinesoldaten haben, wird einer von ihnen während des Kampfes fragen, in welche Richtung man gehen soll. Wenn nicht, wird Cortana einfach sagen, dass sie sich in das Kampfnetz des Covenant einhacken wird. und

schließen Sie eine der Türen auf. Wenn Sie ein gutes Gehör haben, dann können Sie sie murmeln "Ich würde gerne sehen, wie Sie einen 128.000-Bit-Covenant-Code hacken". Aber ein paar Sekunden, nachdem sie das gesagt hat, werden zwei Jäger aus einer der Türen kommen. Wenn Sie noch lebende Marines haben, lenken Sie mit ihnen die Jäger ab, um sie zu töten. leicht hinter ihrem Rücken. Andernfalls müssen Sie sie abwehren selbst. Nutzen Sie die Säulen und Kisten als Schutz für diese Schlacht.

Weichen Sie ihren Angriffen durch Springen und Rückendeckung aus. Wenn sie versuchen, im Nahkampf anzugreifen Sie, rennen an ihnen vorbei und greifen sie mit einem Sturmgewehr von hinten an. Außerdem, nur Denken Sie daran, auch den anderen Jäger im Auge zu behalten. Sobald ein Jäger am Boden ist, die gleichen Strategien anwenden, um den anderen nachzugehen. Wenige Sekunden nach beiden Wenn sie sterben, wird die Tür, um hier rauszukommen, entriegelt. Wenn Sie nicht wissen, wo ist, folgen Sie dem NAV-Punkt zu der unverschlossenen Tür. Nun zum Rest der Wahrheit und Versöhnung, die vor uns liegt. Betreten Sie nun die unverschlossene Tür. In dieser Raum, gehen Sie durch die Öffnung zu Ihrer Rechten. Davor werden zwei Rampen sein von Ihnen. Führen Sie beide an. Oben töten Sie die "Grunts" und gehen dann durch die Öffnung zu Ihrer Linken. Hier drin töten Sie die Grunzer und Eliten und gehen dann nach oben die Rampe nach rechts. Oben angekommen, töten Sie die Grunzer und finden Sie die unsichtbare Elite hier in der Gegend. Wenn Sie ihn finden, töten Sie ihn. Der Rest dieses Korridors ist geradlinig. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer grauen, unverschlossenen Tür gelangen. Schakale, Grunzer und Eliten, die diesen Korridor fortsetzen.

Bevor Sie vor der Tür stehen, wird Cortana in Echo 419 das Signal geben, weitere Marinesoldaten, wenn Sie keine bei sich haben. Gehen Sie nun durch die Tür und Sie sind auf der zweiten Ebene der Shuttlerampe. Verwenden Sie ein Plasma-Gewehr, um die Eliten zu eliminieren und Schakale, die diesen Bereich ausfüllen. Wenn Sie keine Marinesoldaten haben, gibt es auch ein NAV Punkt, der zu einem Bedienfeld führt. Wenn alle Feinde hier oben tot sind, Gehen Sie zum Bedienfeld und aktivieren Sie es. Eine der Shuttle-Bay-Türen wird offen, so dass Echo 419 hereinkommen und Marinesoldaten absetzen kann (wenn Sie nicht irgendeinen haben). Auch zu diesem Zeitpunkt werden weitere Covenant-Feinde aus allen Türen kommen. Lassen Sie sich von den Marines helfen, sie zu töten, und verwenden Sie die Kisten als Schutz, falls erforderlich. Sobald alle Feinde des Covenant in diesem Gebiet tot sind, mit der Vorderseite des von Ihnen aktivierten Bedienfelds. Gehen Sie nun nach links und gehen Sie zurück auf den Haupteingang Sims. Gehen Sie nun nach rechts und Sie sehen eine Tür zu Ihrer Linken. Gehen Sie auf sie zu, aber gehen Sie nicht hinein. Werfen Sie eine Granate in den Raum, um einige der Grunzer auszuschalten. und vielleicht überraschend eine Elite. Wenn ein paar der Feinde tot sind, betreten Sie die Räume.

Gehen Sie in diesem Flur durch die Öffnung zu Ihrer Rechten. Hier hinein, gehen Sie beide nach oben. Rampen vor Ihnen. Oben angekommen, tötet die Schakale und Grunzer und geht dann durch die Öffnung zu Ihrer Rechten. Hier drin können Sie mit einer Covenant-Waffe diese lästige Elite erledigen. Wenn sie tot sind, gehen Sie mit dem Kopf geradeaus durch die Öffnung auf der rechten Seite. Hier rein, tötet die Grunts. Der Flur, in dem Sie sich befinden jetzt geradeaus, also folgen Sie diesem Weg bis zu einer unverschlossenen Tür. Wenn Sie dort ankommen, gehen Sie rein. Jetzt sind Sie im dritten Stock der Shuttle-Bay. Hier oben, gehen Sie rechts und Sie sehen eine Öffnung gegenüber. Sie führt nirgendwohin, aber wirf eine Granate hinein, um die Grunzer und möglicherweise die Elite überraschend auszuschalten. Töten Sie die Überlebenden und stellen Sie sich dann der Öffnung. Gehen Sie von hier aus nach links und gehen Sie geradewegs bis zum anderen Ende des Raumes. Hier drüben möchten Sie vielleicht Werfen eine weitere Granate, um die Schakale und Grunzer in diesem Gebiet auszuschalten. Seien Sie sich auch dessen bewusst, was hinter Ihnen liegt, denn es werden mehr Grunzer und Eliten auftauchen aus dieser Richtung. Verwenden Sie die Kisten in diesem Bereich zum Schutz bei Kämpfen.

Wenn alle Feinde in diesem Gebiet tot sind, gehen Sie dorthin, wo die Grunzer und Schakale erschienen. Hier drüben ist eine Tür, also betreten Sie sie und Sie werden in einen anderen Flur

kommen. Gehen Sie hier hinein, gehen Sie nach links und folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer Tür kommen. Wenn Sie auf die Tür zugehen, wird seltsame Musik abgespielt, aber bevor Sie eintreten Wenn Sie durch diese Tür gehen, gehen Sie durch die linke Öffnung. Dort werden tote Marines sein, von Ihnen. Nehmen Sie die Fragmentierungsgranaten und die Gesundheit mit. Gehen Sie nun hinauf an die Tür und sie wird sich öffnen. Sie sehen den Kontrollraum des Covenant. In diesem Bereich sind Eliten, eine Gold-Elite mit einem Plasmaschwert und schlafende Grunzer und Eliten.

NICHT AN GREIFEN , ES SEI DENN, SIE HABEN EINE PLASMAPISTOLE DABEI.

Wenn Sie keine haben, gehen Sie zurück zu einer toten Schakal oder einen Grunt und finden Sie einen, denn der wird hier dringend gebraucht. Wenn Sie einen haben, gehen Sie zurück in den Kontrollraum. Feuern Sie jetzt auf einen der Grunts, um weckt sie auf und alarmiert die Eliten. Wenn die Gold-Elite auf Sie losgeht, Laden Sie Ihre Plasmapistole SCHNELL auf und feuern Sie auf sie (vollständig geladen), um sie zu entleeren seine Schilde. Wechseln Sie nun zu Ihrer Ersatzwaffe und töten Sie sie, bevor sie tötet Sie oder alle Marinesoldaten, die Sie bei sich haben. Da die Gold-Elite weg ist, ist es fast sicher, den Kontrollraum zu betreten. Holen Sie zuerst die Eliten mit COVENANT-Waffen, bevor sie Sie leicht zur Strecke bringen. Jetzt beenden von den Grunts und betreten dann den Kontrollraum. Schakal können vom Kontrollraum aus andere Türen kommen, also töten Sie sie auch. Sobald alle Feinde hier tot sind, wird die Tür entriegelt. Folgen Sie dem NAV-Punkt dorthin und betreten Sie die Tür. Wenn Sie alle überlebenden Marines, werden im Kontrollraum bleiben und Ihnen nicht folgen. Schlechte Idee, da sie sterben. Wie auch immer, gehen wir in den Flur. Hier rein, Kopf runter. die Rampe vor Ihnen. Gehen Sie unten durch die Öffnung nach links. In diesen Weg, folgen Sie ihm, bis Sie zu einer offenen Tür kommen, und töten Sie die wenigen Schakale und Grunzen, die sich in diesem Flur befinden. Wenn Sie an die geöffnete Tür kommen, gehen Sie durch sie hindurch. In diesem Gang gehen Sie nach links und Sie gelangen zu einem 4-Wege Kreuzung. Nehmen Sie die rechte Öffnung, wie die vor Ihnen und Ihre linke zu verschlossenen Türen führen. Vor Ihnen befindet sich eine weitere 4-Wege-Kreuzung.

Nehmen Sie die linke Öffnung. Hier hinein, gehen Sie durch die Tür vor Ihnen und hey! Wir sind in der Brigg! Gehen Sie einfach zum anderen Ende des Raumes, schlagen Sie auf das Paneel an der oben auf der Rampe, und der Kapitän ist frei! Was? Er ist nicht hier! Wir müssen weitersuchen, bis wir die Brigg finden, in der er sich befindet. Aber bevor Sie das hier verlassen. suchen Sie hinter der Tafel nach einer aktiven Tarnung. Es wird nützlich sein, um den Captain zu retten. Verlassen Sie jetzt diese Brigg. Zurück in diesen Korridor, gehen an dieser 4-fachen Kreuzung geradeaus, und Sie werden zu einer weiteren Kreuzung geführt. Gehe in die linken Öffnung für diese 4-Wege-Kreuzung. In diesem Flur finden Sie 2 Schakale patrouillieren in diesem Flur. Im Nahkampf greifen sie an, während Sie getarnt. Gehen Sie nun zur 4-Wege-Kreuzung und nehmen Sie die Öffnung auf der rechten Seite, gehen Sie vorwärts, um die Tür zu öffnen und gehen Sie durch sie hindurch. Juhu! Wir sind in einem anderen Brigg!

Aber seien Sie still. Dieser Ort wird bewacht von getarnten Eliten, schlafenden Grunzern und eine Elite mit einem Plasmaschwert. Wenn Sie noch getarnt sind, gehen Sie auf die Elite zu mit dem Schwert und im Nahkampf auf seinen Rücken angreifen, um ihn mit einem Schlag zu töten (tun Sie es schnell, bevor Ihre aktive Tarnung nachlässt). Greifen Sie jetzt die anderen Feinde an indem man auf sie schießt. Wenn Sie nicht getarnt sind, bleiben Sie im vorherigen Korridor und alle Feinde schnell angreifen (eine Covenant-Waffe zur Ausschaltung der getarnte Elite). Wenn alle Feinde tot sind, schauen Sie in die Arrestzellen. 3 von ihnen wird eine Marine haben, während die 4. einen Kapitän Keyes darin haben wird. Wenn Sie den gesamten Covenant töten, wenn Sie nicht getarnt sind, geht einer der Marines "Das war erstaunlich, Sir! Sie haben wirklich getreten..." Bevor er eine S-Bombe wirft, wird der Captain Sie unterbrechen und Ihnen sagen, wie Sie sie alle befreien können. Gehen Sie dazu auf das Bedienfeld im hinteren Teil des Raumes und aktivieren Sie es. Alle Zellen wird offen sein. Die Zelle des Captains befindet sich rechts neben der Tafel. Sie können entweder A) in seine Zelle gehen oder B) einfach ein paar Sekunden warten, bis die Zwischensequenz geschehen, sobald Sie das Bedienfeld aktivieren.

FILMSCENE

Sobald die Zwischensequenz beginnt, wird Captain Keyes Ihnen sagen, dass Ihr Besuch hier war rücksichtslos, und Sie hätten es besser wissen müssen. Was für ein undankbarer Bastard er ist. (und nur um zu denken, dass Sie das alles umsonst getan haben). Aber er bedankt sich auf seiner positive Hand. Sie und der Captain werden langsam aus seiner Zelle gehen und er wird rufen Sie die anderen Soldaten auf, ihre Waffen zu sichern und zu laden. Er wird auch erklären dass er hörte, wie der Covenant über den Ring sprach, während er eingesperrt war. Die Der Covenant nennt es "Halo". Cortana wird auf das Kampfnetz des Covenant zugreifen und sie glauben, dass Halo eine Waffe mit ungeheurer, unvorstellbarer Macht ist. Captain Keyes wird behaupten, es sei wahr, und erklären: "Wer Halo kontrolliert, bestimmt das Schicksal des Universum". Cortana wird auch erklären, dass der Covenant die Kontrolle von Halo suchte, und sie dachte auch, sie suchten nach der Brücke eines Kreuzers, den sie die während des Kampfes über dem Ring beschädigt wurden. Captain Keys wird sagen, das sei schlimme Nachrichten, und dass sie sie nutzen können, um die gesamte Menschheit auszulöschen. Er gibt Ihnen eine neue Mission, die besagt, dass wir den Covenant in den Kontrollraum von Halo schlagen müssen, bevor sie machen sich das zunutze. Also lassen Sie uns loslegen.

SHUT UP AND GET BEHIND ME... SIR (HALTEN SIE DIE KLAPPE UND STELLEN SIE SICH HINTER MICH... SIR)

MISSIONSZIELE

-Zurück zur Shuttle-Bay zur Extraktion

Captain Keyes ist jetzt gerettet worden! (SCHREIT) Aber zuerst werden die 3 Marines alle haben Plasmagewehre, und der Captain wird einen Needler haben. Dies ist eine sehr ärgerliche zum Teil, weil Sie den Kapitän schützen und dafür sorgen müssen, dass er überlebt. Wenn er stirbt, dann muss man zu seinem letzten Kontrollpunkt zurückgehen, und das wird ärgerlich. Verlassen wir jetzt diesen Bereich der Arrestzelle und lassen uns überraschen! Zwei getarnte Eliten werden genau dort, wo sie auf Sie warten. Schießen Sie sie mit Ihrem Sturmgewehr in Stücke. Wechseln Sie zu einer Covenant-Waffe und schalten Sie die Schakale hinter ihnen aus. Jetzt Kopf runter. die Rampe vor Ihnen und gehen Sie dann durch die Öffnung zu Ihrer Linken. In dieser Flur, töten Sie die Elite und alle Grunzer und Eliten, die Ihnen gegenüber stehen. Jetzt Kopf runter. diesen Flur bis zu einer 4-Wege-Kreuzung. Hier drüben nehmen Sie die rechte Öffnung. Überqueren Sie . von Ihnen ist die Tür, die zur ersten Arrestzelle führt. Gegenüber dieser Tür, sind Sie an einer 4-Wege-Kreuzung. Nehmen Sie diesmal die linke Öffnung.

Gehen Sie in diesem Gang zurück, gehen Sie geradeaus und Sie werden auf einen weiteren 4-Wege Kreuzung. Töten Sie die Elite-Patrouille in diesem Gang und gehen Sie dann durch die Öffnung nach links. Gehen Sie in diesem Flur durch die Öffnung zu Ihrer Rechten. Warten Sie, bis Sie einen Schakal sehen, der in diesem Bereich patrouilliert, und schießen Sie dann direkt auf ihn. Grunzer und ein paar weitere Schakale werden von links und rechts kommen, also töten Sie sie. alles aus. Gehen Sie jetzt zu der Wand gegenüber und halten Sie dort an. Hier rüber, drehen Sie sich um, links und folgen Sie diesem Weg bis zur letzten 4-fachen Kreuzung von diesen Flur. Sobald Sie ihn erreicht haben, nehmen Sie die rechte Öffnung, da dies die einzige ist. die zu einer unverschlossenen Tür führt. Wenn Sie diese Tür betreten, sind wir wieder in der Kontrollraum. Nun, wo sind die Marinesoldaten, die vorhin hier geblieben sind?

Zuerst werden Sie ein paar Plasmaschwerter durch den Raum gehen sehen. Ja, das bedeutet. getarnte Eliten laufen mit Plasmaschwertern herum. Ziehen Sie Ihren Angriff Bewaffnen und besprühen Sie sie beide, da getarnte Eliten keine Schilde haben. Wenn Sie nach oben gehen Auf der Rampe, die zu den Kontrolltafeln führt, finden Sie alle Ihre toten Marines. Nehmen Sie eine

Granate oder Munition mit, die sie abgeworfen haben. Wenn sie tot sind, wird Cortana rufen Echo 419 an, um Sie, den Kapitän und alle überlebenden Marinesoldaten von hier zu evakuieren Schiff. Echo 419 wird Ihnen diesmal nicht helfen können, da sie sagt, dass sie die mit den Luftpatrouillen des Covenant zu tun haben. Also informiert Cortana den Captain, dass die Luft Unterstützung abgeschnitten ist und dass wir hier warten müssen, bis sie einziehen kann. Eine der Marines schreien: "Oh Mann! Wir sind hier drin gefangen! Wir sind am Arsch! Wir sind am Arsch! beschissener Mann!" Der Kapitän sagt ihm, er solle das Gejammer abstellen und sagt Cortana um uns in ein Abwurfschiff des Covenant zu bringen, was genau das ist, was wir tun werden. Auf Ihrem Bildschirm erscheint ein NAV-Punkt, der anzeigt, wo sich die Shuttlebucht befindet. Wenn sie dorthin gehen, werden Grunzer und Schakale aus den Türen kommen. Tötet sie alle, und SCHÜTZE DEN KAPITÄN. Dies ist das Gebiet, in dem er häufig stirbt. wenn die Feinde sind tot, wenden Sie sich der Tür zu, durch die Sie diesen Raum betreten haben. Stellen Sie sich ihr gegenüber, sich umdrehen. Die Tür gegenüber von Ihnen ist die Tür, durch die Sie gehen müssen, also geben Sie rein. Gehen Sie zurück in diesen Flur, gehen Sie geradeaus und folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer Tür gelangen. Sobald Sie an einer Tür angelangt sind, betreten Sie sie, und Sie sind auf der dritten Boden der Shuttle-Bay des Schiffes. Gegenüber von Ihnen befindet sich die Tafel, die Sie benötigen, um aktivieren (Ihr NAV-Punkt wird auf ihn zeigen). Nehmen Sie zunächst einige der Grunzer, Eliten und Schakale in diesem Gebiet und aktivieren Sie dann SCHNELL dieses Panel. Nach einigen Sekunden wird das Panel vollständig aktiviert und das Covenant Abwurfschiff wird abgekoppelt.

FILMSCENE

Das Abwurfschiff des Covenant wird abdocken. Der Kapitän, Master Chief und alle Überlebenden Marinesoldaten werden auf das Abwurfschiff gehen. Cortana will sich einige Zeit nehmen, um zu lernen über die Steuerung des Schiffes, aber der Kapitän sagte, es bestehe keine Notwendigkeit dazu, da er es selbst fliege. Sobald er das Abwurfschiff in Bewegung setzt, kommen zwei Jäger aus einem der Gänge heraus. Cortana wird den Kapitän der alarmieren und dann werden sie ihre Brennstabwaffen auf das Schiff abfeuern. Beide Schüsse werden danebengehen und werden Sie sehen, wie der Captain beide Jäger überfährt und beide tötet. Jetzt wird der Der Kapitän wird sagen: "Zeit für eine kleine Revanche" und dieses Schiff aus der Wahrheit herausfliegen und Versöhnung.

The Silent Cartographer (Der schweigende Kartograph)

-Suchen Sie nach dem Kartenraum, der Sie zu den Geheimnissen von Halo führt.

Captain Keyes ist gerettet worden, aber wir haben eine ganz neue Mission vor uns. Der Covenant sucht nach dem Kontrollraum von Halo, und wir müssen ihnen zuvorkommen, um bevor sie einen Nutzen daraus ziehen können. Aber zuerst müssen wir den Silent Kartograph finden. , der uns zeigen wird, wo wir den Kontrollraum von Halo finden.

FILMSCENE

Sie werden feststellen, dass zwei Pelikan-Dropschiffe direkt auf die Insel zufliegen. Ja, das sind zwei. Während sie fliegen, können Sie sich am Strand umschaun und die Grunzer, Schakale und Eliten unter Ihnen. Beide Landungsschiffe werden landen und Ihr Pilot, Foehammer wird schreien: "LANDUNG! HAUT DRAUF, MARINES!"

MISSIONSZIELE

-Räumung des Landungsstrandes von Feinden

Wenn Sie diese Stufe beginnen, haben Sie 10 Marinesoldaten bei sich. Das stimmt, zehn Marinesoldaten, aber nach dem ersten Teil dieser Stufe brauchen Sie nur noch zwei. Bevor Sie den Pakt angreifen, wechseln Sie zur Pistole, denn das wird eine große Hilfe sein. Zoomen Sie mit Ihrem Zielfernrohr heran und nehmen Sie die Grunzen einzeln heraus. Da Sie auf freiem Feld (mit Ausnahme einiger violetter Kisten), wobei die Eliten mit Ihrer Pistole sollten kein Problem sein, denn dadurch kann die Schilde der Elite in ein paar Schüssen auseinandernehmen. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, wechseln Sie zum Sturmgewehr. Schießen Sie mit dem Gewehr und nehmen Sie die Elite auseinander, der Sie gegenüberstehen. Wenn der gesamte Konvent in diesem Bereich sind tot, fahren Sie geradeaus weiter, denn wir sind noch nicht fertig. Mehr Schakale und die Eliten werden von den Seiten erscheinen, also benutzen Sie Ihre Pistole, um sie auseinanderzunehmen. Sobald die Eliten, die letzte Truppe des Paktes stirbt, wird ein Marine (falls Sie einen haben) sich melden und verkünden, dass das Gebiet sicher ist. Echo 419 wird zum Strand zurückkehren und eine Warthog abwerfen.

MISSIONSZIELE

-Finden Sie den Eingang zum Kartenraum

Hoffentlich haben Sie mindestens 2 lebende Marinesoldaten. Springen Sie in den Warthog und haben Sie eine Marinesprung auf dem Beifahrersitz und auf dem Richtschützensitz. Sobald Sie zwei Marines in Ihrem Warthog, fahren Sie in das nächste Gebiet vor (das Wasser sollte zu Ihrer Rechten sein). Sie kommen in ein Gebiet, in dem Ihnen gegenüber ein Hang liegt. Grunzer, Schakale und Eliten werden in diesen Gebieten patrouillieren. Sie werden euch nicht zu viel Schmerz, aber überfahren Sie sie, wenn nötig, aber Ihr Schütze kann sie loswerden wenn sie anfangen, Ihnen ein Dorn im Auge zu werden. So oder so, gehen Sie den Hang hinauf in diesem Bereich. Am oberen Ende des Hangs kommen Sie zu zwei weiteren Wegen. Der eine nach rechts ist ein Gefälle und das nach links führt Sie zu einer Struktur. Nehmen Sie den linken Pfad und dann kommen Sie zu der Struktur. Dort sind Viele Grunzer, Eliten und Schakale patrouillieren in diesem Gebiet. Bevor Sie aussteigen, einige der Grunzen überfahren. Ihr Bordschütze/Passagier wird den Rest auseinandernehmen hoffentlich. Schakale werden von den unteren Ebenen nach oben kommen, also nehmen Sie sie als gut.

Beachten Sie nun die Struktur. Sie hat drei Öffnungen, die zu ihr führen. Zwei davon sind an den Seiten und 1 ist eine Frontöffnung. Parken Sie Ihr Warthog in Front der Öffnung. Verlasse den Warthog und gehe in diese Öffnung. Es gibt einige Eliten in diesem Flur. Der Grund, Ihr Warthog genau dort zu parken, ist, können Ihr Bordschütze und Ihr Passagier helfen, die Eliten auseinanderzunehmen. Wenn alle Eliten sind weg, stellen Sie sich dem Warthog und drehen Sie sich um. Gehen Sie jetzt zu der Wand gegenüber von Ihnen.

MISSIONSZIELE

-Finden Sie den Stillen Kartographen

Hier drüben, gehen Sie diesen Flur entlang. Wenn Sie den Flur hinuntergehen, gehen Sie die Rampe vor Ihnen hinunter. Hier unten gehen Sie die Rampe zu Ihrer Linken hinunter. Hier biegen Sie links ab und sehen eine weitere Rampe. Diese führt zu einem weiteren Bereich mit einer offene Tür, und ein paar Grunts und auch eine Elite. Sie können alle Grunts und eine Elite auseinandernehmen. Grunzen und vielleicht sogar die Elite mit ein oder zwei Fragmentierungsgranaten. Einmal alle der Feinde tot sind, wird die Tür, die nach innen führt, verschlossen. Cortana wird rufen Sie Captain Keyes an und erklären Sie ihm, dass der Pakt ihre Fortschritt macht. Keyes wird ihr sagen, dass sie alle notwendigen Mittel einsetzen soll, um zu Halo's Kontrollzentrum zukommen. Danach funkt Echo 419 das Bodenteam an und teilt ihm mit für die sie nach Truppen des Konvents Ausschau halten wird. Ein Marine-Team wird dann per Funk mitteilen, dass sie bereit sind, und dann wird ein

anderes Team per Funk sagen, dass ihr Gebiet sicher ist und sie keine Bewegung feststellen können. Ok, genug davon.

MISSIONSZIELE

-Finden Sie die Sicherheitsüberbrückung der Haupteinrichtung

Wenn Sie sich noch innerhalb der Struktur befinden, gehen Sie wieder nach draußen und gehen Sie zurück in den Warthog. Sobald Sie in den Warthog eingestiegen sind, fahren Sie nach rechts (er sollte auf die Öffnung, die zu dem Bauwerk führt), und dann sehen Sie ein Gefälle nach rechts, also gehen Sie den Hang hinunter auf den unteren Boden. Hier unten sollte es ein paar Kisten gegenüber von Ihnen. Neben ihnen befindet sich ein Überschutzschild, also steigen Sie aus dem Warthog und heben Sie es auf. Lassen Sie Ihren Bordschützen/Passagier die Schakale in dieses Gebiet erledigen und steigen Sie dann wieder in den Warthog. Fahren Sie nach links (das Wasser sollte auf rechts, nicht links), und Sie sollten zu einer bogenförmigen Öffnung gelangen. Fahre durch diese Öffnung und Sie sollten einen höheren Abhang gegenüber sehen. Sie sollten auch ein abgestürztes Warthog gegenüber von Ihnen sehen. Fahren Sie auf dieses Warthog zu und kommen Sie da raus. Um das Warthog herum liegen tote Marines. Sammelt ihre Munition ein und das Health Pack, falls erforderlich. Biegen Sie nun nach links ab und Sie sollten eine Plattform von Protokolle. Hinter diesen Protokollen sollte eine große Gruppe von Grunzern, Schakalen und Eliten stehen. Lassen Sie Ihren Bordschützen/Passagier helfen, den Pakt auseinander zu nehmen, und benutzen Sie Ihre Pistole Punkte, um auch den Pakt auseinander zu nehmen. Cortana wird erklären, dass es eine Öffnung in das Innere der Insel gibt. Springen Sie über die Stämme, die der Konvent versteckten, und Sie sollten eine Öffnung gegenüber von Ihnen sehen, also gehen Sie in es. Hier wird es einen Hügel geben, der zu einem anderen Gebiet hinaufführt. Gehen Sie hier hoch und tötete die Grunzer und Eliten, die dieses Gebiet bevölkern. Auf der Spitze des Hügel, sollten Sie in der Mitte dieses Bereichs eine Struktur sehen. Zwei Jäger sind um sie herum. Nehmen Sie Ihre Pistole und benutzen Sie Ihr Zielfernrohr, um den orangefarbenen Bereich zu beschießen auf ihrem Rücken. Wenn Sie Ihre Pistole benutzen, sterben sie auf einen Schlag. Wenn beide Jäger sind tot, gehen Sie zu den toten Marines in diesem Gebiet. Holen Sie sich die Gesundheit Packen und die Munition um ihre Leichen. Nun gehen Sie dorthin, wo die Jäger starben und suchen Sie nach den Kisten in diesem Gebiet. Neben diesen Kisten befinden sich zwei über Schilde. Nehmen Sie einen von ihnen auf. In Ordnung. Jetzt sind Sie bereit für die nächste Bereich!

In diese Struktur kann man nicht eindringen. Suchen Sie stattdessen nach einer Öffnung in der äußeren Teil dieses Gebietes. Wenn Sie die neue Öffnung finden, gehen Sie hinein. In diesem Bereich, töten Sie alle vor Ihnen stehenden Schakale mit einer Pistole und ein paar Granaten, wenn benötigt. Gehen Sie nun in die Mitte dieses Bereichs, wo Sie weitere Grunts finden, Schakale und Eliten. Nutzen Sie das Zielfernrohr Ihrer Pistole, um jeden einzelnen Feind in dieses Gebiet. Verwenden Sie bei Bedarf die Felsen zum Schutz. Und wenn Ihr Über-Schild ausgeht, können Sie zur Struktur zurückgehen und eine andere Struktur abholen. Jetzt einmal alle Feinde in diesem Gebiet tot sind, finden Sie eine andere Öffnung in diesem Gebiet. Wenn Sie die Öffnung gefunden haben, gehen Sie durch sie hindurch. Folgen Sie in diesem Bereich der rechten Hand Wand, bis Sie zu einer anderen Struktur gelangen. Es wird eine Gruppe von Grunts in also besprühen Sie sie alle mit Ihrem Sturmgewehr. Bevor Sie in den Struktur, gehen Sie direkt auf die Wand gegenüber von Ihnen zu. Sie sollten in der Nähe von 3 über Schilde! Wow! Nehmen Sie einen, wenn nötig, aber... die... Maschine rechts da... die... Geräusche... erschrecken... mich zu Tode... bringen mich davon weg.

Wenn Sie sich vor dieser furchterregenden Maschine umdrehen, sollten Sie eine Öffnung sehen. Gehen Sie durch sie hindurch und Sie befinden sich innerhalb der Struktur. Hier drinnen gehen Sie durch die die sich zu Ihrer Linken öffnen. Gehen Sie in diesem Bereich die Rampe neben Ihnen hinunter. Hier unten,

Gehen Sie durch die Öffnung zu Ihrer Linken. Dieser Raum mag leer erscheinen, aber Jäger im andere Ende dieses Raumes wird aus den Öffnungen herauskommen. Nehmen Sie Ihre Pistole, ihren Angriffen auszuweichen, bei Bedarf die Kisten zu benutzen und sie in ihrer Orange zu beschießen Punkt auf dem Rücken. Wenn Sie die Pistole benutzen, sterben sie mit einem Treffer. Gehen Sie jetzt durch die Öffnung, aus der die Jäger herauskamen. Gehen Sie hier hinein, durch den Flur in der Mitte dieses Bereichs finden Sie eine Tafel. Aktivieren Sie dieses Panel, um eine Tür aufschließen.

FILMSCENE

Erinnern Sie sich an die Tür in einem der Gebäude, die der Konvent verschlossen hat früher in dieser Stufe? Die Aktivierung dieses Panels wird jetzt freigeschaltet. Sobald es entsperrt ist, werden Sie sehen, wie eine Gold Elite mit einem Plasmaschwert herauskommt und sich umsieht, Ich frage mich, was zum Teufel gerade passiert ist.

ES IST STILL..

MISSIONSZIELE

-Finden Sie den Stillen Kartographen

Gut, jetzt können wir wieder zu dieser Struktur zurückkehren. Verlassen Sie diesen Raum und gehen Sie zurück in den Raum, in dem Sie gegen die Jäger gekämpft haben. Während Sie den Flur hinuntergehen, erhalten Sie einen Anruf von Dropship Bravo 22. Sie stehen unter schwerem Beschuss und verlieren schwere Höhe. Sobald Sie wieder mit den Jägern im Raum sind, bleiben Sie, wo Sie sind. Suchen Sie nach getarnten Eliten in diesem Raum. Es können bis zu 5 getarnte Eliten sein. Wenn Sie einen finden, besprühen Sie sie alle mit Ihrem Sturmgewehr. Jetzt die Rampe in diesem Raum hinauf. Oben an der Rampe wird es eine Öffnung geben links und rechts. Nehmen Sie die rechte Öffnung und Sie sind in der Nähe der Schilde. Nehmen Sie bei Bedarf einen mit. Beachten Sie nun den Boden unter Ihnen. Um zu den mit minimaler Beschädigung auf den Boden springen, auf den Schmutz springen und hinunterrutschen. Sie sollte am Boden liegen und möglichst wenig Schaden nehmen. Hier unten benutzen Sie das Zielfernrohr Ihrer Pistole, um die Schakale und Grunzer in diesem Bereich. Gehen Sie nun nach links und Sie gelangen zu einem abgestürzten Pelikan. Sammeln Sie die Munition ein und Gesundheit von den Marines und dreht das Warthog neben dem Pelikan um. Als der Warthog wird umgedreht, springen Sie hinein. Fahren Sie nun vorwärts (das Wasser sollte auf Ihr Recht), bis Sie zum Ausgangspunkt der Ebene zurückkehren. Hierher zurück, fahren Sie weiter vorwärts und gehen Sie dorthin, wo alle überlebenden Marinesoldaten stehen. Wenn Sie Marinesoldaten in diesem Gebiet haben, holen Sie sich einen, der Ihr Bordschütze wird und Passagier. Mit dem Wasser zu Ihrer rechten Seite fahren Sie weiter vorwärts in die Bereich mit der Neigung. Fahren Sie den Hang hinauf und Sie sind wieder in der Nähe des Bauwerks. Diesmal umgeben zwei Jäger das Bauwerk. Raus aus dem Warthog und benutzen Sie Ihre Pistole, um sie auf einen Schlag zu töten. Gehen Sie nun ins Innere der Struktur. Zurück Gehen Sie hier drinnen durch den Flur gegenüber, bis Sie an einer Wand stehen bleiben.

Hier drüben gehen Sie nach rechts und kommen zu einer Rampe, also gehen Sie diese hinunter. Gehen Sie die Rampe zu Ihrer Linken hinunter, und wenn Sie unten angekommen sind, gehen Sie nach unten. die Rampe, die zu Ihrer Linken sein wird. Erinnern Sie sich an diesen Bereich? Die Tür ist jetzt entsperrt. Aber wo ist die Elite mit dem Plasmaschwert hin? Oh nun, er muss bei einer Toilettenpause oder so. Wenn Sie die offene Tür betreten, gelangen Sie zu einem Bereich mit einer Öffnung zu Ihrer rechten und linken Seite. Nehmen Sie die rechte Öffnung und Sie werden auf einen Balkon kommen.

FILMSCENE

Der Master Chief wird auf den Balkon hinaufgehen und nach unten schauen. Das ist ein langer, langer, langer Weg nach unten. Um zu sehen, wie weit es ist, tritt er einen Stein hinein. Das macht nicht Hören Sie irgendein Geräusch des herabfallenden Steins.

WELLE

Drehen Sie sich nach der Zwischensequenz um und gehen Sie zurück in den Flur. Folgen Sie diesem Flur zu einer anderen Öffnung, und wenn Sie zu der Öffnung gelangen, gehen Sie durch diese hindurch. Sie wird eine Elite finden, die diese Maschine mit höllischen und unheimlichen Geräuschen bedient. Er ist ganz allein und er steht mit dem Rücken zu Ihnen. Und was bedeutet das? Gehen Sie auf ihn zu, ohne Feuern Sie Ihre Waffe ab und geben Sie ihm einen schönen Nahkampfangriff, um ihn zu töten. Wenn die Elite tot ist, liegt es an Ihnen und dieser Maschine. Gehen Sie zu der Öffnung vor Ihnen. In diesem Bereich patrouillieren Grunzen und Eliten. Versuchen Sie einen Nahkampf Greifen Sie so viele Grunzer an, wie Sie können, und setzen Sie dann auf die Elite. Verwenden Sie die Säulen zum Schutz, falls erforderlich. Wenn alle in diesem Raum tot sind, suchen Sie nach einem Tür in diesem Raum. Wenn Sie die Tür gefunden haben, betreten Sie sie. Schlagen Sie hier drin beide Schakale vor sich und gehen dann die Rampe hinunter. Unten an der Rampe ist eine Tür, also betreten Sie sie. Gehen Sie in diesem Raum geradeaus und folgen Sie diesem Weg zu ein paar toten Marines. Holen Sie die Gesundheit, Munition und Granaten, die um sie herum verstreut sind. Benutzen Sie nun irgendeinen Weg, um zu der große Bereich in der Mitte dieses Raumes. Sie finden Jäger und Schakale in dieses Gebiet. Töten Sie die Schakale und bekämpfen Sie dann die Jäger. Wie immer, benutzen Sie Ihre Pistole, um sie auf einen Schlag zu töten. Wenn alle hier tot sind, suchen Sie nach einer Rampe in dem Gebiet, in dem sich die toten Jäger befinden (sie befinden sich an einem Ende des mittleren Raumes). Wenn Sie die Rampe gefunden haben, gehen Sie sie hinunter. Unten an der Rampe, Gehen Sie geradeaus und folgen Sie diesem Flur bis zu einer weiteren Rampe. Wenn Sie durch diesen Gang gehen. Flur, Echo 419 wird die Marines anrufen und ihnen mitteilen, dass sie angegriffen werden, von zwei Covenant-Dropships und dass Sie den Kartographen so schnell wie möglich finden müssen. Wenn Sie auf die Rampe gelangen, werden Sie auch ein anderes Stockwerk unter Ihnen bemerken. Gehen Sie die Rampe hinunter und lassen Sie sich auf den Boden unter Ihnen fallen. Hier unten biegen Sie links ab und sollten Sie zwei Türen sehen. Die auf der linken Seite führt Sie zu einer aktiven Tarnung, aber es ist am besten, sie für später aufzubewahren. Nehmen Sie die Tür nach rech und gehen Sie rein.

Gehen Sie in diesem Gang nach links. Wenn Sie Ihre Pistole nehmen und heranzoomen, sehen Sie eine Grunz, also nimm ihn auseinander. Nun gehen Sie den ganzen Weg geradewegs zum anderen Ende dieses Weg, bis Sie eine Rampe sehen, die zu Ihrer Linken nach unten führt. Wenn Sie auf den Rampen, die linke Rampe hinunter. Töten Sie unten einen der Grunzer und Eliten, und dann gehen Sie geradeaus und Sie sehen eine Öffnung auf der linken Seite. Gehen Sie durch diese Öffnung. Zu Ihrer Rechten sehen Sie eine Öffnung, die zu dem riesigen Grube, die Sie in der früheren Filmszene gesehen haben. In diesem Bereich gehen Sie die Rampe neben Sie. Hier unten, schalte die Grunzer aus. Sucht auch nach einer Kiste. Wenn ihr sie findet, schauen Sie sich nach einem Schutzschild um und heben Sie ihn dann auf. Folgen Sie nun diesem Weg bis Sie eine Öffnung zu Ihrer rechten Seite sehen. Wenn Sie die Öffnung finden, gehen Sie durch es. Wenn Sie hier reingehen, gehen Sie geradeaus und Sie kommen zu einem Panel, aber aktivieren Sie es noch nicht. Töten Sie stattdessen zuerst die Eliten, die sich in diesem Korridor verstecken. Aktivieren Sie jetzt die Panel, und ja, dieser hier ist der Stiller Kartograph.

FILMSCENE

Wenn der Stille Kartograph aktiviert ist, trennt sich dieser blaue Kreis selbst und ein größerer Kreis zu werden. Cortana wird sagen, dass ist die Lage der Halo's. Der Kontrollraum befindet sich in einem Tempel oder Schrein, und sie hält ihn für einen ungewöhnlichen Ort. um einen solchen

Kontrollraum einzurichten.

MISSIONSZIELE

-Zurück an die Oberfläche zur Extraktion.

Cortana wird versuchen, Captain Keyes zu kontaktieren und ihn darüber zu informieren, dass sie der Kartograph gefunden hat. Aber Echo 419 wird hereinkommen und sagen, dass er keinen Kontakt aufnehmen kann und sagen, er habe Probleme mit der Ausrüstung oder sein Schiff sei nicht mehr Reichweite. Ja, der Captain führt mal wieder nichts Gutes im Schilde. Das können Sie mir glauben. Cortana wird Echo 419 es weiter versuchen, bis der Kapitän in Reichweite kommt. Wenn das erledigt ist, Verlassen Sie diesen Bereich auf demselben Weg, wie Sie ihn betreten haben. Gehen Sie hier zurück, gehen Sie die Rampe hoch bis zu Ihrer Linken. Gehen Sie oben durch die Öffnung zu Ihrer Linken. In diesem Raum, nach links und dann rechts. Gehen Sie hier rein und gehen Sie die Rampe gegenüber von Ihnen hoch. Oben angekommen, biegen Sie rechts ab und gehen Sie den ganzen Weg geradeaus bis zum anderen Ende dieses Weges. Hier biegen Sie rechts ab und sehen eine Rampe. Während dieses Teils des Spiels wird eine sehr coole Rockversion des Halo-Titelsongs gespielt. Tötet die 3 Schakale auf die Rampe und dann die Rampe hinauf. Oben angekommen, treten Sie durch die Tür vor Ihnen ein. Zurück in diesem Raum, benutzen Sie das Zielfernrohr Ihrer Pistole, um alle entfernten Schakale in diesen Raum zu erledigen. Öffnen Sie nun mit Blick auf die Tür die Tür links von dieser Tür. In diesem Raum, nehmen Sie die Aktive Tarnung auf und verlassen Sie dann diesen Raum.

Gehen Sie wieder hier rein und gehen Sie direkt ans andere Ende des Raumes. Hier, gehen Sie die Rampe zu Ihrer Linken hoch. Oben auf der Rampe gehen Sie geradeaus und Folgen Sie diesem Flur, bis Sie zu einem größeren Bereich mit einer Rampe gelangen. Wenn Sie die Rampe hinuntergehen, gehen Sie einfach durch die Öffnung in diesem Bereich. Wenn eine Elite mit dem Rücken zu Ihnen steht, greifen Sie sie im Nahkampf an, um sie zu töten, während Sie unsichtbar sind. Nehmt die Grunzer auseinander und folgt diesem Gang weiter bis zu einer Rampe. Wenn ihr zur Rampe, die nach oben führt. Oben angekommen, folgen Sie diesem Flur, bis Sie zu einer Rampe. An der Basis der Rampe stehen Schakale. Schlagen Sie sie aus und gehen Sie dann die Rampe. Oben angekommen, gehen Sie geradeaus und Sie befinden sich im selben Bereich, in dem die Toten Jäger waren. Suchen Sie in diesem Raum nach einer Öffnung zu Ihrer Linken. Wenn Sie sich öffnen, gehen Sie hinein und Sie befinden sich in einem Flur. Töte die Schakale in deiner Nähe und dann biegen Sie rechts ab und folgen diesem Gang bis zu den toten Marines.

Besorgen Sie sich alle Gesundheitsprodukte oder Munition, die Sie benötigen, und folgen Sie dann weiter diesem Korridor bis Sie an eine Tür kommen. Grunzer und Eliten bewachen die Tür, also töten Sie sie. bevor Sie es betreten. Betreten Sie nun die Tür. Töten Sie in diesem Raum alle Grunzer und Schakale auf den höheren Ebenen. Wenn sie alle tot sind, gehen Sie durch die Öffnung zu Ihrer rechten Seite. Töten Sie die Elite und den Schakal in diesem Bereich und gehen Sie dann durch die Öffnung in diesem Raum. Hören Sie auf meinen Rat: Nehmen Sie lieber ein paar von Plasma-Granaten, bevor sie durch diesen Gang gehen. Folgen Sie diesem Korridor bis Sie eine Öffnung zu Ihrer rechten Seite erkennen. Wenn Sie sie finden, gehen Sie NICHT DURCH. Dort ist eine Gold-Elite mit einem Plasmaschwert. Sie werden direkt vor ihm stehen, also eine Plasmagranate direkt auf seinen Körper werfen, da er keinen Platz hat, ihr auszuweichen. Es wird explodieren und ihn leicht töten. Wenn nicht, versuchen Sie es noch einmal. Gehen Sie jetzt in die Öffnung. Zurück in diesem Raum, gehen Sie die Rampe vor Ihnen hoch. Oben angekommen, gehen Sie die Rampe zu Ihrer rechten Seite. Am oberen Ende dieser Rampe biegen Sie links ab. Cortana wird anrufen Echo 419 für die Extraktion, aber während Sie auf sie warten, werden Sie ein Covenant dropship gegenüber von Ihnen. Es setzt ein paar getarnte Eliten ab, um Sie zu beschäftigen. Besprühen Sie alle mit Ihrem Sturmgewehr. Wenn sie alle tot sind, gehen Sie nach draußen. Der Pelikan sollte bereits hier sein. Warten Sie, bis er unten ist, gehen Sie ihn rein, und Sie

haben den Level abgeschlossen.

FILMSCENE

Das Abwurfschiff wird abheben und Cortana wird Echo 419 die Koordinaten von Halos Kontrollraum geben. Sie wird sagen, dass sie unter der Erde sind und dann in den oben auf dem Gebäude. Dann wird sie Cortana mitteilen, dass sie hofft, ihre Analyse sei korrekt beim Betreten des Gebäudes. Dann befinden Sie sich auf der nächsten Ebene.

Assault on the Control Room (Sturmgewehr auf den Kontrollraum)

Verteidigen Sie den Kontrollraum gegen Welle um Welle von Truppen des Covenants.

Der Silent Cartographer wurde ausfindig gemacht, und jetzt sind wir auf der Jagd nach den Halo's Kontrollraum. Aber der Covenant ist auch auf Ihren Füßen. Sie müssen stehen hier einer Menge Truppen des Covenant gegenüber. Dieses Niveau ist extrem hart für Legendary. Denken Sie daran, wenn Sie sich jemals innerhalb der Gebäude verirren, benutzen Sie immer die weiße Pfeile, denn sie weisen Ihnen den Weg, den Sie gehen müssen.

FILMSCENE

Sie werden einen Raum mit Grunts sehen. Einige schlafen und Sie werden einen gehen sehen herum. Er wird etwas riechen, und dann erscheint der Pelikan, in dem Sie sich befinden direkt vor seinem Gesicht. Er wird wie ein Mädchen schreien und in die nächste Zimmer. Echo 419 wird Ihnen sagen, dass sie nicht weiter gehen kann, aber Cortana sagt, dass wir von hier aus in den Kontrollraum gelangen können.

WÄRE ICH DEIN PAPA GEWESEN...

MISSIONSZIELE

-Übergang zum zweiten Abgrund

Die Grunzer, die Sie in der ersten Zwischensequenz des Levels gesehen haben, haben sich zurückgezogen, um zu gehen und die Eliten dazu bringen, hinter Ihnen her zu sein. Es gibt zwei gute Möglichkeiten, loszuwerden die Eliten und Grunzer. Wenn sich die Tür öffnet, werfen Sie eine Granate in die geöffnete Tür. kann die Grunzen auseinandernehmen und vielleicht auch die Schilde der Elite schwächen. Wenn Sie kein guter Anwender von Granaten sind, können Sie in einen der stationäre Waffen in diesem Raum zu stationieren und alle leicht auszulöschen. So oder so funktioniert es. Gut, aber wenn alle tot sind, gehen Sie durch die Tür wo die Grunzer und Eliten herkamen. Sie befinden sich in einem Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür. Wenn Sie zu einer Tür kommen, betreten Sie diese und Sie befinden sich in einem größeren Raum. Sie werden eine Elite-Patrouille sehen. Greifen Sie ihn im Nahkampf von hinten an, wenn Sie können, aber ansonsten besprühen Sie ihn mit Ihrer Sturmgewehr. Danach werden Sie von beiden Seiten des Raumes von Grunts angegriffen. Sie können sie leicht alle töten. Wenn sie alle tot sind, gehen Sie in die Mitte des Zimmer und Sie finden einen anderen Elite-Raum. Diese können Sie leicht töten, indem Sie Schutz, falls erforderlich.

Wenn alle Mitglieder des Konvents in diesem Gebiet tot sind, folgen Sie in diesem Raum einem der beiden Wege eine Tür. Wenn Sie an der Tür ankommen, töten Sie die Grunzer und Schakale um die Tür herum. Wenn sie alle tot sind, betreten Sie die Tür. Hier rein, folgt diesem Gang zu einer Tür und öffnen Sie dann die Tür, wenn Sie zu ihr kommen. Sie werden draußen sein und schauen! Draußen schneit es! Cortana wird feststellen, dass das Wetter natürlich ist, nicht künstlich und

fragen sich, ob die Umgebung von Halo fehlerhaft funktioniert. Feuerteam Zulu kommen und Marinesoldaten auf dem Boden unter Ihnen absetzen. Während sie kämpft, nutzen Sie Ihren Nahkampfangriff, um alle schlafenden Grunts in dieser Brücke. Jetzt beginnt die Musik zu spielen. Es gibt auch mehr Grunzer, Schakale und Eliten auf dieser Brücke. Verwenden Sie bei Bedarf die stationären Geschütze, um Feinde aus nächster Nähe auseinanderzunehmen. Während Sie töten immer mehr Feinde des Paktes, rücken immer weiter vor auf die andere Seite der diese Brücke.

Es gibt auch eine Brücke direkt unter dieser. Da sind Grunzen drin, aber nehmen Sie sie raus, wenn Sie wollen. Kämpfen Sie weiter gegen alle Feinde, bis Sie zu den anderen Seite. Nutzen Sie die Plattformen hier bei Bedarf als Schutz. Wenn Sie auf die andere Seite dieser Brücke wird sich eine Tür öffnen. Eine goldene Elite mit einem Plasmaschwert wird komm raus und holt dich. Um diese Elite zu bekämpfen, würde ich empfehlen, in das stationäres Geschütz oder Sie können auf die Brücke auf der unteren Ebene gehen. Wenn Sie sich entscheiden Kämpfen Sie auf der unteren Brücke gegen ihn, benutzen Sie zuerst Ihre Pistole. Greifen Sie ihn aus einem sicheren Entfernung an. Wenn Ihnen im Kampf gegen diese Elite die Pistolenmunition ausgeht, sollten Sie SCHNELL wechseln zu Ihrem Sturmgewehr. Es sollte voll geladen sein, also besprühen Sie ihn, bis die Schilde sind weg. Von dort aus können Sie ihn leicht mit einem Nahkampfangriff oder Munitionsreste erledigen. Wenn die Elite tot ist, gehen Sie auf die höhere Brücke zurück. Gehen Sie zur Tür, aus der die Elite herauskam, und Sie befinden sich in einem anderen Flur. Folgen Sie diesem Flur zu einer Tür, und wenn Sie dort ankommen, betreten Sie die Tür.

In diesem Raum finden Sie zu Ihrer Rechten einen versperrten Weg. Nehmen Sie den linken Pfad und folgen Sie ihm, bis Sie zu einem toten Marine kommen. Töten Sie die Grunzer und holen Sie dann die getarnte Eliten, falls Sie eine finden. Gehen Sie jetzt zu dem toten Marine, wenn Sie ihn finden. Heben Sie die Munition für das Sturmgewehr auf, denn die Chancen stehen gut, dass Sie fast keine Munition mehr haben. Nehmen Sie auch die Gesundheit und die Granaten. Folgen Sie nun weiter diesem Weg bis Sie zu Ihrer Linken eine Öffnung sehen. Wenn Sie die Öffnung gefunden haben, gehen Sie durch sie. Gehen Sie in diesem Raum den Hang hinunter in einen anderen Raum. Hier unten befindet sich ein Tür am anderen Ende dieses Raumes, also betreten Sie die Tür. Folgen Sie hier der Flur zu einer anderen Tür und betreten dann die Tür. Sie werden in einem Aufzug sein. Aktivieren Sie den Aufzug, und er wird nach unten fahren. Wenn der Aufzug unten ankommt, betreten Sie die Tür. Folgen Sie diesem Gang zu einer anderen Tür und öffnen Sie diese dann. In diesem Raum befinden sich schlafende Grunzer um Sie herum. Tötet sie alle mit Nahkampfangriffen und geht dann in den nächsten Raum. Gehen Sie nach rechts und folgen Sie diesem Weg, bis Sie eine Tür zu Ihrer rechts. Töten Sie die Eliten, Grunzer und Schakale, während Sie auf diesem Weg voranschreiten, irgendetwas als Schutz zu verwenden. Wenn sie alle tot sind, folgen Sie weiterhin dem Weg, bis Sie zu Ihrer rechten Seite eine Tür sehen.

Wenn Sie die Tür sehen, betreten Sie sie, und Sie befinden sich in einem anderen Flur. Folgen Sie diesem Flur zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. Sie sind nun wieder draußen in einem großen Bereich. Ein Grunt in einem stationären Gewehr wird zu Ihrer Linken sein. Töten Sie ihn, bevor Sie alles andere. Rechts von dem großen Gebiet befinden sich Grunzen, Eliten und Schakale, und links davon sind Marinesoldaten im Kampf. Gehen Sie dorthin, wo die Marines sind. In der Nähe der Marines befindet sich ein Warthog. Wenn es umgedreht wird, drehen Sie es um. Bevor Sie darauf zugehen, tauschen Sie eine Ihrer Waffen gegen den Raketenwerfer in der Nähe aus. Gehen Sie nun dorthin, wo sich der Covenant befindet, und Sie werden einen riesigen Panzer namens Wraith sehen.

Es gibt Geister in der Nähe der Wraith, aber lassen Sie sie dort. Pumpen Sie ein paar Raketen in die Wraith und zerstören sie, bevor sie in diesem Gebiet noch mehr Ärger verursacht. Jetzt wenn die Wraith vernichtet sind, töten Sie einige der Grunzer und Schakale um Sie herum Sie werden Sie in den Warthog nicht ärgern. Wenn Sie genug getötet haben, gehen Sie zurück zu dem Warthog. Holen Sie sich Munition von den toten Marines und sammeln Sie dann die Gesundheit. Tauschen Sie auch

Ihren Raketenwerfer gegen das Scharfschützengewehr aus, das sich in der Nähe des Warthog befindet, weil Sie es viel später brauchen werden.

Versuchen Sie, während Ihres Aufenthaltes im Warthog, alle überlebenden Marines als Richtschützen und Passagier, wenn möglich. Fahren Sie jetzt dorthin, wo die Wraith sind. Vor Ihnen liegt ein Hang und einen anderen Weg. Ignorieren Sie den Hang und folgen Sie dem Weg zu einer Grube. Fahren Sie in die Grube und Sie befinden sich auf tieferem Boden. Fahren Sie hier unten rechts und werden Sie einen Skorpion finden! Steigen Sie aus Ihrem Warthog aus und setzen Sie sich auf den Fahrersitz des Skorpions. Wenn es in diesem Gebiet Marinesoldaten gibt, versuchen Sie, sie als Ihre Passagiere (Sie können bis zu 4 Passagiere haben). Wenn Sie im Skorpion sind, denken Sie daran, dass die Der linke Knopf feuert eine Rakete ab und der rechte ist ein Maschinengewehr. Jetzt sollten Sie bemerken einen Pfad aus Eis. Folgen Sie diesem Pfad in das nächste Gebiet, die Grunzen und Eliten, die Ihnen im Weg stehen, zu überrollen. Im nächsten Gebiet, Es werden ein Wraith, ein paar Eliten, die Geister fahren, und ein paar Grunzer in stationäre Geschütze. Das Erste ist das Erste: die Wraith mit 2 leichten Raketen ausschalten von Ihrem Skorpion. Kommen Sie den Wraith nur nicht zu nahe, sonst könnten Sie getötet werden. Ihre zweite Priorität sollten die Geister sei

Die Geister werden leicht untergehen. Schießen Sie 1 mit Ihrer Rakete ab, und dann die Maschinengewehr und werden Sie ein weiteres schnell los, während Ihre Rakete nachgeladen wird. Wenn die Geister alle weg sind, werden Sie die stationären Geschütze los, bevor sie schalten Ihre Marines aus. Dafür sollten Sie Ihre Raketen einsetzen. Jetzt gehen Sie für jede Grunzer oder Schakale, die auf dem Boden liegen. Wenn alle in diesem Gebiet tot sind, Suchen Sie nach einem Eingang, der in das Gebäude führt. Fahren Sie davor. Sie sollten zwei Jäger unter Ihnen bemerken. Ein gut getimte und genaue Rakete sollte sie beide zerstören, aber stellen Sie sicher, dass Sie sie schnell töten, bevor Ihre Brennstabwaffen schalten Sie und Ihre Marines aus. Sobald beide Jäger tot sind, gehen Sie durch den Eingang und gehen Sie den Hang hinunter. Am unteren Ende des Hangs, biegen Sie links ab und Sie sehen eine große verschlossene Tür. Steigen Sie aus dem Scorpion aus und Suchen Sie nach einer Tafel in der Nähe der Tür. Aktivieren Sie das Paneel und die Tür wird sich öffnen vollständig. Gehen Sie nun zurück in Ihren Skorpion und gehen Sie durch die geöffnete Tür.

Dieser Flur ist geradlinig. Fahren Sie einfach Ihren Skorpion, bis zu einer weiteren Öffnung. Wenn Sie zu der Öffnung gelangen, gehen Sie durch sie hindurch und Sie befinden sich in einem viel größeres Gebiet. Zwei Eliten patrouillieren im vorderen Teil des Raumes und sie sind direkt vor Ihren Augen. Schalten Sie beide mit Ihrem Skorpion aus. Sie werden auch bemerken zwei Brücken in diesem Raum. Die rechte ist zerstört und die auf der linken Seite führt Sie zum anderen Ende dieses Raumes. Bevor Sie die Brücke überqueren schalten Sie den Grunt im stationären Geschütz auf der rechten Brücke aus. Es gibt auch ein stationäres Geschütz neben der linken Brücke, also nehmen Sie auch dieses heraus. Auf der linken Brücke finden Sie "Grunts and Jackals". Ich würde sowohl Ihre Rakete als auch Maschinengewehr, um sie alle auszuschalten. Sobald die Brücke geräumt ist, verlassen Sie Ihre Skorpion und auf die andere Seite der Brücke. Es gibt Eliten und Jäger am anderen Ende dieser Brücke. Die Jäger können lästig sein, wenn Sie schlecht ihren Angriffen mit Brennstabwaffen ausweichen.

Benutzen Sie Ihr Zielfernrohr an Ihrer Pistole oder Ihrem Scharfschützengewehr, um die Eliten auszuschalten. Wenn Sie keinen von beiden haben, nehmen Sie eine Covenant-Waffe, die in diesem Raum herumliegt und die Eliten schnell auszuschalten. Wenn Sie jetzt eine Pistole haben, laufen Sie zum Jäger und schießen ihnen den orangefarbenen Fleck in den Rücken, um sie zu töten. Sie müssen alles verwenden, was Sie haben, um sie herauszunehmen. Es gibt noch eine weitere stationäre Waffe am anderen Ende dieses Raumes. Töten Sie auch den Grunt, der in das sitzt. Benutzen Sie die Kisten und die Seiten der Brücke als Schutz im Kampf. Sobald alle in diesem Raum tot sind, setzen Sie sich wieder in Ihren Skorpion. Überqueren Sie die Brücke. Wenn Sie mit Ihrem Skorpion über die Brücke fahren befinden Sie sich auf der anderen Seite dieses Raumes.

Hier, gehen Sie ans andere Ende des Raumes. Da ist eine verschlossene Tür an der Wand gegenüber von Ihnen. Verlassen Sie den Skorpion und suchen Sie eine Tafel neben dem Tür. Aktivieren Sie dieses Paneel, um die Tür zu öffnen, wieder in Ihren Skorpion zu gelangen und fahren Sie durch diesen Gang, bis Sie zu einem Gebiet voller Eliten und Die Geister kommen.

DONNERGROLLEN

Verschwenden Sie aus Ihrem Skorpion, da er von nun an nutzlos wird. Entfernen Sie die Grunzer und die Eliten, bevor die Eliten in einen der beiden Geister geraten. Springen Sie in einen der Geister und gehen Sie links einen Abhang hinauf.

MISSIONSZIELE

-Übergang zum dritten Abgrund

Entfernen Sie die Schakale einen nach dem anderen auf der Piste mit der Waffe auf Ihrem Ghost, denn die Schakale können Ihrem Geist für den nächsten Teil Schaden zufügen. An der Spitze des Hang, ein Covenant-Dropship wirft Eliten und Grunzen ab. Es könnte Eliten in ihren eigenen Geistern, also entfernen Sie sie zuerst. Dann greifen Sie die Grunzer an, weil sie einen verdammten nerven können, wenn sie eine Plasma-Granate auf Ihr Geist schießen. Entfernen Sie jetzt die Eliten und benutzen Sie die Bäume und Felsen als Schutz, wenn benötigt. Wenn Ihr derzeitiger Geist in schlechter Verfassung ist, suchen Sie nach einem anderen in diesem Gebiet, das eine bessere Gesundheit hat. Mit dem Hang im Rücken sehen Sie zwei Wege zu nehmen. Nehmen Sie den richtigen Weg, denn er führt Sie schneller in das nächste Gebiet. Wenn Sie Beachten Sie genau an der Wand zu Ihrer Rechten, dass sich dort ein toter Marine befindet. Heben Sie die Munition und Granaten, falls erforderlich. Zu diesem Zeitpunkt sollte Ihre Pistole fast leer sein, wenn nicht leer. Suchen Sie in diesem Bereich nach einem Plasma-Gewehr oder einer Plasma-Pistole und tauschen Sie aus, denn eine Waffe des Paktes wird für den Rest des Levels nützlich sein.

Geh zurück in deinen Geist. In der Nähe des toten Marines ist ein Hang, zu einem stationären Gewehr. Ignorieren Sie es, gehen Sie am Hang vorbei und gehen Sie in das nächste große Gebiet. Dort ist ein riesiger Teich aus Eis, ein Wraith, ein paar Eliten in Ghosts, und hinter den Wraith ist eine Öffnung. Aus der Öffnung werden Jäger kommen. Da Sie in einem Gespenst sind, einfach an den Wraith vorbei und in die Öffnung gleiten. Wenn Sie keine Zeit verlieren, die Jäger sollten kein Problem darstellen. Folgen Sie in dieser Öffnung dieser Passage in den nächsten Bereich. In diesem Gebiet entfernen Sie die Grund- und Elitesoldaten mit Ihrem Geistern. Wenn Sie nach rechts abbiegen, werden Sie eine Abwärtsneigung und eine große Grube unterhalb Sie. Gegenüber von Ihnen steht ein Grunt in einem stationären Geschütz. Benutzen Sie Ihren Geist und schießen Sie so genau wie möglich, um ihn zu entfernen, bevor er lästig wird. Cortana wird sagen dass es in der unteren Grube Meerestiere gibt. Verlassen Sie Ihren Geist und gehen Sie in die Neigung. Am Fuße des Abhangs gehen Sie nach links und Sie finden die Marinesoldaten. Das Dropship des Konvents wird über Sie kommen und Feinde an den höheren Ebene, absetzen auf der Sie gerade waren.

Die Marines werden sie für eine Weile abwehren, aber Sie haben ein größeres Problem. Folgen Sie diesem Eispfad zu einem Jägerpaar. Da Sie keine Pistole auf Sie gerichtet, müssen Sie Ihr Sturmgewehr benutzen. Weichen Sie ihren Angriffen aus, springen/ducken Sie, wenn nötig, und schießen Sie so viel Sie können in den Jäger. Aber während Sie Im Kampf kann der Marine, der ein Scharfschützengewehr hat, hier eine große Hilfe sein. Wenn Sie Glück haben, können Sie beide Jäger ausschalten, wodurch Sie weniger Arbeit haben. Ansonsten brauchen Sie um sie selbst zu entfernen. Wenn beide Jäger tot sind, gehen Sie weiter den Weg zu einer aktiven Tarnung. Heben Sie ihn auf und biegen Sie dann rechts ab. Sie sehen einige Säulen vor dieser Öffnung. Wenn Sie durch diese Öffnung gehen, befinden Sie sich in einem Tunnel. Hier gibt es eine getarnte Elite mit

einem Plasmaschwert. Besprühen Sie ihn mit Ihr Sturmgewehr und er wird leicht zu Boden gehen. Gehen Sie nun durch die Öffnung in vor Ihnen. Gehen Sie in diesem Bereich geradeaus und Sie kommen zu einem Hügel, der in den nächsten Bereich. Stellen Sie sich davor und drehen Sie sich um. Sie sehen ein Grunzen in einem stationäres Geschütz auf der höheren Plattform.

Verwenden Sie alle notwendigen Mittel, um es zu entfernen, Sie und Ihre Marines. Gehen Sie nun die Hügel hinauf in das höher gelegene Gebiet, aber seien Sie vorsichtig, weil Sie in diesem Bereich oft ums Leben kommen können. Hier oben, benutzen Sie Ihre Plasmapistole/ Ihr Plasma-Gewehr, um die vielen Grunzen vor Ihnen zu entfernen. Dort wird auch eine Banshee sein, die dieses Gebiet umfliegt. Verwenden Sie ein Sturmgewehr, um die heraus, indem sie die Felsen und Bäume als Schutz nutzen. Das Nächste, was danach kommt, ist die Elite. Schützen Sie sich, besprühen Sie es mit einem Plasmagewehr und es wird schnell. Es gibt auch stationäre Geschütze, die in diesem großen Gebiet verstreut sind. Versuchen Sie zu töten die Grunzen in ihnen, weil diese Sie töten werden, wenn Sie es nicht tun. Nun, wenn diese Bereich sicher ist, legen Sie sich mit dem Rücken an den unteren Boden, in dem Sie sich vorher befanden. Biegen Sie nach rechts ab und Sie sollten einen weiteren Bereich mit einer Tür sehen. Töten Sie die beiden Grunzer die sich in den stationären Geschützen nahe der Tür befinden. Gehen Sie nun auf die Tür zu und zwei Die Eliten werden herauskommen. Sie können sie mit einer Covenant-Waffe bekämpfen oder sie schnell mit einem der stationären Geschütze. Verwenden Sie, was immer mit Ihnen funktioniert und gehen Sie dann durch die Tür.

Sie befinden sich in einem anderen geradlinigen Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür. Wenn Sie an der Tür angelangt sind, betreten Sie sie. In diesem Raum finden Sie viele Grundrisse schlafend. Töten Sie, ohne Ihre Waffe abzufeuern, so viele Grunzer, wie Sie können, mit Ihrer Nahkampfangriff. In der Mitte des Raumes finden Sie Eliten, die den Raum patrollieren. Greifen Sie sie im Nahkampf an, wenn Sie können, aber wenn sie Sie bemerken, bekämpfen Sie sie. Jeder schlafende Grunts werden aus dem Schusswechsel aufwachen und Sie angreifen. Benutzen Sie die Waffen verabreden, um die Eliten zu entfernen, und alles als Schutz einsetzen, wenn benötigt. Töten Sie danach alle Grunzer. Wenn alle in diesem Raum tot, gehen Sie zurück zu der Tür, durch die Sie diesen Raum betreten haben. Mit der Tür zu Ihrem zurück, gehen Sie nach links und folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu Ihrer Linken eine Öffnung sehen die zum nächsten Gebiet führen. Wenn Sie die Öffnung gefunden haben, gehen Sie durch sie hindurch. In diesem Raum, betreten Sie die Tür gegenüber von Ihnen und Sie befinden sich in einem kurzen Flur. Folgen Sie diesen Flur zu einer anderen Tür und betreten Sie ihn dann. Jetzt befinden Sie sich in einem Aufzug. Aktivieren Sie den Aufzug, um in die höhere Etage zu gelangen. Hier oben greifen Nahkämpfer die Schakal, ihn zu töten und dann die Tür neben Ihnen zu betreten.

Folgen Sie diesem Flur bis zu einer anderen Tür und betreten Sie diese. Sie befinden sich in einem Raum mit toten Marines. Holt die Munition, Granaten und *GASP* GESUNDHEIT! Habe noch keine gesehen. dieser Gesundheitspakete in einer Weile, aber Sie werden wahrscheinlich ein minimales Gesundheitsrecht haben jetzt. Greifen Sie jetzt im Nahkampf die Schakale in diesem Raum an, um sie zu töten. Ihr werdet außerdem feststellen. eine Steigung, die nach oben führt. An der Spitze des Hangs befinden sich Grunzen und Schakale. Werfen einen Granate an die Spitze, um sie auszulöschen. Nachdem einige wenige gestorben sind, gehen Sie zum Neigung. Töten Sie am oberen Ende der Piste alle verbliebenen Grunzer und Schakale. Jetzt gehen Sie rechts und folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu Ihrer Linken eine Öffnung sehen, die in die Mitte dieses Raumes. Wenn Sie hineingehen, könnte Sie eine Elite angreifen. Gehen Sie zurück in den vorherigen Raum und benutzen Sie Ihr Plasma-Gewehr/Pistole, um die Elite zu töten. Ducken Sie sich und andere Plattformen nutzen, falls dies zum Schutz erforderlich ist. Es gibt auch eine Gold Elite in diesem Bereich (ohne Schwert). Da es sich um eine Gold-Elite handelt, werdenSeine Schilde schwierig sein.

Gehen Sie bei Bedarf zu einem der toten Schakale zurück und holen Sie eine Plasmapistole. Benutzen Sie ein geladener Schuss, um seine Schilde zu schwächen und ihn dann mit Ihrem Angriff zu beenden. Wenn diese Elite tot ist, gehen Sie zurück in die Mitte des Raumes. Zurück in Hier töten Sie die verbliebene Elite und gehen dann durch die Öffnung über von Ihnen. Töten Sie in diesem Teil des Korridors die Grunzer und Schakale, die euch umgeben. Sie. Öffnen Sie jetzt die Tür in diesem Bereich, und Sie befinden sich in einem anderen Gang. Folgen Sie diesen Flur zu einer anderen Tür und öffnen Sie dann diese Tür, wenn Sie zu ihr gelangen. Sie werden auf der ersten der, wie ich es nenne, Zwillingsbrücken sein. Es werden mehrere schlafende Grunts. Um den ersten Teil dieser Brücke herum verstreut sein. Wie immer, Nahkampfangriff schlafende Grunts, um sie mit einem Schlag zu töten. Wenn alle schlafenden Grunts Tot, vorwärts zur Brücke. Entfernen Sie die Schakale vor Ihnen und weiter vorwärts. Jetzt sehen Sie die Eliten Ihnen gegenüber.

Stellen Sie sich mit einer Plasmapistole/einem Plasmagewehr hinter eine der Plattformen und greifen Sie sie an. Die Eliten werden Nadewaffen haben. Zeit, die sie schießen. Feuern Sie weiterhin Plasmamunition in sie hinein, bis sie getötet werden. Eine weitere Sache, auf die Sie auf dieser Brücke achten sollten, sind die Grunzer auf der Brücke rechts. Wenn sie anfangen, Sie zu ärgern, töten Sie die, die Sie angreifen, damit Sie nicht mit ihnen auf dieser Brücke zu tun haben. Sobald die aufstrebenden Eliten und Schakale tot, gehen Sie auf dieser Brücke weiter vorwärts, bis Sie zur nächsten Gruppe von Grunts und Schakale. Diese Feinde werden nicht lästig sein, aber wenn sie in eine Gruppe kommen eine Fragmentierungsgranate werfen können, um sie leicht loszuwerden, ansonsten können Sie sie einfach mit einem Sturmgewehr besprühen, um sie zu töten. Wenn diese Gruppen von Feinden tot sind, gehen Sie weiter bis zum Ende dieser Brücke. Es gibt eine Tür an der Ende dieser Brücke. Eine Gruppe von Grunzern und eine getarnte Elite werden aus der Tür kommen. Holen Sie sich zuerst die Grunzer und löschen Sie dann die Eliten aus, sobald Sie ihn gefunden haben. Jetzt Wenn Sie die Tür betreten, befinden Sie sich im nächsten Flur.

Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und betreten Sie sie dann. Es gibt zwei Eliten in diesem Raum, und sie liegen nicht zu nahe beieinander. Folgen Sie dem Weg nach links bis Sie zu einer Elite-Patrouille in diesem Raum kommen. Machen Sie kurzen Prozess mit diesem Elite, weil es nicht zu sehr ein anderes Problem sein sollte. Wenn Sie die zweite Elite, machen Sie kurzen Prozess mit dieser. Folgen Sie nun weiter diesem Weg bis Sie zu einem toten Marine kommen. In seiner Nähe sind ein Gesundheitspaket und ein Raketenwerfer. Heben Sie das Gesundheitspaket auf und lassen Sie den Raketenwerfer in Ruhe. Jetzt weiter diesem Weg folgen, bis Sie links eine Öffnung sehen.,gehen Sie hindurch. Gehen Sie hier hinein, gehen Sie nach rechts in einen etwas größeren Flur. Links von Ihnen befindet sich eine Nische, in der sich Grunzer und Schakale verstecken. Wischen Sie ab. Sie sollten sie mit Ihrem Sturmgewehr oder ein paar Granaten herausholen, aber sie sollten nicht zu ein großes Problem. Wenn alle in diesem Gebiet tot sind, gehen Sie weiterdiesen Saal in den nächsten und größeren Raum.

Möglicherweise patrouilliert eine Elite vor Ihnen. Töten Sie sie vor den anderen Grunzern, Schakale und Eliten kommen auf Sie zu. Gehen Sie nun in die Mitte des Raumes. Dort gibt es einen Abhang, der nach oben führt, und dort oben haben Grunts und Elites gefressen. Sie kann sie überrumpeln und eine Granate auf den Gipfel des Hangs werfen. Es kann die Grunzen und vielleicht auch die Eliten töten. Töten Sie alle übrig gebliebenen Feinde dort oben, aber Seien Sie auf der sicheren Seite und gehen Sie nicht den Hang hinauf. Gehen Sie nun zurück zur Öffnung mit dem dieser Raum betreten wurde. Hierher zurück, folgen Sie einem der beiden Wege zum anderen Ende. dieses Raumes. Hier drüben ist eine große Gruppe von Grunzern und Schakalen. Granaten verwenden und eine Plasmapistole/ein Plasmagewehr, um sie alle zu töten, aber diese Feinde könnten auf Ihre Nerven. Sobald all diese Feinde tot sind, gehen Sie in die Tür neben Ihnen. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und gehen Sie dann durch diese Tür. Jetzt sind Sie an der zweiten von die Zwillingsbrücken, aber es gibt ein paar Änderungen: Jäger sind jetzt auf der anderen Brücke zu Ihrer Rechten, also müssen Sie entweder ihren Angriffen mit Brennstab-Geschützen ausweichen

sehr schnell, oder wenn es wirklich nötig ist, gehen Sie zurück auf die andere Brücke und sie zu eliminieren.

Ich persönlich denke, dass diese Brücke leichter ist als die erste, wenn es nicht wäre die Jäger. Die toten Grunts, die Sie vielleicht früher getötet haben, sind immer noch da, und es gibt auch weniger Feinde. Gehen Sie weiter vorwärts, bis Sie zu den Grunts kommen und Eliten. Greifen Sie die Grunzer aus sicherer Entfernung an und wenn Sie getötet haben genug von ihnen, gehen Sie vorwärts und entfernen Sie die Eliten mit den Waffen des Paktes und Ducken Sie sich bei Bedarf hinter den Mauern. Jetzt, wo die Eliten tot sind, gehen vorwärts bis zum Ende der Brücke. Dort finden Sie Schakale, damit Sie diese. Sobald alle in diesem Bereich tot sind, öffnen Sie die Tür am Ende des Brücke und Sie befinden sich im nächsten Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und dann geben Sie sie ein. In diesem Raum töten Sie die beiden patrouillierenden Schakale zu Ihrer Linken. Jetzt Folgen Sie dem richtigen Weg, bis Sie zu einer Reihe von weiteren Grunts and Jackals kommen. Löscht sie mit allen Waffen und Granaten aus, falls nötig. Folgen Sie nun weiter diesen Weg, bis Sie zu Ihrer Rechten eine Öffnung sehen. Wenn Sie die Öffnung sehen, gehen Sie durch.

Gehen Sie in dieser Öffnung den Hang vor Ihnen hinunter. Unten angekommen, gehen Sie in die Öffnung gegenüber von Ihnen. Folgen Sie diesem Flur in einen etwas größeren Bereich. Vielleicht sehen Sie eine getarnte Elite mit einem Plasmaschwert vor sich. Sprühen Sie schnell ihn mit einem Sturmgewehr zu töten, und gehen Sie dann in die Nische zu Ihrer Linken. In diesem Bereich befindet sich eine weitere getarnte Elite; töten Sie sie, sobald Sie sie sehen. Jetzt Beachten Sie die hervorstehenden Wände. Hinter einer von ihnen befindet sich eine Aktive Tarnung, also heben Sie es auf, da es für den nächsten Bereich von großem Nutzen sein wird. Und jetzt raus hier. Nische und folgen Sie dem Flur weiter in den nächsten Raum. Hier rein, hoch. die Rampe gegenüber von Ihnen. Folgen Sie oben auf der Rampe dem rechten Weg bis Sie zu Ihrer Rechten eine Tür sehen. Es gibt Jäger in der Mitte des Raum, aber ignorieren Sie sie, da Sie unsichtbar sind. Sobald Sie die Tür gefunden haben, betreten Sie sie. Wenden Sie sich in diesem Gang nach links, werfen Sie eine Granate und töten Sie alle Schakale und Grunz. Folgen Sie nun diesem Flur in den nächsten Bereich und betreten Sie die Tür.

WENN ICH EINE SUPERWAFFE HÄTTE...

Hier müssen Sie schnell sein. Ihnen gegenüber befinden sich zwei Banshees und viele Grunzer, Eliten und Schakale auf dieser Brücke. Machen Sie sich nicht die Mühe zu kämpfen, da es verschwendet nur Zeit. Nur der Erste und Eilen Sie vorwärts zu den Banshees. Wenn Sie zu Langsam, die Eliten werden in die Banshee springen, und Sie müssen bis zu Ihrem letzten Kontrollpunkt und versuchen Sie es erneut. Machen Sie sich keine Sorgen, das kann mehrere Male dauern. Aber Sobald Sie in der Banshee sind, fliegen Sie nach links zur Pyramidenstruktur. Fliegen Sie weiter geradeaus und gelangen in die oberste Etage. Dort sollten viele stationäre Geschütze und ein verschlossene Tür vor Ihnen. Raus aus der Banshee, gehen Sie vor die Tür, und öffnen Sie sie durch Aktivieren des Feldes auf der rechten Seite. Die Tür wird geöffnet und mehr Die Aktion beginnt mit Grunzen, Eliten und einer goldenen Elite mit einem Plasmaschwert. Gehen Sie zu einem der stationären Geschütze und **SCHLAGEN SIE DIE HÖLLE AUS DER GOLDENEN ELITE BEVOR ES SIE UMBRINGT**. Sobald die Elite verschwunden ist, entfernen Sie die Grunzer in diesem stationäres Geschütz. Wenn Sie genug von den Grunts getötet haben, verschwinden Sie aus dem stationäres Geschütz und in die geöffnete Tür.

Töten Sie in diesem großen Raum alle verbliebenen Grunts. Töten Sie jetzt die Eliten, im hinteren Teil des Raumes mit einer Covenant-Waffe. Sobald der ganze Raum frei ist der Feinde des Paktes, folgen Sie diesem Gang zu einer weiteren verschlossenen Tür. Benutzen Sie die Tafel daneben, um

sie zu öffnen und dann die verschlossene Tür zu betreten. In diesem Flur gelangen Sie zu die Tür gegenüber von Ihnen. Gehen Sie darauf zu und sie wird sich öffnen, und treten Sie dann in die Tür, um das Level zu beenden. Sie befinden sich jetzt im Kontrollraum von Halo.

FILMCENE

Nachdem die Tür geöffnet worden ist, wird der Master Chief langsam in Halo's Kontrollraum gehen. Er geht auf das Kontrollpult zu und führt Cortana in den Panel. Ihr Hologramm wird erscheinen und sie wird sagen, dass es ihr noch nie besser ging. Sie sagt, dass sie so schnell so viel Wissen erlangt. Master Chief will um konzentriert zu bleiben und herauszufinden, wofür Halo verwendet wird. Cortana wird ihn als Barbarin und sagen, dass es von den Vorgängern gebaut wurde, und dann ihre Sachen verlieren. Sekunden später wird sie herausfinden, dass der Konvent zu etwas gelangt ist. Die Covenant haben etwas gefunden, das in diesem Ring vergraben ist, und jetzt haben sie Angst. Wenn der Master Chief zu fragen versucht, wird Cortana ihm sofort sagen, dass er muss den Kapitän aufhalten (sehen Sie, ich habe Ihnen gesagt, dass er wieder einmal nichts Gutes im Schilde führt). Der Waffencache, den er gesucht hat, ist nicht das, was er ist, wie es scheint. Der Waffencache, den er gesucht hat, ist nicht das, was er ist, wie es scheint. Cortana wird sagen Sie sollen von hier verschwinden, Keyes finden und ihn aufhalten - bevor es zu spät ist. Zu diesem Zeitpunkt werden ihre Augen ziemlich unheimlich aussehen. Sehen Sie, dass sie immer noch in dem Kontrollraum sind und der Master Chief läuft einfach raus.

343 Guilty Spark (343 Schuldiger Funke)

-Kriechen Sie durch einen Sumpf, um dem einzigen Feind zu begegnen, den der Covenant fürchtet.

Der Kontrollraum von Halo wurde lokalisiert, aber noch einmal: Captain Keyes MUSS unsere Pläne durcheinander bringen. Wie in der vorherigen Zwischensequenz gesagt, sucht er nach einer Waffe Zwischenspeicher, aber es ist nicht das, was es wirklich ist. Wir müssen ihn finden und ihn aufhalten. In auf dieser Ebene werden Sie jemanden Neues kennenlernen.

FILMSCENE

Zu Beginn des Levels werden Sie sich in einem Sumpf wiederfinden und es regnet auch noch. Sie werden auch feststellen, dass Grunts und Jackals herum. Und es ist auch nicht wegen des Regens - sie haben etwas gefunden in Halo begraben und haben Angst. Sie werden auch bemerken, dass Ihr Pelikan hereinkommt und und sagte: "Die letzte Übertragung vom Abwurfschiff des Kapitäns kam aus diesem Gebiet. Das ist mehr als 12 Stunden her". Das bedeutet höchstwahrscheinlich, dass hier etwas faul ist. mit Keyes hier. Und Sie werden ganz allein sein, ohne Marinesoldaten.

WICHTIG

Ich muss sagen, dass dieses Level wahrscheinlich einer der erschreckendsten Momente ist, die Sie erleben werden. die jemals in einem Videospiel gekontert wurden, zum Teufel, sogar Ihr Leben. Ich warne Sie für die Zukunft der Zeit. Wenn Sie jemand sind, der sehr leicht oder aus anderen Gründen Angst bekommt, SPIELEN SIE DIESES LEVEL NICHT. Lassen Sie beim Spielen dieses Levels am besten jemanden dabei sein. Von diesem Level aus bekomme ich immer noch die Scheißangst aus mir heraus. Ich habe auch das Buch Halo: Die Sintflut, und ich bekam genauso Angst, als ich dieses Level in dem Buch las Schon bei meinem ersten Spiel bekam ich ziemlich Angst.

ALLEIN GUT GENUG

MISSIONSZIELE

-Lokalisieren Sie Captain Keyes

Wie bereits erwähnt, wird Cortana auf diesem Level nicht hier bei Ihnen sein. Sie schläft noch immer im Kontrollraum von Halo, so dass sie Ihnen nicht helfen kann. Noch etwas zu Anmerkung in diesem Level sind, dass es ABSOLUT KEINE ELITE gibt. Sobald diese Level beginnt, drehen Sie sich leicht nach links und Sie sollten einen abgestürzten Pelikan sehen gegenüber von Ihnen. Gehen Sie nach vorne und gehen Sie zum Pelikan hinauf. Sie werden viele verstreute Clips für Ihre Sturmgewehr- und Schrotflintenpatronen. Diese sind nutzlos es sei denn, Sie spielen auf Easy. Es gibt auch Health Packs und beachten Sie, dass die Pelikan ist LEER. Der erste von vielen verdächtigen Teilen dieses Levels. Aber wenn Sie warten für Ihren Pelikan, der Sie abgesetzt hat, um außer Sichtweite zu gehen, bleiben Sie in der Nähe des abgestürzten Pelikan. Sie werden ein Radio mit viel Rauschen hören, das auf Wiederholung läuft. Es erwähnt, wie das Abwurfschiff Victor 933 einem "neuen Feind" begegnet ist, der "nicht Konvent". Und dass der Hauptmann von diesen Nachrichtenfeinden gefangen genommen wurde. Sie werden auch hören, dass sie in einem nahe gelegenen Gebäude zelten. Uh oh, das kann nicht gut sein.

Gehen Sie weiter vorwärts zu einem anderen leeren Bereich, und dann noch mehr gruselige Musik beginnt zu spielen. Gehen Sie über das Wasser und gehen Sie dann geradeaus. Sie finden tote Grunzer und Schakale, was ziemlich merkwürdig ist. Kein Blut um ihre Toten herum Leichen auch nicht; das ist wirklich seltsam. Wenn Sie diesen Weg weitergehen, werden Sie bemerken ein Covenant-Dropship zu Ihrer Linken und es ist abgestürzt. Töten Sie die Schakale und Grunzer in diesem Gebiet mit dem Zielfernrohr Ihrer Pistole oder Schrotflinte auf Einfach. Gehen Sie am Dropship des Konvents vorbei in das nächste Gebiet. Felsen, Pflanzen und ein riesiger Baumstumpf macht dieses Gebiet aus. Es gibt auch mehr Grunzer und Schakale in dieses Gebiet. Halten Sie einen großen Abstand ein und nehmen Sie sie mit dem Zielfernrohr auf Ihrer Pistole. Wenn alle in dieser Gegend tot sind, gehen Sie direkt zum Baumstumpf. Springen Sie auf ihn und gehen Sie auf dem Baumstumpf vorwärts. Sie werden einen weiteren Baumstumpf sehen, der eine Brücke zu dem Gebiet gegenüber von Ihnen bildet. Unter Ihnen befindet sich ein weiterer Teil dieses Levels, und die Chancen stehen gut, dass Sie das Radio in der Nähe des Pelikans hören werden.

Überqueren Sie diese Brücke und gehen Sie zum anderen Ende, das Ihnen gegenüber liegt. Gehen Sie auf das kleine und drehen Sie sich nach rechts. Sie werden große gelbe Blinklichter bemerken. Wenn Sie schauen aus der Nähe sehen Sie Grunzer und Schakale aus dem Gebäude laufen, und Sie werden auch Schüsse aus Sturmgewehren bemerken, die auf sie feuern. Marines (sogar obwohl Sie sie nie sehen werden) versuchen, in das Gebäude zu laufen. Nach rechts laufen den Hügel hinunter und gelangen Sie nach unten, wo sich ein Bauwerk neben Sie befindet. Wenn die Grunzer und Schakale Ihnen ernsthafte Probleme bereiten, ist meine beste Chance in eines der stationären Geschütze steigen und eines nach dem anderen ausschalten. So oder so, gehen Sie einfach in das Gebäude. Gehen Sie vorwärts und gehen Sie in die Mitte dieses Bereichs. Dort wird eine Lücke sein, aber ein Aufzug wird nach oben steigen. Sieht aus, als hätte jemand gerade diesen Aufzug benutzt. Steigen Sie in den Aufzug und aktivieren Sie das Paneel, damit er fährt nach unten. Suchen Sie unten in diesem Bereich nach zwei Öffnungen, die in den gleichen Raum führen. Werfen Sie eine Fragmentierungsgranate, ohne direkt vor die Öffnung zu gelangen in sie hinein. Es wird von der Wand abprallen und die meisten, wenn nicht sogar alle Grunts und Schakale töten.

Töten Sie alle überlebenden Grunzer und Schakale und gehen Sie durch eine der beiden Öffnungen. Oh Nein... nicht schon wieder diese Maschine... die Geräusche machen mir eine Höllenangst! Lauf weg! aus diesem verdammten Ding und gehen Sie in die Tür neben Ihnen. Ist Ihnen auch aufgefallen, die große Anzahl von Grunzern und Schakalen, die eine Tür bewachen? Nehmen Sie in diesem Raum die Schakale zu Ihrer Linken und Rechten ausschalten. Aber schon wieder diese

verrückte Maschine! Ah! Da ist ein niedrigeres Level unter Ihnen. Wenn Sie an der Wand rechts sehen, sehen Sie EINE ANDERE Gruppe von Grunzern und Schakalen bewacht eine Tür. Werfen Sie eine Granate herunter dort, um sie zu beseitigen. Stürzen Sie sich in die Grube und töten Sie die überlebenden Feinde. Geht nun in die Tür, die sie bewacht haben. Töten Sie in diesem Korridor alle Grunzer und nehmen Sie einen der beiden Wege zur Tür auf der anderen Seite dieses Raumes. Öffnen Sie diese Tür. Biegen Sie hier links ab und Sie sehen MEHR JACKALS, die eine einzelne Tür bewachen. Werfen Sie eine Granate, wenn Sie können, aber ansonsten gehen Sie vorwärts und schalten Sie sie mit Ihrer Pistole. Benutzen Sie die Pfeiler, wenn sie zum Schutz benötigt werden.

Wenn sie jetzt alle tot sind, gehen Sie durch die Tür, die sie bewacht haben, und Sie werden in einem anderen quadratischen Flur sein, aber beachten Sie die Wände. Covenant-Blut ÜBERALL. Auch keine Leichen, um dies zu zeigen. Was zum Teufel geht hier vor? Raten Sie mal, was sonst noch in diesem Flur ist? Zwei durch Kisten verschlossene Öffnungen. In den Kisten werden Sie große Gruppen von toten Grunzern und Schakalen bemerken. Wer in der Welt hat diese Räume gesperrt? Mehr Blut an den Wänden. Nun folgen Sie dem Durchgang zur Tür auf der anderen Seite dieses Raumes und betreten Sie dann die Tür. In diesem Raum sehen Sie rechts von Ihnen zwei stationäre Gewehre. Aber niemand ist in diesen Raum? Mehr Blut, wenn man sich umsieht, und alle bis auf eine Tür sind verschlossen. Gehen Sie zu dieser Tür und springen Sie auf den Plattform. Hier drauf wird eine weitere Psycho Maschine neben der Tür sein. Durchgang zur Tür auf der anderen Seite dieses Raumes und betreten Sie dann die Tür. In diesem Raum sehen Sie rechts von Ihnen zwei stationäre Gewehre. Aber niemand ist in diesen Raum? Unter dieser Plattform befinden sich auch 3 Needler. Wie kommen diese hierher? Wie auch immer, gehen Sie durch die Tür und Sie befinden sich in einem anderen quadratischen Flur.

Folgen Sie in diesem Flur einem der beiden Wege zu einer anderen Tür. Wenn Sie an der Tür sind, betreten Sie sie. Sobald Sie diese Tür betreten, werden Sie mit einem netten kleine Überraschung. Ein Psycho-Marine wird vor Ihnen an der Wand liegen mit einer Pistole. Er wird Sie auffordern, zurückzubleiben und zu feuern seine Pistole. Seine einzige Nützlichkeit ist der Clip, den er in seiner Pistole hat. Bevor Sie töten Hören Sie sich an, was er sagt, denn Sie werden es für später wissen wollen in diesem Level. Aber alles in allem reicht es, ihn im Nahkampf anzugreifen und seine Pistolenmunition zu nehmen. ehen Sie jetzt auf die andere Seite des Raumes. Sie werden weitere tote Grunts bemerken auf den Fußboden. Es gibt auch Plasmapistolen und ein Plasmagewehr, die auf dem Boden verstreut sind, aber lassen Sie sie in Ruhe. Gehen Sie in die Ecke dieses Raumes. Sie werden feststellen, die Plattformen sind zusammengebrochen, und unter der Plattform ist ein Feuer ausgebrochen. Benutzen Sie die zusammengeklappte Plattform, um auf die höhere Plattform über Ihnen zu gelangen. Hier hoch gehen die Rampe neben Ihnen. Beachten Sie nun die Wand gegenüber von Ihnen und Sie sehen eine Tür. Betreten Sie diese Tür.

Nehmen Sie in diesem quadratischen Flur einen der beiden Wege, um zur Tür auf der anderen Seite zu gelangen dieses Raumes noch einmal. Wenn Sie die Tür betreten, befinden Sie sich in einem großen Raum, wo Sie vorher waren. Unter Ihnen sind die stationären Geschütze und alles andere. Gehen Sie auf die andere Seite des Raumes und aktivieren Sie das Paneel in der Nähe der Lücke. Dies wird eine blaue Brücke aktivieren. Überqueren Sie diese Brücke auf die andere Seite des Raumes. Und Rechts von Ihnen befindet sich eine weitere Covenant-Maschine. Bringen Sie das Ding einfach weg von mir. Vor Ihnen liegt eine Tür, die aufgebrochen wird. Gehen Sie durch diese Öffnung. Hier folgen Sie einem der beiden Wege zu einer Rampe. Wenn Sie zu der Rampe gelangen, springen Sie die Rampe runter. Unten wird sich neben Ihnen eine Öffnung befinden. Dies wird der beängstigendste Teil des ganzen Spiels. Bevor Sie diese Öffnung betreten, sollten Sie ein wenig Rekapitulieren dieses Levels. Beginnen wir mit dem Anfang des Levels:

1. Ein abgestürzter Pelikan mit reichlich Munition und Gesundheit, aber ohne Marinesoldaten. Ein Radio ist auch dort und über Kapitän Keyes und so weiter erzählen.

2. Augenblicke danach kam man zu einem Covenant-Dropschiff, das in das Gebiet stürzte, Dennoch haben die Grunzer und Schakale noch immer überlebt.
3. Während des gesamten Levels haben Sie viele tote Grunzer und Schakale auf dem Boden. Die meisten der Leichen waren von keinem Blut umgeben.
4. Als Sie sich dem Bauwerk näherten, sahen Sie Waffen, die auf die Grunts und Schakale und sie verschwinden ganz plötzlich. Im Innern der Struktur wird der Aufzug für Sie kommen.
5. In den frühen Teilen der Struktur bemerkten Sie viel zu viele Grunts und Schakale bewachen eine Tür. Dies gilt für 3 Türen.
6. Überall an den Wänden in diesen kurzen Gängen war Blut, Blut überall. Und raten Sie mal? Auch keine toten Feinde des Covenant, die das Blut umgeben. Es gibt auch kleine Räume von toten Grunts.
7. Dieser Psycho-Marine, der Ihnen davon erzählt: "Sie sind überall". Zu psycho dass er mit einer Pistole auf Sie schießt.
8. Nach der Marine sind die nächsten Räume absolut leer. Nein Covenant, die meisten von ihnen sauber, ohne Blut, und so weiter. Irgendetwas geht hier vor.
9. Haben Sie bemerkt, dass es buchstäblich KEINE ELITE AUF DIESEM LEVEL gibt? Das ist richtig. Vielleicht hat der Konvent zu viel Angst, seine eigenen Eliten in diesen Teil der Halo zu bringen.

FILMSCENE

Wenn sich der Master Chief der Tür nähert, wird er anfangen, seltsame Geräusche zu hören. Er wird sich schnell umdrehen und sehen, dass die Hallen noch leer sind. Er wird sich nähern der Tür, geben Sie einen Code ein, um sie zu entriegeln, und wenn sie sich öffnet, wird ein toter Marine fallen direkt in seine Arme. Er hält den Marine fest, betritt den Raum, lässt den Marine fallen, und geht zu dem einsamen Helm auf dem Boden. Er wird darauf "PVT Jenkins" lesen, also das ist die Leiche von Jenkins. Er schaltet das Kampfvideo aus dem Helm aus und steckt ihn hinten in seinen Helm. Seien Sie darauf vorbereitet, sich ein nettes kleines Video anzusehen. Das Video beginnt mit einer netten kleinen Rock'n'Roll-Melodie, die SGT. Johnson spielt. Einer der Marines wird sich darüber beschweren, warum sie auf altes Zeug stehen. Johnson sagt ihnen nur, dass diese Dinge ihre Geschichte sind und sie daran erinnern sollten an das, wofür sie kämpfen, um es zu schützen. Danach wird ihnen der Pilot sagen, dass der Boden frei aussieht und sie es zu Fall zu bringen. Alle steigen aus dem Pelikan aus. Könnte das der abgestürzte Pelikan sein? am Anfang des Levels? Master Chief wird schnell das Video vorspulen. Die Marineinfanteristen stehen vor dem Gebäude, das Sie gerade betreten haben. Johnson wird den Marines sagen: "Warten Sie auf den Kapitän und seine Truppe und bewegen Sie Ihren Arsch drinnen". Sie gehen alle in das Gebäude. Master Chief wird es vorspulen zu die nächste Szene. Die Gruppe der Marines umgibt eine tote Elite. Ich frage mich, wie sie getötet wurde, da ihre Brust aufgerissen wurde. Captain Keyes wird kommen rüber und sagen: "Wirklich hübsch. Freundin von dir?". Danach wird der Master Chief zur nächsten Zwischensequenz vorgespult. Die ganze Gruppe wird vor der Tür sein, die Sie gerade betreten haben. Einer der Marines wird versuchen, sie zu entriegeln, aber sagen "Der Konvent hat ziemlich hart daran gearbeitet, ihn zu schließen." Nach dem öffnen gehen sie in den Raum, in dem Sie sich befinden. Nachdem er sich in dem Raum umgesehen hat, wird einer der Marines sagen, dass sie ein schlechtes Gefühl dabei haben. Kurz danach wird ein Marine Johnson kontaktieren und sagen, dass sie viele Kontakt und sie sind keine Feinde des Paktes. Plötzlich wird er ausgeblendet. Johnson wird

dann Mendoza auffordern, wieder auf die Position der zweiten Mannschaft zu gehen, um herausfinden, was los ist, aber dann wird einer der Marines bemerken, dass eine Tür aufgebrochen wird und viele der Infizierten bilden Sintflutfeinde, die direkt auf sie zukommen. Sie wird zwei der Marines töten und Jenkins wird seine Waffe nicht abfeuern. Sie sollten beachten wie die Infektionsformen auf Johnson und Kapitän Keyes und Johnson gelangten. Keyes wurde infiziert, Johnson aber nicht. Plötzlich wird das Video ausgeblendet, Jenkins wurde KIA (in Aktion getötet). (killed in Action).

DIE FLUT

Ok, in dieser Zwischensequenz brachen die Türen mit der Flut auf. Irgendwie ist es... jetzt repariert. Gehen Sie den ganzen Weg direkt zur Tür am anderen Ende dieses Zimmer. Bleiben Sie um diese Tür herum und warten Sie auf einen Kontrollpunkt. Schauen Sie sich jetzt um die Tür und warten auf das Geräusch einer aufbrechenden Tür. Die Sintflut wurde freigegeben. Sie werden eine große Gruppe der Sintflut in infizierter Form vorfinden. Töten Sie die Kleckse mit dem Sturmgewehr und sie werden im Handumdrehen zu Boden gehen. Aber das ist nicht das Ende von ihnen. Weitere Infektionsformen werden aus einer anderen Tür ausbrechen. Erinnern Sie sich an sie mit Ihrem Sturmgewehr anzugreifen, während Sie sich rückwärts bewegen, so dass Sie verlieren werden eine geringere Anzahl von Schilden und Gesundheit. Es werden mehr Infektionsformen ausbrechen, also Sprühen Sie jeden einzelnen in diesem Raum. Nachdem Sie genug Infektionen abgetötet haben Formen, Combat Forms (noch keine Waffen), brechen von der Tür aus ein, an der Sie früher diese Tür betreten haben. Diese werden mit ein paar Sturmgewehrschüssen leicht nach unten gehen. Versuchen Sie, auf diese beim Rückwärtsgehen und Springen zuschiessen. Nachdem Sie schließlich alle Combat Formen erledigt haben, verlassen Sie diesen Raum, und Sie werden endlich ein neues Ziel haben.

MISSIONSZIELE

-Flucht!

Das klingt nicht besonders gut. Die andere schlechte Nachricht ist, dass Sie das hier nicht verlassen können das Gebäude auf dem gleichen Weg wie Sie es betreten haben, denn viele der Türen werden blockiert sein. Zurück in diesem Bereich gehen Sie eine der beiden Rampen hinauf, schnappen sich die Health Packs und Sturmgewehr, falls erforderlich. An der Spitze einer der beiden Rampen, töte die Combat Form Floods und betreten Sie die Öffnung in diesem Raum. Zurück in diesem Raum, schauen Sie in das untere Level unter Ihnen. Sie werden zum ersten Mal ein Spiel zwischen Covenant und Flood sehen. Die Floods gewinnt dieses immer in einem großen Abstand. Vergessen Sie die Sintflut, denn sie sollte Sie in diesem Bereich nicht stören. Mit Blick auf die aktivierte Brücke wenden Sie sich nach rechts und mit dem Gesicht zur Wand vor Ihnen. Folgen Sie in diesem quadratischen Flur einem der beiden Wege eine andere Tür und öffnen Sie sie dann. In diesem großen Raum sehen Sie eine weitere Tür rechts. Überqueren Sie die Gänge und betreten Sie die Tür. Folgen Sie einem der beiden Wege zu einer Tür und öffnen Sie sie dann.

Auf der rechten Seite befindet sich eine Gruppe von Schakalen und Grunzern. Werfen Sie eine Granate direkt auf sie alle leicht umzubringen. Jetzt stehen Sie mit dem Rücken zur Tür, die Sie gerade betreten haben, dorthin gehen, wo die toten Grunzer und Schakale sind. Geht durch die Tür neben ihnen. Wenn Sie sich in diesem Raum nach links wenden, finden Sie tote Marines. Neben ihnen sind Gesundheit Packs und *GASP* SCHROTFLINTEN!!! Wenn Sie auf Easy spielen, nehmen Sie die Schrotflinten als zusätzliche Munition, andernfalls schalten Sie Ihre Pistole aus und tauschen Sie sie gegen eine Schrotflinte aus, aber BEHALTEN SIE IHR ASSAULTGEWEHR. Jetzt, wo wir eine Schrotflinte haben, gehen Sie durch die Tür in diesem Zimmer. Dies ist wahrscheinlich ein Kraftraum für das Gebäude, wie man an den Elektroschocks in den Generatoren sehen kann. Dieser Raum ist sowieso leer, also gehen Sie in den auf der andere Seite dieses Raumes und wenden Sie sich nach links. Sie werden eine Tür vor sich sehen, also gehen Sie rein. Gehen Sie

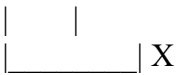
durch eine der beiden Öffnungen neben Ihnen und Sie gelangen zu einem Raum mit einem Aufzug. Bevor Sie in den Aufzug steigen, töten Sie alle Feinde der Sintflut, beide infizieren und Kampf.

Wenn alle in diesem Raum tot sind, steigen Sie in den Aufzug. Aktivieren Sie die Schalttafel und mit dem Lift nach unten fahren. Beachten Sie alle Wände. Sie fahren mit dem Aufzug nach unten und Konventblut ist ALLES und Nirgendwo. Unten im Fahrstuhl, töte die ganze Sintflut Feinde in diesem Raum, sowohl Kampf- als auch Ansteckungsgegner. Bevor Sie durch die Öffnung in diesem Raum, gehen Sie zu der Öffnung, die blockiert ist. Klettern Sie den Haufen hoch von Kisten, die die Öffnung blockieren, und erhalten Sie den Über-Schild oben auf der Kisten. Sie wird für den nächsten Teil dringend benötigt. Steigen Sie jetzt von den Kisten ab und gehen Sie durch die Öffnung. Gehen Sie in diesem Raum durch die Öffnung zu Ihrer Linken. Wenn Sie genau hinsehen, werden Sie sehen, wie die Marines unter Ihnen auf den Boden rennen, um Bekämpfung der Sintflut. Sie alle sterben auf einen Schlag. Welche Hilfe sie sind. Auch in diesem Raum ist eine Brücke. Aber diese Brücke flackert auf und ab, und sie ist ziemlich verdammt schwer zu überwinden. Man kann sie durch Springen überqueren, aber es ist schwierig. Bevor Sie sich auf den Boden unter Ihnen fallen lassen, nehmen Sie eine Aktive Tarnung in diesem Raum. Sie sind direkt neben der Maschine des Covenant. was... mir Angst macht...

Nun gehen Sie in das Stockwerk unter Ihnen. Hier unten wird die Sintflut wahrscheinlich immer noch Sie bemerken, also töten Sie sie, wenn Sie können. Suchen Sie auch nach einer Tür, die aufgebrochen ist in diesem Bereich. Gehen Sie durch die offene Tür und Sie befinden sich in einem weiteren quadratischen Flur. Folgen Sie diesem Flur zu einer anderen Tür und öffnen Sie diese dann. Es gibt Kampfformen Fluten in diesem Raum, aber da Sie immer noch unsichtbar sind, ignorieren Sie sie. Gehen Sie zum anderen Ende des Raumes. In der Ecke dieses Raumes stehen Kisten und Plattformen sind zusammengebrochen, darunter auch unheimliche Covenant-Maschinen. Um zur Plattform über Ihnen zukommen, springen Sie auf die Kiste, springen Sie auf die höhere Plattform, holen Sie die Health Pack, und springen Sie dann auf die nächst höhere Plattform. Hier oben, überqueren Sie die Plattformen und erreichen Sie die Tür in diesem Bereich. Es gibt noch mehr Kampfformen hier, aber ignorieren Sie sie. Wenn Sie zur Tür kommen, öffnen Sie sie und Sie werden in einern quadratischer Flur kommen. Folgen Sie einem der beiden Wege zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. Sie werden nun sich auf der anderen Seite der Brücke befinden, die immer wieder auf- und abwinkt. An dieser Zeit, in der Ihre Unsichtbarkeit nachlassen sollte.

Gehen Sie zum anderen Ende dieses Raumes zu einer geöffneten Tür und gehen Sie dann durch sie hindurch. Töten Sie die Kampfformen neben Ihnen, bevor sie anfangen, lästig zu werden. Folgen Sie nun entweder den Weg zu einer Tür und dann öffnen Sie sie und gehen durch sie hindurch. Töte die vor Ihnen liegende Formen. Alle Türen auf diesem Level sind verriegelt, lassen Sie sich also nach unten fallen in das Stockwerk unter Ihnen. Töten Sie hier unten die Combat Forms und durchsuchen Sie dann dieses Platz für eine aufgebrochene Tür. Gehen Sie durch diese Öffnung. In diesen Flur, folgen Sie einem der beiden Wege zu einer Öffnung und gehen Sie dann durch sie hindurch. Sie werden in einem anderen großen Raum kommen. Bleiben Sie auf dem Gang, in dem Sie sich befinden, und schalten Sie die Combat Formen aus, denn sie können wirklich lästig sein, wenn man in den Raum geht. Wenn genug von ihnen getötet worden sind, gehen Sie in den größeren Raum. Gehen Sie in diesem Bereich zur gebrochenen Öffnung Ihnen gegenüber und gehen Sie durch sie hindurch. Jetzt sind Sie in einem anderen quadratischer Flur. Folgen Sie einem der beiden Wege bis zur Tür auf der anderen Seite dieses Flur und betreten Sie die Tür.

Es gibt eine höhere Kante über Ihnen. Um auf diese höhere Kante zu gelangen, gehen Sie nach rechts und Sie werden eine Plattform mit toten Marines und Schakalen sehen. Sehen Sie sich diese ASCII-Karte an um zu wissen, wie man dorthin gelangt.



Sagen wir, das X sind Sie. Die rechte Seite dieser Plattform ist der Tür zugewandt. Einstieg von der rechten Seite der Plattform und laufen Sie auf diese zu. Springen Sie nun und Sie sollte auf der höheren Plattform landen. Hierauf nehmen Sie das Health Pack und die Schrotflintenmunition von den toten Marines. Nun sehen Sie eine Rampe, zu der höheren Plattform, also springen Sie auf diese, um auf die höhere Plattform zu gelangen. Oben auf diese Plattform, töten Sie jede der Kampfformen um Sie herum. Nun suchen Sie diese höher Plattform für eine Tür. Wenn Sie die Tür gefunden haben, geben Sie sie hinein. In diesem quadratischen Flur, Folgen Sie einem der beiden Wege zu einer Tür und die Musik beginnt zu spielen. Betreten Sie diese Tür! Vor Ihnen befindet sich eine deaktivierte Brücke. Aktivieren Sie die Tafel links, damit die die Brücke erscheint. Bevor Sie sie überqueren, töten Sie alle Kampfformen, die von den unteren Levels nach oben springen. Wenn Sie genug Combat Forms getötet haben, überqueren Sie die Brücke. Sie werden eine Öffnung vor sich sehen. Bevor Sie durch sie hindurchgehen, Warten Sie, bis die Combat Forms aus der Öffnung herauskommen. Werfen Sie eine Splittergranate direkt auf sie zu, und es wird viele von ihnen töten. Werfen Sie, wenn nötig, eine weitere, und Wenn alle tot sind, gehen Sie durch die Öffnung.

Gehen Sie in diesem Raum durch eine der beiden Öffnungen. Töten Sie die Kampfformen in diesem Raum und dann steigen Sie in den Aufzug. Aktivieren Sie das Paneel und der Lift fährt nach oben. Wenn Sie den Aufzug hinauffahren, wird Echo 419 sich melden und sagen, dass sie Ihr Signal verloren hat, als Sie in das Gebäude gingen. Sie verfolgt auch überall Bewegungen. Oben auf dem Fahrstuhl finden Sie eine große Gruppe Marinesoldaten, und sagten, sie dachten, sie wären verloren. Bevor sie die Rampe hinauf und aus diesem Gebäuden gehen, holen Sie die Schrotflintenpatronen und das Gesundheitspaket ab. Echo 419 gibt das Signal wieder und sage Ihnen, dass draußen ein großer Turm steht. Wenn Sie ihn erreichen, wird sie Sie abholen. Aber jetzt kommt der schlimme Teil: Sie müssen durch den Sumpf gehen und dieses Mal die Sintflut bekämpfen. Sobald die Musik zu spielen beginnt, das Gebäude verlassen. Um zum Turm zu gelangen, können Sie viele Wege nehmen, also nehmen Sie was immer Sie wollen. Wenn Sie immer näher an den Turm herankommen, wird die Sintflut in größerer Zahl erscheinen.

Setzen Sie Ihre Schrotflinte hier die ganze Zeit ein, denn alles andere ist nutzlos. Die Marinesoldaten, die Schrotflinten halten, werden auch hier eine Hilfe sein. Gehen Sie einfach weiter geradeaus, NICHT in eine andere Richtung, bevor Sie sich verlieren. Schutz benutzen, ducken sich hinter den Felsen, Bäumen und Pflanzen. Wenn Sie weiter geradeaus gehen, kommen Sie schließlich zu einem großen Turm mit roten Lichtern, die den Reifen umgeben. Schießen Sie weiter auf die Sintflut. Wenn Sie den Turm erreichen, gehen Sie in eine der Nischen rund um den Turm. Schießen Sie weiter auf die Sintflut, wann immer sie Sie finden. Früher oder später wird ein blaues Licht durch die Luft schweben. Sie werden auch sehen Wachen, aber schießen Sie nicht auf sie. Sie sind hier, um Ihnen zu helfen, und sie werden mit Laserstrahlen die Sintflut beseitigen. Versuchen Sie einfach, am Leben zu bleiben und eventuell einen Film...Szene stattfinden wird.

FILMSCENE

Sie werden sich direkt vor dieses blau glühende Objekt teleportieren. Er ist die Installation von 04, das ist Halo. Jemand hat die Flut freigesetzt, und Sie werden in den nächsten Bereich teleportieren, um den Index zu holen und die Sintflut zu stoppen. Genau dann, wenn Sie Teleportieren, ruft Echo 419 an, verliert Ihr Signal und schreit "Chef! Chef!"

The Library (Die Bibliothek)

-Kämpfen Sie sich auf der Suche nach dem Index durch eine alte Sicherheitseinrichtung.

Wir versuchten, Captain Keyes zu finden, aber er wurde wieder gefangen genommen. Die Sintflut wurde freigelassen und breitet sich aus, und wir müssen sie aufhalten, bevor sie sich ausbreiten. Der Monitor sagt also, wir können den Index holen, um die Sintflut auszulöschen.

FILMSCENE

Die Szene beginnt vor einem hellen Licht mit kühlen Soundeffekten. Danach erscheint der Index. Dann führt Sie die Kamera zum Beginn des Levels. Übrigens ist der Index nicht so nah dran. Wie billig.

MISSIONSZIELE

-Folgen Sie dem Monitor zum Index

Sie werden dieses Level hassen. Glauben Sie mir, es ist so ärgerlich. Sie werden anfangen mit einer Schrotflinte auf leicht, aber jede andere Schwierigkeit ist das übliche Sturmgewehr und Pistole. Wenn Sie einmal eine Schrotflinte gefunden haben, tauschen Sie sie nie gegen etwas anderes ein. In diesem ärgerlich sind alle Formen von Überschwemmung, Überträger, Kampf und Infektion. Sie müssen springen, sich ducken und Granaten werfen, um der Sintflut auszuweichen, denn sie wird überall sein. Wenn dies zu schwierig ist, sollten Sie Ihre Steuerung anpassen. Das habe ich getan, und ich habe dieses Niveau mit weniger Problemen geschlagen. Ich bin der Meinung, dass dieses Level für mich anfangs sehr schwer ist und leichter wird, wenn es geht. Für das zweite Level in Folge wird Ihnen Cortana nicht mehr helfen können, und das Level besteht vollständig aus Sintflut-Feinden, wobei es hier keinen Pakt gibt.

Beginnen Sie dieses Level mit einem geraden Kurs. Wenn Sie sich jemals verlieren, suchen Sie einfach nach diesen blauen Leuchten in der Luft. Gehen Sie nun geradeaus, bis Sie auf die andere Seite aber lassen Sie Ihre Wachsamkeit nicht nach. Folgen Sie dem Monitor in eine Öffnung. Bevor Sie dem Monitor folgen, töten Sie alle Kampf-, Infektions- und Carrier Forms die erscheinen. Springen Sie herum und werfen Sie Granaten in die sich bildenden Gruppen. Achtung! für einige der auftretenden Kampfformen. Einer von ihnen hat eine Schrotflinte, und wenn das der Fall ist, töten Sie sie und tauschen Sie Ihre Pistole mit einer Schrotflinte aus. Wenn die Feinde hören auf, auf Sie zuzukommen, gehen in die Öffnung, in die der Monitor gegangen ist, und Sie sind in einem größeren Raum sein. Achten Sie auf die Carrier Forms, die es gibt Töten Sie sie, wenn nötig, aber nehmen Sie sie aus der Ferne heraus. Mit dem Rücken zu der Öffnung, aus der Sie herausgekommen sind, gehen Sie nach links in die nächste Öffnung. Falls nötig, Töten Sie die Kampfplutformen und holen Sie bei Bedarf zusätzliche Munition. Wenn Sie in der Lage sind zu, gehen Sie in die Öffnung, vor der sich der Monitor befand.

In diesem Raum müssen Sie nach rechts gehen, aber bevor Sie in diese Richtung gehen, stellen Sie vor der Mauer zur Linken. Kampf- und Carrier Forms beginnen zu laufen aus dir heraus. Benutzen Sie die Säulen zum Schutz und werfen Sie bei Bedarf Granaten. Sie können die Kampfformen für eine Schrotflinte oder zusätzliche Schrotflinten-/Sturmgewehr-Munition töten. Wenn Genug ist genug, stellen Sie sich mit dem Rücken zur Öffnung, aus der Sie gekommen sind, und gehen Sie nach rechts. Gehen Sie weiter geradeaus, bis Sie links von Ihnen eine große Wand sehen. Der Monitor wird vor dieser Mauer stehen, aber passen Sie auf sich auf. Wenn Sie den Monitor finden, gehen Sie bis zu der Tür, vor der er steht, und er wird für einige Sekunden weggehen. Er wird die Tür aufschließen, was eine schlechte Nachricht für Sie ist. Kampf- und Carrier Forms werden erscheinen. Bleiben Sie nicht, wo Sie sind. Laufen Sie herum und benutzen Sie Ihre Fähigkeiten zu beschießen, um sie auszuschalten. Sammeln Sie jede Sturmgewehr-/Schrotflinten-Munition auf, die

fallen lassen, weil Sie es wirklich brauchen werden. Wenn genug Sintflutfeinde getötet wurde, wird die Tür geöffnet sein, also gehen Sie durch sie hindurch.

In diesem Raum wenden Sie sich nach rechts und gehen den ganzen Weg geradeaus, bis Sie bei einer Wand. Töten Sie die Kampf- und Carrier Forms, die aus den Nischen zu Ihrer linken, wobei bei Bedarf jeder Schutz verwendet werden kann. Wenn Sie an dieser blauen Wand anhalten, drehen Sie rechts. Folgen Sie diesem Flur, bis Sie direkt vor einer Grube stehen, die zu Untergrund führt. Achten Sie auf die Kampf-, Carrier- und Infektionsformen aus den hohen Nischen heraus. Nehmen Sie sich etwas Zeit, um diese Feinde zu töten und nicht zu frustriert, wenn Sie immer wieder gestellt werden. Springen Sie herum, werfen Sie Granaten, wenn Sie in einer großen Entfernung sind. Wenn man schließlich vor einer unteren Grube anhält, sollte ein Gesundheitspaket neben Ihnen liegen. Heben Sie dieses Health Pack auf und werfen Sie es in die Grube unten. Am Ende dieser Wand befindet sich ein ÜBERSCHILD! HEBEN SIE DAS AUF! Endlich einige schöne Erleichterung! Bevor Sie aus dieser Grube herauskommen, werfen Sie eine Granate auf die höheren Level, so dass Sie einige der großen Gruppe der Sintflut-Feinde ausschalten können die da oben sind.

Wenn Sie keine Feinde um sich herum haben, gehen Sie die Rampe zurück auf die höhere Level. Gehen Sie hier wieder nach oben, biegen Sie nach links ab und Sie sehen im Abstand voneinander Pfeiler. Gehen Sie vorbei an den Pfeiler und gehen den ganzen Weg geradewegs bis zur Wand gegenüber von Ihnen. Stellen Sie sich an diese Wand, gehen Sie nach rechts und folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Öffnung. Wenn Sie durch diesen Gang gehen, erscheinen Wächter und helfen die Sintflut mit. Helfen Sie ihnen aus und gehen Sie weiter in den Kampf und der Träger-Feinde. Bekämpfen Sie sie mit allem, was Sie können. Wenn die Feinde jetzt Aus dem Weg, stellen Sie sich schnell an die Öffnung. Gehen Sie hindurch und Sie sind vor einem Aufzug. Wenn Sie auf diesen Aufzug springen, fährt er in den zweiten Stock dieses Level.

WARTE, ES STELLT SICH NOCH SCHLIMMER DAR!

Für mich persönlich wird es leichter, aber für viele andere Menschen wird es sicher schlimmer. Wenn der Aufzug nach oben gelangt, gehen Sie durch die Öffnung in diesem Raum. In diesen Flur, wenden Sie sich nach links und gehen Sie den ganzen Weg geradeaus bis zum anderen Ende dieses Zimmer. Zu Ihrer linken Seite befindet sich eine Öffnung, gehen Sie also durch diese Öffnung und gehen Sie weiter Folgen Sie diesem Flur, bis Sie vor sich eine Grube sehen. Lassen Sie sich in die Grube fallen und Sie werden zwei Gesundheitspakete finden! Nehmen Sie eines davon und dann hauen Sie ab aus dieser Grube. Folgen Sie nun weiter diesem Bereich bis zu einer großen verschlossenen Tür, wo der Monitor vor dem steht. Er wird verschwinden und die Sache dann Ihnen überlassen.

MISSIONSZIELE

-Halten Sie Ihre Position, bis der Monitor zurückkehrt

Hoppla, ich vergaß zu sagen, dass die Sentinels hier sind, um Ihnen zu helfen. Aber für diesen Teil, Sie müssen die Feinde der Sintflut ausschalten, während der Beobachter umhergeht und versucht die Tür aufzuschließen. Carrier und Combat Forms werden sich in große Gruppen stellen, daher ist dies der beste Teil für den Einsatz von Splittergranaten. Es gibt noch ein weiteres Gesundheitspaket neben einem toten Sintflut-Feind, aber sparen Sie sich das für den Fall, dass Ihre Gesundheit auf Minimum. Bleiben Sie einfach, wo Sie sind, und bekämpfen Sie die Sintflut weiterhin mit einer Schrotflinte, ein Sturmgewehr und Granaten. Auch Herumspringen. Während Sie kämpfen, darauf warten, dass sich das Ziel am oberen Bildschirmrand ändert, der Monitor kehrt zurück, wenn ihr genug Feinde getötet habt.

MISSIONSZIELE

-Folgen Sie dem Monitor zum Index

Die Tür ist jetzt offen, also gehen Sie durch die geöffnete Tür. Es gibt einen Weg zu Ihrer linken und rechten Seite. Nehmen Sie den rechten Weg, denn er führt zum nächsten Gebiet. Dieses Gebiet ist lästig. Gegenüber von Ihnen befindet sich eine Öffnung, die in den nächsten Bereich führt. Gerade jetzt es gibt nur wenige Feinde in der Kampfform Flut. Töten Sie sie und gehen Sie dann in die Öffnung. Folgen Sie nun diesem großen Raum weiter, bis Sie eine Öffnung sehen links und rechts von Ihnen, aber passen Sie auf. Wenn Sie durch diesen Flur gehen, finden Sie ein Gegner in Kampfform Flut mit einem Raketenwerfer am Ende. Seinem Ausweichmanöver Raketen, Beschuss oder Sprung. Andernfalls verwenden Sie eine Granate, um ihn auszuschalten. Wenn Sie zu den beiden Öffnungen kommen, nehmen Sie die rechte, da die linke zu einer Grube führt. Es gibt eine verschlossene Tür vor sich, und der Monitor muss diesen Bereich verlassen, um zu entsperren.

MISSIONSZIELE

-Halten Sie Ihre Position, bis der Monitor zurückkehrt

Es gibt keine Sentinels, aber wen kümmert das? Keine Feinde werden Sie hier angreifen, außer Wenn Sie große rote Punkte auf Ihrem Bewegungsmelder sehen, dann ist das nur eine Flut. Feinde in Form einer Infektion. Nehmen Sie sie heraus, wenn Sie sie sehen, und warten Sie einfach auf die Tür zu entriegeln.

MISSIONS-OBEKTIVE

-Folgen Sie dem Monitor zum Index

Sobald sich die Tür öffnet, töten Sie die Infektion von Flutfeinden vor Sie und betreten den Raum. In diesem großen Raum wenden Sie sich nach rechts und gehen geradeaus, bis stellen Sie sich in eine Grube. Lassen Sie sich in diese Grube fallen und töten Sie die wenigen Kampfform-Flut Feinde um Sie herum. Unten in diesem Bereich biegen Sie nach links ab und sehen eine Öffnung die in diesen Flur führt, also gehen Sie durch die Öffnung. Dieser Flur ist kurz und geradlinig, und es gibt nur wenige Carrier Forms Flood Feinde, so dass dieser Flur sollte kein Problem sein. Folgen Sie einfach diesem Flur bis zu einer Rampe, das Töten der Feinde des Carrier Forms, die Sie sehen. Wenn Sie eine Rampe stellen, gehen Sie sie hoch. An der Spitze der Rampe töten Sie die Feinde der Sintflut um Sie herum. Bleibt unten in der Rampe, um sie leicht zu töten. Wenn Sie die meisten von ihnen getötet haben, gehen Sie nach links in den nächsten Flur. Gehen Sie in diesem Gang nach rechts und folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer RIESIGEN Gruppe von Carrier Forms Sintflutfeinden kommen. Hinter ihnen ist eine Kampfform mit einem Raketenwerfer, und diese Sache wird eine große Qual sein.

Vielleicht stirbt das Ding durch eine Explosion in der Nähe, oder Sie haben Pech und müssen nehmen Sie es selbst heraus. Wenn dieser tot ist, folgen Sie weiter diesem Gang. bis Sie an eine andere Grube stellen. Springen Sie über diese Grube oder gehen Sie um sie herum, denn sie führt zu nirgendwo. Töten Sie die Kampf- und Trägerflut-Feinde auf den Hochplattformen um Sie herum. Jetzt mit dem Rücken zur Grube, gehen Sie den ganzen Weg geradeaus nach auf der anderen Seite dieses Korridors. Hier drüben biegen Sie nach rechts ab und folgen diesem Flur bis Sie eine Öffnung sehen Es sollten Ihnen keine Feinde im Weg stehen, aber einige mögen anfangen, hinter Ihnen aufzutauchen, aber sie sollten Ihnen keine Schwierigkeiten bereiten. Wenn Sie stellen sich an die Öffnung, gehen durch sie hindurch und stehen vor einem Aufzug. Steigen Sie ein. und der Aufzug fährt hoch und bringt Sie in den dritten Stock.

ABER ICH WILL NICHT MIT DEM AUFZUG FAHREN!

Ich auch nicht, und ich weiß nicht, warum wir überhaupt hier drin sein sollten. An der Spitze von den Aufzug, gehen Sie durch die Öffnung und Sie sind im nächsten Flur. Dort ist ein Weg nach links und rechts. Nehmt den linken Pfad und ihr werdet begrüßt von Wächter. Folgen Sie diesem Gang, bis Sie vor einer anderen Grube stehen bleiben. Dort werden in der Nähe der Grube in Form von Flutgegnern bekämpft, aber die Wächter werden Ihnen helfen mit ihnen umgehen. Nachdem sie getötet worden sind, sammeln Sie zusätzliche Munition ein, die sie sind gefallen und gehen dann in die Grube. Hier unten ist eine Öffnung, also los. durch sie hindurch. Sie befinden sich in einem anderen geradlinigen Flur. Folgen Sie diesem Flur bis Sie auf eine Rampe stellen, wodurch die Kampf-, Carrier- und Infektionsform Flut getötet wird Feinde in diesem Flur. Denken Sie nur daran, sie aus größerer Entfernung auszuschalten. damit Sie nicht ein gewisses Maß an Gesundheit verlieren. Wenn Sie an der Rampe stehen, gehen Sie nach oben.

Oben auf der Rampe stehen Wächter, die die Sintflut beseitigen. Die Wächter sollten in der Lage sein, die Sintflut abzulenken, damit Sie sie leichter ausschalten können. Sammeln Sie alle abgeworfene Munition auf, und wenden Sie sich mit dem Rücken zur Rampe nach links und gehen an den Säulen vorbei. Jetzt stehen Sie vor einer blauen Wand. Biegen Sie rechts ab und folgen Sie diesen Flur, bis Sie eine verschlossene Tür stellen. Das Missionsziel wird nun noch einmal ändern.

MISSIONSZIELE

-Halten Sie Ihre Position, bis der Monitor zurückkehrt

Auch hier muss der Monitor losgehen und die Tür öffnen. Aber dieser Platz ist nicht so schlecht wie die anderen. Es gibt ein Gesundheitspaket auf der rechten Seite des verschlossene Tür, falls erforderlich. Der Feind, den Sie hier sehen werden, ist meist Carrier Formen. Das heißt also, wenn Sie sie bekämpfen, nehmen Sie sie aus sicherer Entfernung heraus. Töten Sie alle Kampf- oder Infektionsformen, die auftauchen, und finden Sie alles, was Sie finden können, als Schutz. Der Monitor kehrt zurück und die Tür wird entriegelt. Greifen Sie das Gesundheitspaket vor dem Betreten der geöffneten Tür.

MISSIONSZIELE

-Folgen Sie dem Monitor zum Index

Es wird einen Pfad zu Ihrer linken und rechten Seite geben. Nehmt den linken Pfad und ihr werdet direkt vor einer Kampfformation mit einem Raketenwerfer sein. Nehmen Sie ihn heraus bevor er überrascht Sie. Stellen Sie auch die anderen Kampfformen in diesem Bereich bevor sie anfangen, Sie zu ärgern. Eine weitere Sache, auf die Sie achten sollten, sind die Carrier Formen, die hinter Ihnen liegen. Folgen Sie nun dem Monitor und er geht in eine Öffnung. Bevor Sie in dieselbe Öffnung gehen, töten Sie alle Kampfformen um Sie herum. (und vergewissern Sie sich, dass Sie die auf den höheren Säulen ausschalten), denn sie können töten Sie, sind leicht hier, wenn Sie sie nicht töten. Werfen Sie Granaten, wenn nötig, springen Sie, ducken Sie sich, und verstecken sich zum Schutz hinter Pfeilern. Wenn alles gesagt ist, gehen Sie in die Öffnung durch die der Monitor ging. Gegenüber sehen Sie ein Health Pack neben tote Sintflut-Feinde. Aufheben und dann rechts abbiegen.

Sie werden den Monitor am anderen Ende dieses Raumes sehen. Gehen Sie zum anderen Ende von den Raum und wenden Sie sich nach rechts. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer weiteren Rampe die nach unten in eine Grube führt. Denken Sie daran, alle Sintflutgegner hinter Ihnen auszuschalten, weil sie hier wirklich lästig werden. Während des Kampfes rückwärts gehen und

Stellen sie sich weit genug von Ihnen entfernt auf, werfen Sie eine Granate auf sie. Wenn Sie an der Grube sind, über ihn springen und um ihn herumgehen, da er nirgendwohin führt. Gehen Sie geradeaus und Sie stellen sich vor eine Tür, die teilweise geöffnet ist, die aber offen genug für Sie ist um sie zu stellen, also geben Sie sie rein. In diesem Raum gehen Sie geradeaus, und Sie stellen sich vorverschlossene Tür. Da die Tür verschlossen ist, werden Sie wissen, was das bedeutet...

MISSIONS-ZIELE

-Halten Sie Ihre Position, bis der Monitor zurückkehrt

Meiner Meinung nach ist dies der härteste Kampf, der auf diesem Level ausgefochten werden muss, während und warten auf die Rückkehr des Monitors. Es gibt keine Sentinels, die Ihnen helfen also liegt diesmal alles an Ihnen. Mein bester Weg, dies zu überleben, ist Sehen Sie mit dem Gesicht zur Tür und wenden Sie sich nach rechts. Sie werden eine Nische vor sich sehen, also gehen Sie in die Nische. Das gibt Ihnen mehr Schutz im Kampf um die Sintflut. Jetzt mit dem Rücken zur Wand und der verschlossenen Tür zu Ihrer Rechten, warten Sie auf die Flut, sie wird kommen. Es kann sein, dass Ihnen die Munition ausgeht, also werfen Sie Granaten auf sie, wenn es sein muss. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, müssen Sie nahe an sie herantreten und beten, dass einer von der Gegner in der Kampfform hat ein Sturmgewehr oder eine Schrotflinte bei sich. Wenn wirklich benötigt wird und Sie keine Munition haben, können Sie gegen eine andere Waffe austauschen. Wenn Sie Stellen Sie auch wenig Munition auf, können Sie aus der Nische, in der Sie sich verstecken, herauskommen und Suche nach einer Waffe auf dem Boden. Eine weitere Sache, die ich hier gerne tue, ist zu bemerken die Nische, aus der die Sintflutfeinde herauskommen. Ab und zu werfe ich gerne einen Plasma-Granate dort hinein, um hoffentlich einige weitere Sintflut-Feinde zu töten. Falls die Sintflut doch in eine Gruppe kommt, werfen Sie eine Splittergranate auf sie, um sie leichter loszuwerden. Nehmen Sie einfach alle einzeln heraus, stellen Sie sich nicht in die Mitte eines großen Kampfes, und gehen Sie sich weiter ducken/laufen/springen, wenn es wirklich nötig ist. Wenn Sie lebend aus diesem Gebiet herauskommen, können Sie all diese toten Sintflut-Feinde überblicken und sammeln Sie zusätzliche Munition ein. Der Monitor kommt zurück und die Tür wurde geöffnet.

MISSIONSZIELE

-Folgen Sie dem Monitor zum Index

Sieh an, sieh an, sieh an: Die Sentinels sind genau da, wo wir sie gerade noch gebraucht hätten. in diesem vorherigen Kampf. Gehen Sie nun in die geöffnete Tür, um dieses Level fortzusetzen. Gehen Sie in diesem Raum den ganzen Weg direkt zum anderen Ende des Raumes. Dort sind Infektionen bilden sich hier, aber sie werden Sie nicht stören, also überlassen Sie sie den Wächtern. Wenn Sie am anderen Ende des Raumes stehen, wenden Sie sich nach rechts und folgen diesen Flur, bis Sie eine Öffnung stellen. Wenn Sie diesen Flur hinuntergehen, wird eine riesige Gruppe von Kampfform-Flutgegnern direkt vor Ihnen erscheinen. Schalten Sie sie mit einer oder zwei leichten Granaten aus. Nehmen Sie auch die Carrier Forms heraus die ebenfalls erscheinen. Wenn Sie die Öffnung stellen, gehen Sie durch sie und den Aufzug wird vor Ihnen stehen. Springen Sie drauf und wir sind auf dem Weg zum vierten und letzte Etage dieses Levels bringen.

VIERTER STOCK: WERKZEUGE, GEWEHRE, SCHLÜSSEL ZU SUPERWAFFEN

Haben Sie Geduld mit mir. Wir sind fast da. Am oberen Ende des Lifts gehen Sie in den Eröffnung. In diesem Raum wird ein Gesundheitspaket vor Ihnen liegen. Heben Sie es auf und dann nach rechts gehen. Folgen Sie diesem Gang, bis Sie eine Grube stellen. Ignorieren Sie die Carrier Forms Flut Feinde, die hinter Ihnen auftauchen, da sie zu langsam zu fangen sind liegt bei Ihnen. Aber

töten Sie die Kampfform Flut Feinde, die aus der Nische, bevor sie Sie ärgern. Wenn Sie in die Grube stellen, springen Sie hier runter. Gehen Sie in die Öffnung neben Ihnen und Sie befinden sich in einem geradlinigen Flur. Folgen Sie diesem Gang bis zur Rampe, wobei Sie den Carrier und In diesem Gang bilden Infektionen Sintflutfeinde. Wenn Sie die Rampe stellen, gehen Sie nach oben es. Oben sehen Sie links und rechts von Ihnen eine verschlossene Tür. Stellen Sie sich vor der verschlossenen Tür auf der rechten Seite, und der Monitor wird genau dort sein. Warten Sie um die Tür zu öffnen. Töten Sie alle Kampffreunde von Flood Feinden hier drin, um selbst beschäftigt, während er versucht, die Tür zu öffnen. Wenn Sie müssen, nehmen Sie die Health Pack neben der verschlossenen Tür.

Denken Sie nur daran, sich zu ducken, zu springen, Granaten zu werfen, und wenn es wirklich nötig ist, zurückzugehen in die Grube für mehr Schutz. Wenn er endlich die Tür öffnet, gehen Sie hinein. In diesem Raum wird vor Ihnen eine Grube sein. Dort liegt ein Gesundheitspaket. dort, wenn Sie es brauchen, also holen Sie es ab. Nun gehen Sie den ganzen Weg geradewegs zu den anderen Ende dieses Raumes und bleiben Sie an der Wand stehen. Folgen Sie diesem Flur, bis Sie eine weitere Grube sehen. Wenn Sie die Grube stellen, springen Sie darüber oder gehen Sie um sie herum, denn dort ist da unten nichts. Achten Sie nun auf die Gruppe der Carrier Forms hier, weil sie einen leicht umbringen können, wenn man sie nicht stellt. Folgen Sie nun dem Monitor an die verschlossene Tür. Er wird versuchen, sie zu öffnen, aber sie wird sich genug öffnen, um ein Loch in der Mitte der Tür. Das bedeutet, dass die Feinde der Sintflut springen können also töten Sie jeden von ihnen, der herausspringt. Zum Schutz stellen Sie sich mit dem Gesicht zur Tür und direkt in eine andere Öffnung gehen. Wenn die Tür vollständig geöffnet, töten Sie alle Feinde der Kampf- und Infektionsform. Wenn alle von ihnen weg, Durch die Öffnung. In diesem Raum sehen Sie einen blauen Plasmastrahl auf dem anderen Ende dieses Raumes.

MISSIONSZIELE

-Wiederherstellen des Index

Sie haben zwei Möglichkeiten: 1) bis zu diesem Plasmastrahl rennen, ohne zu kämpfen die Flut oder 2) alle Feinde der Kampfform ausschalten, die auf der höheren Plattformen. Beide Wege sind ziemlich schwer zu gehen, deshalb hoffe ich, Sie haben mehr als minimale Gesundheit für diesen Bereich. Die Sentinels werden nicht da sein, um Ihnen zu helfen. Ducken Sie sich, springen Sie, verstecken Sie sich hinter Säulen und rennen Sie sogar zum Plasmastrahl, während Sie kämpfen mit der Flut. Nachdem Sie alles getan haben, was Sie konnten, um den Plasmastrahl zu stellen, RENN bis dahin und das Level wurde bezwungen! Herzlichen Glückwunsch zum Bezwingen eines extrem hartes Level!

FILMSCENE

Wenn Sie sich dem Plasmastrahl nähern, senkt sich der Boden, auf dem Sie sich befinden, wieder auf den Erster Stock, also stellen wir dieses Level noch einmal auf! Nee, war nur ein Scherz. Der Plasma Strahl, der den Index umgibt, deaktiviert sich, wenn er zurück zum ersten Stockwerk ist. Der Master Chief wird es aufheben und und der Monitor reißt ihn von ihm, da er den Index für den Transport mitnehmen muss. Dann wird der Monitor Sie dann zurück in den Kontrollraum von Halo teleportieren... jemand wartet auf Sie.

Two Betrayals (Zwei Verräter)

-Reaktivieren Sie die Waffe im Herzen von Halo... und erfahren Sie die Wahrheit.

Wir haben endlich den Index gestellt, so dass wir ihn im Kontrollraum von Halo verwenden können, um die gesamte Sintflut auslöschen, richtig? Falsch. Es kann einfach Halo aktivieren und die gesamte Sintflut auslöschen die gesamte Galaxie. Cortana wartet im Kontrollraum auf Sie, und sie ist nicht in guter Stimmung. Der Monitor und die Sentinels werden Ihre Feinde werden, also Sie haben für dieses Level drei verschiedene Arten von Feinden gegen sich gestellt. Denken Sie daran, dass dieses Level dasselbe ist wie "Angriff auf den Kontrollraum", außer dass Sie es rückwärts abspielen und dass Sie an Orte gehen werden, wo Sie sind auch nicht gewesen. Das heißt, folgen Sie den Pfeilen rückwärts, nicht vorwärts. Eine andere Sache, die anders ist, ist, dass es eine viel dunklere Atmosphäre sein wird mit schwererem Schneefall. Beachten Sie auch, dass Sie nach diesem Level keine weitere Schakale finden für den Rest des Spiels.

FILMSCENE

Sie werden mit dem Monitor zurück in den Kontrollraum von Halo teleportiert der mit seiner geekigen kleinen Stimme spricht. Sie beide gehen zum Steuerpult und er wird Ihnen den Index geben. Der Master Chief wird ihn in das Panel einfügen und etwas Seltsames wird passieren. Der Monitor wird behaupten, das hätte nicht sein sollen passieren, und plötzlich, schauen Sie! Es ist Cortana mit dem Index! Es erschreckt den Monitor und er fällt zu Boden. Sie hat hier die letzten 12 Stunden gewartet. in denen ich Ihnen dabei zusah, wie Sie dem Monitor dabei halfen, "uns die Kehle aufzuschlitzen". Der Master Chief wird versuchen, Cortana zu sagen, dass er ein Freund ist, und dann wird Cortana sagen Sie ihm, was er fast auch aus ihm gemacht hätte. Danach wird der Master Chief sagen dass sie Halo aktivieren und die Sintflut auslöschen würden. Cortana dann erklären, dass Halo die Sintflut nicht tötet, sondern ihre Nahrung, und dass Sie sie verhungern lassen müssen, um sie auszulöschen, und Halo wurde entwickelt, um aus der Galaxie. Also fragt der Chief den Monitor, ob es wahr ist, und sagt dann seinem Teil. Cortana nimmt Bewegung auf und dann holt der Master Chief sie aus die Steuerung und setzt sie in seinen Kopf ein. Die Wächter werden sich von die Grube und alle zielen auf Sie. Der Monitor teleportiert sich also ab und lässt die Sentinels mit Ihnen zu tun haben.

Laufen Sie in jede Richtung, sobald dieses Level beginnt, denn die Sentinels werden sofort anfangen, auf Sie zu schießen. Anstatt dieses Level mit Ihrem alten Sturmgewehr und Pistole, Sie stellen eine Plasmapistole und eine Schrotflinte zur Verfügung. Zum Herausnehmen all diese Wachen, laden Sie Ihre Plasmapistole auf und feuern Sie sie auf sie ab. Ein voll geladener Treffer wird sie mit einem Schuss erledigen, und diese Waffen sind genau. Wenn Sie gut zielen können, sollte das nicht allzu schwer sein.

DIE WAFFE AUF DEN KOPF DES UNIVERSUMS GERICHTET

Sobald alle Sentinels vernichtet sind, überqueren Sie die Brücke und stellen Sie verschlossene Tür. Öffnen Sie diese Tür, indem Sie das Paneel rechts neben der Tür aktivieren. Gehen Sie nun in die geöffnete Tür hinein, und Sie sehen Feinde des Paktes Ihnen gegenüber. Wächter werden ebenfalls erscheinen und gegen den Covenant kämpfen. Der Covenant gewinnt diese fast die ganze Zeit kämpfen, aber für Sie, lehnen Sie sich einfach zurück und schauen Sie dem Kampf zu. Wenn der Kampf vorbei ist, ziehen Sie Ihre Schrotflinte und nehmen Sie zuerst die Elite heraus. Jetzt wenn die Elite tot ist, benutzen Sie Ihre Plasmapistole (nicht aufladen), um Arbeit der Gruppe der Grunts. Es gibt auch eine weitere Elite auf der anderen Seite des Raums. Feuere einen geladenen Schuss auf ihn ab, um seine Schilde zu schwächen, und beenden Sie ihn dann. Wenn alle Feinde in diesem Raum tot sind, tauschen Sie entweder Ihr Plasma Pistole gegen ein Plasma-Gewehr oder tauschen Sie es gegen eine Plasma-Pistole mit mehr Munition aus. Folgen Sie nun diesem Flur bis zu einer verschlossenen Tür.

Aktivieren Sie die Tafel links neben der verschlossenen Tür, um sie zu öffnen, und geben Sie dann rein. Dieser Korridor wird Energieschilde haben, aber keine Feinde des Paktes. Es gibt auch eine andere Tür gegenüber von Ihnen. Aktivieren Sie das Paneel rechts davon und wird eröffnet. Jetzt

werden Sie draußen sein. Sie werden Grunzer, Eliten und Schakale sehen. die in diesem Gebiet patrouillieren. Schaltet zuerst die Grunzer und dann die Schakale aus. Verwenden Sie eine Bündniswaffe, um die Elite auszuschalten, oder Ihre Schrotflinte, wenn es nötig ist. Wenn Sie Schutz brauchen, hinter einem Energieschild stehen oder sich hinter einem der Nischen im Inneren. Wenn alle Feinde hier tot sind, gehen Sie nach draußen. Gehen Sie vorwärts und Sie werden eine Rampe sehen.

MISSIONSZIELE

-Impulsgenerator #1 lokalisieren und zerstören

Cortana wird Ihnen sagen, dass Sie 3 Impulsgeber zerstören müssen, bevor die Monitor und die Sentinels einen Weg finden, Halo ohne den Index zu aktivieren, und wenn wir sie beschädigen oder zerstören, müsste der Monitor sie reparieren, bevor Halo verwendet werden können. Gehen Sie die Rampe hoch. Folgen Sie am oberen Ende der Rampe dem Weg, bis man eine Reihe von Waffen und dergleichen zur Verfügung hat. Nehmen Sie das Gesundheitspaket und Schrotflintenmunition mit. Nehmen Sie nun Ihre andere Waffe und tauschen Sie sie gegen die Pistole aus. Wenn Sie die Pistole haben, gehen Sie zurück zum unteren Ende der Rampe. Am unteren Ende der Rampe, sollten Sie auf die nach innen führende Öffnung schauen. Mit dem Gesicht zu ihr, drehen Sie sich um. Sie werden einen Abhang sehen, der zu einem niedrigeren Level führt, also gehen Sie auf das untere Level. Nach unten. Hier, benutzen Sie das Zielfernrohr Ihrer Pistole, um die Grunzer einen nach dem anderen auszuschalten. Passen Sie auf! weil ihre Needler wirklich lästig sein können. Jetzt auf die Schakale und dann zur Elite aufsteigen. Benutzen Sie Ihre Schrotflinte, um sie schnell auszuschalten.

Wenn alle in diesem Gebiet tot sind, durchsuchen Sie die Ecke dieses Gebiets, um eine Weg, der zum nächsten Gebiet führt. Wenn Sie den Pfad gefunden haben, gehen rein. Töten Sie das Grunzen vor Ihnen und wenden Sie sich nach links. Sie finden eine Elite und einen Schakal, also töten Sie sie beide. Folgen Sie nun diesem Weg zu einem Tunnel und gehen Sie dann in den Tunnel. Am Ende des Tunnels töten Sie den Schakal gegenüber von Ihnen. Nun gehen Sie weiter. diesen Weg zu zwei Eliten zu beschreiten. Machen Sie kurzen Prozess mit ihnen, mit der Schrotflinte. Zu diesem Zeitpunkt ist Ihre Pistolenmunition möglicherweise knapp, tauschen Sie also gegen eine Plasma Pistole oder ein Plasma-Gewehr. Folgen Sie nun diesem Weg weiter, bis in den nächsten Tunnel. Gehen Sie durch diesen Tunnel und töten Sie die Grunzer am Ende des Tunnel. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie zwei weitere Eliten stellen. Mähen Sie beide nach unten und gehen Sie zurück in den Tunnel, wenn Sie Schutz brauchen. Wenn diese beiden Eliten sind tot, verfolgen Sie diesen Weg weiter, bis die Musik zu spielen beginnt.

Diese Musik bedeutet, dass eine Elite in einen Wraith gesprungen ist. Wir können schnell handeln. damit. Folgen Sie einfach diesem Weg, bis Sie tote Sintflut-Feinde stellen. Wählen Sie den Raketenwerfer neben ihnen, aufheben und auch die Raketen einsammeln. Auch direkt daneben sind Hänge, die nach unten zum Boden führen. Gehen Sie durch den Tunnel zurück, den Sie gerade kam durch. Neben Ihnen befindet sich ein weiterer Hang, der zum Boden hinunterführt. Wenn Sie den Abhang hinuntergehen, versuchen Sie, den Wraith mit Ihrer Rakete einen guten Schuss zu stellen. Wenn Sie einen geraden Schuss haben, feuern Sie eine Rakete darauf ab. Wenn Sie mehr Raketen benötigen, gehen Sie dorthin zurück, wo die toten Sintflut-Feinde waren und sammeln Sie einige mehr Raketen. Es sollten 2-4 direkte Treffer nötig sein, um die Wraith loszuwerden. Wenn die Wraith ist weg, benutzen Sie ein paar Raketen, um einige der Grunzer, Schakale und vielleicht sogar eine Elite. Wenn Ihnen die Raketen ausgehen, gehen Sie zurück, wo Ihr Raketenwerfer ist und nehmen Sie die Waffe, die Sie gegen den Raketenwerfer getauscht haben, dann haben Sie mehr Feuerkraft gegen den Covenant.

Ihre Plasmapistole/ Ihr Plasmapistole/Gewehr benutzen, um die Feinde des Paktes einen nach dem

anderen auszuschalten, und heben Sie sich die Gold-Elite bis zum Schluss auf. Wenn Sie eine Elite im Freien sehen, feuern Sie Ihre Plasmamunition direkt auf ihn, bis er getötet wird. Um die Gold-Elite auszuschalten, verwenden Sie einen geladenen Schuss aus Ihrer Plasmapistole, um ihre Schilde zu entleeren und sie dann zu beenden weg mit Ihrer Schrotflinte. Wenn alle auf dem Boden tot sind, gehen Sie auf 1 der beiden Banshees. Stellen Sie sich in eine von ihnen, denn wir müssen sie benutzen, um nach oben zu fliegen zum NAV-Punkt, der sich hoch in der Luft befindet. Fahren Sie mit dem Banshee bis zum NAV-Punkt und Sie werden feststellen, dass er sich auf einer Plattform mit einer Tür befindet. Eliten und Grunzer wird aus der Tür kommen, aber bevor Sie aus Ihrer Banshee herauskommen, feuern Sie eine Raketen auf sie, um sie loszuwerden. Wenn alle auf der Plattform tot sind, Stellen Sie den Banshee auf die Plattform und verlassen Sie den Banshee. Wenn Sie die Tür öffnen, befinden Sie sich in einem Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und dann öffnen Sie die Tür, wenn Sie sich in den Raum stellen.

Gehen Sie in diesem Raum in die Öffnung, in die Mitte des Raumes. Sie werden sehen. einen blauen Plasmastrahl in der Mitte des Raumes. Dies ist der erste Impuls Generator. Um ihn zu beschädigen, gehen Sie in ihn hinein, aber seien Sie gewarnt, dass er Ihre Schilde vollständig entleert. Wenn Sie bereit sind, gehen Sie hinein und Sie hören die Explosion wenn er zerstört wird.

MISSIONSZIELE

-Gehen Sie zur Schlucht B

Jetzt werden Wächter erscheinen, aber verschwenden Sie nicht Ihre Zeit damit, sie loszuwerden. Verlassen Sie diesen Raum SCHNELL wieder auf den Flur. Folgen Sie diesem Flur zurück zum Tür, die nach draußen führt, und betreten Sie ihn dann.

SACHEN ZERBRECHEN, UM HART AUSZUSEHEN

MISSIONSZIELE

-Finden und betreten Sie den unteren Eingang von Canyon B

MISSIONSZIELE

-Gehen Sie zur Schlucht B

Jetzt werden Wächter erscheinen, aber verschwenden Sie nicht Ihre Zeit damit, sie loszuwerden. Verlassen Sie diesen Raum SCHNELL wieder auf den Flur. Folgen Sie diesem Flur zurück zum Tür, die nach draußen führt, und gehen Sie dann hinein.

SACHEN ZERBRECHEN, UM HART AUSZUSEHEN

MISSIONSZIELE

-Finden und gehen Sie zum unteren Eingang von Canyon B

Wenn Sie wieder draußen sind, werden Sie rechts von Ihnen eine neue Banshee bemerken. Nehmen Sie diese Banshee weil es voll ausgelastet sein wird. Wenn Sie sich in der Banshee befinden, wird ein NAV-Punkt für Ihren nächsten Standort markiert. Folgen Sie diesem NAV-Punkt bis zur Brücke. Diese Brücke hat eine Tür an beiden Enden dieser Brücke. Bevor Sie aus Ihrer Banshee aussteigen durch die Tür gehen, werden Eliten und Grunzer mit Brennstabwaffen aus beiden Türen kommen Benutzen Sie die Raketen auf Ihrer Banshee, um sie leicht loszuwerden. Sobald alle die Grunzen

und Eliten sind tot, landen die Banshee auf der Brücke und verschwinden von ihr. Folgen Sie nun dem NAV-Punkt zu einer Tür und gehen Sie durch diese. Folgen Sie diesem Gang zu einer Tür und gehen Sie dann hinein. Sie werden ein humpelndes Grunzen vor sich finden. Werden Sie dieses Grunzens los. Gehen Sie nun in die Mitte des Raumes, wo Sie weitere Grunts finden und Eliten. Sie können sich sowohl der Eliten als auch der Grunzer mit Hilfe eines Bündnisses leicht entledigen. Waffe oder eine Schrotflinte. Es gibt auch Schakale in diesem Gebiet, aber sparen Sie sich diese für zuletzt. Greifen Sie sie im Nahkampf an, um sie zu töten, damit Sie Munition sparen. Wenn Sie irgendwann einmal Schutz benötigen, gehen Sie zurück in den vorherigen Gang, damit sich Ihre Schilde wieder aufladen können.

Nun stellen Sie sich mit dem Rücken zur Tür, aus der Sie gekommen sind. Gehen Sie nach links und folgen Sie Weg, bis Sie zu Ihrer Linken eine Öffnung sehen. Sobald Sie die Öffnung erreicht haben, gehen Sie hinein und gehen Sie die Rampe hinunter. Werfen Sie hier unten eine Plasma-Granate oder Nahkampf die Schakale angreifen, um sie zu töten. Jetzt gehen Sie in die Öffnung und Sie sind in den nächsten Raum. Zu Ihrer Rechten befindet sich eine Nische, aber es sieht so aus, als gäbe es keine Feinde hier. Aber gibt es Feinde? Grunzer, Eliten und Schakale werden aus der Nische. kommen Sie können leicht mit einer Plasmapistole/einem Plasmapistole/Gewehr oder einer Schrotflinte getötet werden, aber wenn Sie Schutz brauchen, gehen Sie in den vorherigen Raum. Wenn jetzt alle hier sind tot, folgen Sie dem Flur in den nächsten Raum. Gehen Sie in diesem Raum vor den Rampe. Musik beginnt zu spielen und schauen Sie! Die Sintflut! Sie werden anfangen zu kämpfen, der Covenant. Die meiste Zeit gewinnt der Covenant diesen Kampf, aber lassen Sie sie kämpfen bis in den Tod, damit Sie nicht noch mehr Munition verbrauchen müssen. Schaltet denjenigen aus, links, und wenn es sich um den Covenant handelt, werden Sie einige Eliten finden. Werden Sie sie los durch den Einsatz einer Waffe des Covenant oder einer Schrotflinte. Wenn Sie mehr Gesundheit oder Munition benötigen, Gehen Sie zurück zur Rampe und gehen Sie nach rechts. Sie finden zwei Health Packs.

Auch in diesem Bereich gibt es eine Gold-Elite. Benutzen Sie Ihre Schrotflinte, um schnell das Schild runterbringen und beenden sie dann mit Nahkampfangriffen. Jetzt gehen Sie in die Mitte des Raumes, in dem Sie weitere Eliten, Grunzer und Schakale finden. Die Eliten werden sich in der Mitte befinden, so dass sie leicht getötet werden können. Aber die Grunzer und Schakale werden auf der anderen Seite des Raumes sein. Töten Sie mit einer Plasmapistole oder einem Gewehr direkt. Wenn Ihnen die Energieschilde in die Quere kommen, feuern Sie Pistolenmunition auf sie ab um sie vorübergehend loszuwerden, damit Sie eine direkte Chance auf die Grunts und Schakale. Während Sie kämpfen, kommen die Feinde der Combat Form Flood aus der nächster Flur. Töten Sie sie, bevor sie zu Ihnen gelangen, oder wenn es Grunzen und die Schakale noch leben, lassen Sie sie auskämpfen, damit Sie weniger Munition verbrauchen. Wenn alle in diesem Raum sind endlich tot, folgen Sie diesem Weg, bis Sie einer Tür zu Ihrer Linken (wenn Sie sich irgendwie verlaufen haben, stellen Sie sich mit dem Rücken zur Rampe und dem linken Pfad folgen). Wenn Sie zur Tür kommen, öffnen Sie sie und Sie sind in den nächsten Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. Sie werden auf die erste der beiden Zwillingsbrücken sein.

Auf dieser Seite gibt es Feinde des Covenant und auf der anderen Seite die Sintflut. die wieder einmal auskämpft. Mein Vorschlag ist, nicht auf die ganzen kämpfen zu warten, denn das würde ewig dauern. Meine Art, dies zu tun, ist, jeden Feind einzeln auszuschalten. Die Brücke, auf der Sie sich befinden, besteht meist aus Schakalen und Eliten. So ziemlich alle Schakale werden vor Ihnen stehen und die meisten der Eliten werden auf der anderen Seite dieser Brücke sein. Im Nahkampf greifen die Schakale an sie töten. Achten Sie beim Kampf gegen sie auch darauf, die Kampfform Flood zu töten. Feinde auf der gegenüberliegenden Brücke. Zu diesem Zeitpunkt kann die Batterie in Ihrem Plasma Pistole/Gewehr verbraucht sein, aber um das zu ersetzen, tauschen Sie gegen eine Plasmapistole von den toten Schakalen. Wenn die Schakale tot sind, gehen Sie weiter zu dieser Brücke. Dann springt eine ganze Gruppe von Combat Form Flood-Feinden auf diese Brücke. Töten

Sie sie mit Ihrer Schrotflinte, bevor sie zu einer echten Qual werden. Dort ist ebenfalls eine Gold-Elite mit einem Plasmaschwert auf der anderen Seite dieser Brücke. Machen Sie sich jetzt keine Sorgen um ihn, es sei denn, er kommt, um Sie anzugreifen. Töten Sie den anderen Eliten auf dieser Brücke, bevor sie gegen ihn kämpfen. Wenn Sie Schutz brauchen, verstecken Sie sich einfach hinter einer der Absperrungen oder gehen Sie zurück in den vorherigen Gang.

Wenn die Elite anfängt, Sie anzugreifen, ist der beste Weg, sie zu töten, ihre Schilde runter bringen mit einem Schuss aus einer geladenen Plasmapistole. Wechseln Sie nun zu Ihrer Schrotflinte und es zu Ende bringen. Gehen Sie jetzt auf die andere Seite dieser Brücke. So, wie Sie sind. Wenn es auf der Brücke vorwärts geht, springen weitere Kampfformen von der andere Brücke, und sie werden entweder vor Ihnen oder hinter Ihnen sein. Töten Sie sie, damit sie nicht lästig sind, wenn Sie zur nächsten Brücke kommen. Wenn alle anderen sind endlich tot, gehen Sie auf die andere Seite der Brücke und öffnen Sie die Tür. Sie befinden sich in einem Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. In diesem Raum wird es keine Feinde des Covenant geben, aber Sie haben eine Menge Kampfgeist. Formen, mit denen man umgehen muss. Erregen Sie ihre Aufmerksamkeit, indem Sie in die Mitte des Raumes gehen. Sobald sie Sie sehen, rennen Sie zurück in den Gang, in dem Sie sich vorher befunden haben. Sie zu Fall bringen. Benutzen Sie Ihre Schrotflinte, um sie einen nach dem anderen auszuschalten. Wenn sie reinkommen große Gruppen, werfen Sie eine Granate auf sie. Irgendwann werden alle tot sein, aber wenn es nötig ist, können Sie aus dem Flur hinausgehen und alle anderen mitnehmen.

Wenn es keine Kampfformulare mehr gibt, gehen Sie zurück zu der Tür, durch die Sie gegangen sind. Folgen Sie nun einem der beiden Wege, bis Sie zu einer Öffnung gelangen. Wenn Sie eine zusätzliche Schrotflinte auf dem Boden, heben Sie sie für zusätzliche Munition auf. Sobald Sie die Öffnung, gehen Sie durch sie hindurch. Hier drinnen biegen Sie links ab, und Sie sehen mehr Covenant vs. Flut-Spiele. Zu diesem Zeitpunkt ist es ein wirklich knappes Spiel, daher weiß ich nicht, wer gewinnt, die ganze Zeit. Wenn die Sintflut gewinnt, dann aufgepasst. Eine der Kampfformen hat einen Raketenwerfer, und wenn er noch am Leben ist, werden Sie ihn los. Wenn der Covenant gewinnt, können Sie die Eliten leicht erledigen. Folgen Sie nun diesem Flur in das nächste Zimmer. Töten Sie in diesem größeren Raum die Kampfform und die Trägerform Flut, bevor kommen sie zu dir und töten dich. Jetzt mit dem Rücken zur Öffnung sind Sie gerade aus, folgen Sie einem der beiden Wege zu einer Tür. Wenn Sie sich der Tür nähern, werden Sie hören, das Geräusch von zerbrechendem Glas. Das sind Infektions- und Bekämpfungsformen, die freigegeben. Benutzen Sie Ihre Schrotflinte, um sie zu töten, und zum Schutz können Sie zurück in den vorherigen Flur. Einige von ihnen haben eine Pistole, wenn Sie also Erstens, tauschen Sie Ihre Waffe (NICHT DIE SCHUSSWAFFE) dagegen aus, weil sie nützlich sein wird. im nächsten Gebiet. Wenn nicht, verwenden Sie, was immer Sie haben.

Es gibt auch ein Gesundheitspaket neben der Tür. Wenn Sie die Tür finden, nehmen Sie das Gesundheitspaket, falls Sie es benötigen (oder Sie können später darauf zurückkommen), und dann durch die Tür gehen. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. Sie werden auf die zweite der beiden Brücken, und es wird mehr Musik gespielt werden. Ich denke, diese Brücke ist einfacher als die erste, aber zu diesem Zeitpunkt wird es eine Banshee geben die herumfliegt. Benutzen Sie alles, was Sie können, um es herauszunehmen, bevor es wirklich ärgerlich. Auf der gegenüberliegenden Brücke gibt es keine Feinde von Covenant oder Flood (es sei denn, es gibt andere Feinde, die Sie nicht getötet haben), und weitere Sintflut-Feinde sind auf dieser Brücke. Aber passen Sie auf: 3 Kampfformen haben Raketenwerfer, und ich bin sicher, dass Sie nicht wollen, dass Ihnen eine Rakete ins Gesicht explodiert. Wenn Sie Ihre Pistole haben, nehmen Sie sie mit Ihrem Zielfernrohr heraus, andernfalls verwenden Sie Granaten, um sie loszuwerden, wenn kommt man ihnen näher. Achten Sie auf die Kampfformen, die direkt in vor Ihnen, aber sie sollten Ihnen keine Schwierigkeiten bereiten. Fahren Sie einfach weiter zum auf der anderen Seite der Brücke, wo Sie eine riesige Gruppe von Infektionsformen finden. Stellen Sie sich ihnen in den

Weg, gehen Sie zur Tür auf der Brücke und gehen Sie dann hinein. Folgen Sie dieser Flur zu einer Tür und öffnen Sie sie dann.

In diesem Raum sehen Sie einen toten Grunzer und eine tote Elite auf dem Boden, beide wurden sie durch Infektionsformen getötet. Werden Sie sie einfach los und stellen Sie sich dann dem Grunzen und die Elite, biegen Sie links ab und folgen Sie diesem Weg, bis Sie eine Öffnung sehen, die zu zu Ihrer Linken. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie diesem Weg folgen, hören Sie die Geräusche von Explosionen und Glasbruch. Dies sind Flutgegner, Kampf- und Carrier, der aus der Mitte des Raumes ausbricht. Sie laufen auf Sie zu vor Ihnen und von hinter Ihnen. Löschen Sie sie mit Ihrer Schrotflinte oder mit Granaten aus, und gehen Sie in den vorherigen Flur, wenn Sie mehr Schutz benötigen. Jetzt weiter Folgen Sie dem Plattform, bis Sie die Öffnung zu Ihrer Linken erreichen. Gehen Sie in diese Öffnung und die Rampe hinunter. Gehen Sie hier durch die Öffnung vor Ihnen und folgen Sie dem Flur bis zu einer Tür und gehen Sie dann hinein. In diesem Raum befindet sich ein Lift vor Ihnen. Steigen Sie ein und aktivieren Sie das Panel, um den Aufzug zu nehmen, nach unten. Es werden viele Infektionsformen erscheinen, aber sie sollten Sie nicht stören, also ignorieren Sie sie. Wenn der Aufzug unten ankommt, öffnen Sie die Tür neben Ihnen und werden Sie in einem anderen kurzen Gang sein. Folgen Sie diesem Flur zu einer anderen Tür und dann gehen Sie durch diese Tür.

Gehen Sie in diesem Raum nach vorne. Während Sie vorwärts gehen, gehen zwei Feinde in Kampfform von der höheren Ebene springen wird. Werden Sie beide schnell los und drehen Sie dann rechts. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu Ihrer Rechten eine Tür sehen. Machen Sie sich keine Sorgen über die Sintflut hier, weil es hier nur wenige Kampfformen gibt und keine davon sind mit Waffen ausgerüstet. Wenn Sie zu einer Tür kommen, öffnen Sie sie und Sie befinden sich in einem Flur. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. Sie werden wieder einmal draußen sein.

MISSIONSZIELE

-Impulsgenerator #2 lokalisieren und zerstören

Dieser Bereich ist ziemlich schwierig. Eine Elite in einem Geist, eine in einer Banshee, zwei stationäre Geschütze mit Grunzen drin, und Sie haben auch einen Wraith, in dem Pfad zum nächsten Gebiet. Auch keine Sintflut, um den Covenant zu beschäftigen, also sind Sie außerhalb des Glücks. Ich würde alles einsetzen, was Sie haben, um die Banshee zuerst loszuwerden, denn das ist wahrscheinlich der ärgerliche Teil in diesem Bereich. Wenn Sie Gesundheit brauchen, gehen Sie in der Mitte dieses großen Gebietes. Zwei Hänge führen nach unten in eine Grube. Gehen Sie in die Grube, und am Ende des Pits finden Sie zwei Öffnungen, und vielleicht ein Gespenst. Eine Öffnung hat zwei Health Packs und die andere hat einen Raketenwerfer mit Munition. Tauschen Sie Ihre Waffe gegen einen Raketenwerfer aus und schnappen Sie sich dann die Lebenspunkte. Sobald Sie den Raketenwerfer haben, nähern Sie sich den Wraith und erhalten eine direkte Aufnahme davon. Es braucht 2-4 direkte Schüsse von einem Raketenwerfer, um den Wraith zu zerstören. Wenn die Wraith weg sind, können Sie leicht in das nächste Gebiet gelangen, die Grunzer und Schakale in der Nähe des Wraith sollten Sie nicht stören. Schaltet die Grunzer in den stationären Geschütze aus, falls erforderlich.

Sie können auch einen der Geister benutzen, um die verbleibenden Feinde des Covenant loszuwerden hier. Wenn Sie die Wraith und die Banshee zerstört haben, springen Sie in einen Geist, gleiten an dem explodierten Wraith vorbei, gehen Sie in den unteren Bereich und dann in den Tunnel. Folgen Sie diesem Tunnel bis zu einer Öffnung und gehen Sie dann durch sie hindurch. Eine ganze Reihe von Säulen werden vor Ihnen stehen, aber die Lücken zwischen ihnen sind groß genug für Sie und Ihr Gespenst, um an ihnen vorbeizukommen. Da vorne sind ein paar Schakale,

aber sie ignorieren. Folgen Sie diesem Weg weiter, bis Sie zu einem umgedrehten Warthog kommen. Sie können das Gespenst loswerden und den Warthog nehmen, oder Sie können das Gespenst behalten. Ich würde den Warthog nehmen, denn der Geschützsitz kann Ihnen im nächsten Gebiet nützlich sein. Aber so oder so, gehen Sie den Hang neben Ihnen hinauf. Pass auf, dass du nicht fällst. Oben auf dem Hang biegen Sie links ab und sehen eine Gruppe von Grunts. Ignorieren Sie sie, aber überfahren Sie sie, wenn Sie wollen. Sie könnten versuchen zu tauchen und landen in die untere Grube zu springen, aus der Sie gerade herausgekommen sind. Fahren Sie nun geradeaus weiter in einen Durchgang, und dann sind Sie wieder auf einem offenen Feld.

Direkt vor Ihnen befindet sich eine riesige Eisgrube. Wenn Sie ein Warthog haben, sollte es einfacher sein. Parken Sie Ihr Warthog in der Mitte der Eisgrube und verschwinden Sie es. Beachten Sie, dass Ihnen gegenüber ein Paar Banshees stehen, wo die Eliten und Felsen sind. Setzen Sie sich jetzt auf den Schützensitz und suchen Sie nach einer herumfliegenden Banshee in der Luft. Wenn es Sie angreift, besprühen Sie das Ding mit Ihrem Bordschützen und wird es in null Komma nichts weg sein. Wenn Sie ein Gespenst haben, müssen Sie es ignorieren und gehen für die Eliten gegenüber von Ihnen. Sie verstecken sich gerne hinter den Felsen, deshalb sind sie eher ein Schmerz. Setzen Sie sich wieder auf den Fahrersitz des Warthog und parken Sie es näher zu den Felsen. Jetzt setzen Sie sich wieder auf den Richtschützensitz und Sie können beide auslöschen schnell. Achten Sie nur auf die stationäre Waffe über Ihnen. Schaltet die Grunzen aus die sich darauf stürzen, wenn sie wirklich lästig werden. Jetzt kann das Gespenst die die Eliten schnell loswerden. Es gibt auch andere Feinde, wie Jäger und einen Wraith in in diesem Bereich, aber wir müssen nicht in diese Richtung gehen.

Steigen Sie aus dem Felsengebiet mit allen Eliten aus und suchen Sie das Paar Banshees. Springen Sie in eine von ihnen und fliegen Sie dann direkt zum NAV Punkt ist auch ein Hinweis. Achten Sie auf die Banshees, die durch die Luft fliegen, weil Sie nicht wollen, dass die Raketen Ihre Banshee zerstören. Wenn Sie die Plattform, erreichen auf die der NAV-Punkt zeigt, benutzen Sie die Raketen auf Ihrer Banshee, um die Eliten und Grunzen loszuwerden. Es gibt eine größere Plattform gegenüber der Sie sind. Es hat Eliten und eine stationäre Waffe. Versuchen Sie, sie zu ignorieren, aber wenn sie Sie wirklich lästig werden, können Sie sie mit Ihrer Banshee auslöschen. Nun zu dieser Plattform, gehen Sie durch die Tür und Sie befinden sich in einem anderen Korridor. Folgen Sie diesem Flur zu einer Tür und öffnen sie dann. Sie sind in dem Raum mit dem zweiten Impuls Generator, aber seien Sie gewarnt: Dieser Bereich ist äußerst ärgerlich. Es gibt Wächter und die Sintflut kämpft, aber die Sintflut gewinnt diesen Kampf normalerweise leicht. Einige der Combat Forms haben Raketenwerfer, also Vorsicht. Versuchen Sie, nicht entdeckt zu werden, und Werfen Sie Granaten in die großen Kampfgruppen, die Sie sehen. Verwenden Sie Ihre Schrotflinte bei Bedarf aushelfen und bei Bedarf in den vorherigen Flur zurückgehen.

Wenn alle Feinde in diesem Raum endlich tot sind, suchen Sie nach einem Raketenwerfer, weil Sie ihn wirklich brauchen werden, wenn Sie den Puls Generator zerstört haben. Tauschen Sie gegen den Raketenwerfer aus, wenn Sie ihn finden. Gehen Sie nun in den Pulsgenerator in der Mitte des Raumes, um ihn zu zerstören. Das ist nicht gut. TONEN der Sintflut Feinde werden überall auftauchen. Sie kommen aus dem Korridor, aus den Sie kamen, erscheinen aus den Nischen und vieles mehr. Und die Tatsache, dass Ihr Schilde sind trockengelegt, das hilft auch nicht. Was ich tue, ist, sofort zur Tür und feuern 1 oder 2 direkte Raketenschüsse auf den Boden, um die Combat Forms zu erledigen. Eines von ihnen kann auch einen Raketenwerfer haben. Nach etwa 2 Raketen haben gefeuert, sollte der Flur geräumt sein, also rennen Sie hinein und lassen Sie Ihre Schilde aufladen. Folgen Sie nun diesem Gang zurück zu einer Tür und öffnen Sie diese. Sie sind wieder draußen.

DIE TUNNEL UNTERHALB

MISSIONSZIELE

-Bewegen Sie sich durch die Tunnel und gehen Sie in den Canyon A

Cortana ist in das Kampfnetz des Covenant eingedrungen und hat die Absturzstelle lokalisiert für die Pillar of Autumn. Die Fusionsreaktoren des Schiffes sind immer noch hochgefahren, und können sie benutzen, um Halo zu zerstören. Aber bevor wir das tun können, müssen wir die Genehmigung von Captain Keyes, oder nehmen Sie seine neuralen Implantate. Jetzt, gehen Sie draußen in die Banshee zu Ihrer Rechten. Ein NAV-Punkt wird Sie zum Tunnel leiten, in den Sie gehen müssen, und er befindet sich auf dem Boden neben einem Wraith. Die Wraith werden Sie nicht berühren, also fliegen Sie in den Tunnel hinunter und gehen Sie hinein. Unter Ihnen befinden sich die Feinde des Covenant im Kampf gegen die Sintflut. Aus diesen würde ich mich heraushalten, denn sie sind Verschwendung von Zeit, Gesundheit und Munition. Um dies zu überwinden, fliegen Sie bis zur Decke der Höhle und fliegen vorwärts. Achten Sie auch auf die Kampfformen, die mit Raketentwerfer, sie werden in diesem Korridor verstreut sein. Fliegen Sie durch diesen Korridor bis Sie vor einer verschlossenen Tür stehen bleiben. Wenn Sie dort ankommen, steigen Sie aus Ihrer Banshee aus und aktivieren Sie die Schalttafel neben der verschlossenen Tür, um sie zu öffnen.

Aber die Tür ist kaputt. Sie wird sich teilweise öffnen. Sie ist breit genug, damit Sie gehen können durch sie hindurch, aber zu klein, um die Banshee mitzunehmen. Zeit, zu Fuß zu reisen noch einmal. Carrier Forms wird in den großen Raum kommen und versuchen, Sie anzugreifen. Werden Sie sie los, bevor sie noch mehr Ärger machen, und wenn Sie genug getötet haben von ihnen, gehen Sie in den Raum. Hier sehen Sie zu Ihrer Rechten eine Brücke, auf der anderen Seite dieses Raumes. Überqueren Sie diese Brücke bis zur Hälfte. Wenn Sie die Brücke zur Hälfte überquert haben, erscheinen die Infektionsformen aus nirgendwo. Besprühen Sie sie mit einer Ihrer Waffen und dann, wenn Sie getötet haben Genug, gehen Sie auf die andere Seite dieser Brücke. Weitere Kampfformen werden erscheinen, und einer von ihnen wird einen Raketenwerfer haben. Bleiben Sie in großer Entfernung von ihnen und Granaten einsetzen, um sie loszuwerden. Ducken und Springen von Ihnen brauchen Schutz, und können Sie auch hinter eine der Sperren an den Seiten der Brücke gelangen. Wenn Sie Schrotflinten-Munition übrig haben, ist es am besten, sie nicht hier zu verwenden und sie für die nächste Teil zu sparen.

Wenn alle Sintflut-Feinde hier tot sind, gehen Sie zum Ende der Brücke. Jetzt wird Ihnen gegenüber eine verschlossene Tür stehen. Gehen Sie vor diese Tür und aktivieren Sie das Paneel neben der Tür, um sie zu öffnen. Nun gehen Sie durch die Tür und Sie werden im nächsten Flur sein. Folgen Sie diesem geradlinigen Flur zu einem weiteren gesperrten Tür. Aktivieren Sie die Schalttafel neben der verschlossenen Tür, um sie zu öffnen. Gehen Sie nun durch sie hindurch und Sie sind in einem anderen Flur. Biegen Sie rechts ab und Sie sehen einen Abhang, nach draußen. Gehen Sie den Hang hinauf und nun zu den letzten Abschnitten dieser Ebene.

SCHLUSSLAUF

MISSIONSZIELE

-Impulsgenerator #3 lokalisieren und zerstören

Dies ist ein riesiges Gebiet, und Sie sollten besser auf der Hut sein. Gegenüber von Ihnen sind die Covenant und Flood kämpfen darum. Es liegt auch eine Banshee in der Luft, die wird Sie angreifen, sobald Sie entdeckt werden. Beginnen Sie dieses Gebiet, indem Sie nach rechts gehen. Sie werden zu einer Gruppe von Kampfverbänden kommen, die nur chillen und herumhängen. Werfen Sie eine

Granate direkt auf sie, um die meisten von ihnen zu zerstören und dann die die übrigen. Nun gehen Sie weiter dorthin, wo der Covenant und die Sintflut kämpft. Sollen sie es ausfechten und dann nach der Banshee Ausschau halten. Wenn sie Sie angreift, greifen Sie sie mit allem zurück, was Sie haben, bis sie zerstört. Jetzt kann eine Gold-Elite Sie angreifen, also benutzen Sie alles, was Sie können, um sie loszuwerden. Ducken Sie sich zum Schutz hinter Felsen. Zu diesem Zeitpunkt sollte der Kampf vorbei, und die Sintflut gewinnt in der Regel diesen Kampf. Werfen Sie Granaten auf sie, wenn sie in Gruppen, ansonsten nehmen Sie sie einzeln heraus. Töten Sie alle Grunzer, die noch in den stationären Geschützen sind.

Auch in diesem Bereich gibt es ein Gespenst. Suchen Sie nach ihm, und wenn Sie ihn gefunden haben, springen Sie hinein. Gehen Sie in die Richtung, in die er geht, und Sie gelangen zu einem Durchgang. Folgen Sie diesem Übergang in einen anderen Bereich. Gegenüber von Ihnen befindet sich ein schöner Erfrischungsbereich. Raus aus dem Geist und schnappen Sie sich die zusätzlichen Schrotflintenpatronen, einen Raketenwerfer und eine Gesundheits Packen. Der Raketenwerfer wird für das nächste Gebiet sehr nützlich sein. Jetzt zurück in Ihrem Geist und folgen Sie diesem Weg, bis Sie an einem Felsvorsprung stehen bleiben. Normalerweise kann man nicht auf diesen Sims und in das höher gelegene Gebiet mit dem Gespenst gelangen, aber wenn Sie sehen die äußerste linke Kante dieser Plattform, können Sie bis dorthin fahren und aufstehen. Nach oben in diesem Bereich, Geist oder nicht, gehen Sie nach rechts und Sie sehen den letzten Covenant vs. Sintflut-Kampf des Levels. Gegenüber von Ihnen steht ein Wraith, und dieses Ding wird Ihnen beim Versuch, zu den Banshees zu gelangen, im Weg sein. Versuchen Sie, so viele Raketen zu feuern auf den Wraith, um ihn zu zerstören.

Wenn Sie Ihren Geist haben, dann gleiten Sie um den linken Teil der Ebene, wo die Covenant und Flood erscheinen in geringerer Zahl. Sie können sich in eine der Banshees SCHNELL einsteigen, bevor die Wraith Sie in Stücke reißen. Wenn Sie keinen Geist haben, werden Sie viel brauchen, um alle auszuschalten. Scharfschütze Gewehre, Pistolen, Raketenwerfer, Covenant-Waffen, alles. Wenn Sie benötigen Gesundheit, gehen Sie zurück zum vorherigen Bereich. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, für die Eliten. Achten Sie auch auf die Getarnten, die jede Sekunde in Ihrer Nähe erscheinen können und bringt Sie leicht raus. Aber wenn alle endlich tot sind, gehen Sie zu einem der Banshees. Wenn Sie endlich drin sind, fliegen Sie zum NAV-Punkt. Sie müssen um gewundene Bahnen fliegen, aber es sollte keine Feinde unter Ihnen geben, die Sie ärgern könnten. Sie. Wenn Sie den NAV-Punkt erreichen, sollte er auf einer Plattform stehen. Bevor Sie auf dem Plattform sind, Achten Sie auf die Sentenzen, die aus der Tür kommen. Benutzen Sie was immer Sie auf Ihrer Banshee haben, um sie zu zerstören, bevor sie Sie in die Pfanne hauen. Wenn sie werden schließlich alle zerstört, landen auf der Plattform.

Auf dieser Plattform gehen Sie zur Tür und gehen Sie hinein. Folgen Sie diesem Flur zu einer Tür und öffnen Sie sie dann. In diesem Raum sind viele Sentenals zum Schutz des Endimpulsgeber. Ignorieren Sie sie und laufen Sie SCHNELL IN DEN GENERATOR, um ihn zerstören. Dadurch werden auch die Sentenals beseitigt und das Level beendet.

FILMSCENE

Nachdem der Impulsgenerator zerstört worden ist, wird der Master Chief sich eine Mitfahrgelegenheit Suchen und gehen Sie zum Kapitän, aber das dauert zu lange. Cortana wird erklären, dass es ein Teleportationsgitter gibt, das sich durch Halo zieht. Während sie allein im Kontrollraum (und Sie waren mit dem Monitor in der Bibliothek unterwegs), Sie hat gelernt, wie man sich in das Raster einklinkt, und so bewegt sich der Monitor so schnell. Aber jeder Sprung braucht eine bestimmte Menge Energie, deshalb gehen sie nur um dies einmal auszuprobieren. Zum Captain.

Keyes (Schlüssel)

-einen Ein-Cyborg-Angriff auf ein Schiff des Covenant inszenieren und den Kapitän zurückholen.

Wir haben alle 3 Impulsgeneratoren zerstört, was den Monitor aktiviert Halo für eine Weile. Das gibt uns auch mehr Zeit, um wieder auf die Pillar of Autumn zurückzukommen und zerstören Halo. Aber bevor wir das tun können, brauchen wir Genehmigung von Captain Keyes, der erneut gefangen genommen wurde. In diesem Stufe werden Sie dasselbe Schiff von der dritten Stufe aus wieder besuchen.

FILMSCENE

Die Kameraaufnahme wird zeigen, was am Boden geschieht, wobei mehrere Covenant/Hochwasserschichten. Cortana wird sagen, dass das Covenant-Netzwerk absolut ist Chaos. Ihre Führung befahl allen Schiffen, Halo aufzugeben, als sie die Überschwemmung fanden, aber sie kamen zu spät. Die Flut hat die Wahrheit überwältigt und Versöhnung und behinderte sie. Die Covenant sind auch entsetzt, dass die Sintflut wird dieses Schiff benutzen, um dem Halo zu entkommen, also schickten sie ein Einsatzteam, um die Sintflut und verschwinden Sie aus Halo. Cortana wird dann eine gute Erfassung von Kapitän Keyes' CNI-Transpondersignal, und dass er am Leben ist. Aber wegen des Interferenzen aus den Reaktoren des Kreuzers, sie kann Sie so nah wie möglich an ihn heranbringen er kann. Cortana und der Master Chief haben sich erfolgreich teleportiert, aber die Kamera täuscht Sie und er kippt um und fällt zu Boden.

UNTER NEUER LEITUNG

MISSIONSZIELE

-Finden Sie einen Weg in den Kontrollraum

Die Tür zu Ihrer Rechten führt direkt in den Kontrollraum, in dem sich Captain Keyes befindet aber Bungie macht uns das Leben schwer und verschließt die Tür. In einer perfekten Welt, könnten wir durch diese Tür gehen, um den Captain zu sehen. Wir finden einen anderen Weg, oder? Gehen Sie direkt von Ihrer Ausgangsposition zu der Tür, die Ihnen gegenüber liegt. Wenn Sie den Flur entlang gehen, wird Captain Keyes über Funk sagen: "Chef, sei kein Narr... lass mich!", und dann verliert Cortana sein Signal. Geht durch die Tür die Ihnen gegenüber liegt. In diesem Raum gehen Sie geradeaus und Sie sehen ein Gurren von einem Feind in Kampfform gejagt wird. Beide auslöschen. Jetzt gehen Sie nach rechts und kommen Sie zu einer 4-Wege-Kreuzung. Die Öffnungen vor Ihnen und zu Ihrer Rechten sind blockiert, also nehmen Sie die linke Öffnung. Sie finden eine Gruppe von Grunts im Kampf gegen die Sintflut, aber lassen Sie uns etwas Zeit sparen und alle töten. Einer der Combat Forms hat zwar eine Schrotflinte, aber die ist nicht immer vorhanden. Tauschen Sie Ihr Plasma.

Holen Sie die Pistole raus und folgen Sie dann diesem Gang bis zu einer Tür. Gehen Sie durch diese Tür und Sie befinden sich im ersten Stock der Shuttle-Bay. Direkt vor Ihnen befindet sich ein riesiges Loch, das durch eine Explosion verursacht wurde. Es ist unmöglich um darüber zu springen, und Ihnen gegenüber kämpfen Eliten. Ignoriert sie und springt in das Loch.

FILMSCENE

Wenn der Master Chief fällt, landet er in der hellblauen Flüssigkeit unten. Sprechen wir über das Glücklichein.

MISSIONSZIELE

-Finden Sie einen anderen Weg in das Schiff

Die Flüssigkeit, in der Sie sich befinden, ist nicht giftig, also machen Sie sich keine Sorgen. Raus aus dieser Flüssigkeit und Sie werden die Sintflut und den Covenant kämpfen sehen. Irgendwann wird jede Seite Sie bemerken. Werfen Sie Granaten, wenn Sie kämpfen, und halten Sie außerdem Ausschau nach Flut Feinde kommen aus der Flüssigkeit heraus. Wenn alle Feinde in diesem Gebiet tot sind, machen Sie Ihre Taschenlampe an, denn hier ist es ziemlich dunkel. Jetzt suchen für einen Weg, der in das nächste Gebiet geht. Sobald Sie den Pfad gefunden haben, gehen Sie in diesen und folgen ihm in den nächsten Bereich. Sie werden nach oben kommen und einen weiteren Covenant vs. Flut-Schlachten. Wenn Sie sich nach rechts wenden, sehen Sie zwei Kampfformen auf einer höheren Plattform. Meine beste Möglichkeit, sie loszuwerden, ist, eine Plasma-Granate auf die Plattform, auf der sie sich befinden, weil andere Wege schwieriger sind. Jetzt beseitigen Sie die Eliten mit Ihrer Schrotflinte. Es gibt einen Flüssigkeitspool in der Mitte dieser Bereich. Mit dem Flüssigkeitspool zu Ihrer Linken folgen Sie dem Weg, bis Sie bei einem Grube. Denken Sie daran, alle Kampf- und Carrier-Formen zu töten, die diesen diesen Weg entlang gehen.

Wenn Sie in die Grube kommen, sollten Jäger und Eliten am Boden unten sein. Bleiben Sie hier oben, bevor die Jäger Sie bemerken, aber die Sintflut sollte sie davon abhalten. Neben Ihnen steht auch ein Scharfschützengewehr, tauschen Sie also eine Ihrer Waffen aus um es zu bekommen, da es für die nächsten Teile nützlich sein wird. Nehmen Sie einfach meinen Rat an und verwenden Sie es nicht bei Flood-Feinden. Holen Sie sich auch das Gesundheitspaket, wenn Sie es brauchen. Sie können entweder A) das Scharfschützengewehr benutzen und die Jäger töten oder B) die Flut töten lassen die Jäger. So oder so, gehen Sie in den Boden, sobald sie alle tot sind. In diesem Bereich muss man schnell sein, denn es gibt unzählige Carrier-Formulare aus der Flüssigkeit, die dieses Gebiet umgibt. Töten Sie hier unten jeden der Carrier Formulare, die erscheinen. Gegenüber von Ihnen befindet sich eine Öffnung, die in den nächsten Bereich führt. Dort gibt es jede Menge Eliten und Grunzer. Töten Sie sie, während Sie sich hinter dem Felsen zum Schutz. Bevor Sie in das nächste Gebiet gehen, suchen Sie nach einem Health Pack gegenüber der Öffnung. Gehen Sie nun in diese Öffnung und folgen Sie dem Weg in den nächsten Bereich.

Eine Elite wird in einer stationären Kanone Ihnen gegenüber sitzen, was recht selten ist. An Munition sparen, eine Plasma-Granate auf die stationäre Kanone werfen, die die Elite erledigt. Beseitigen Sie auch die Grunzen um die stationäre Kanone. Wenn Sie wollen, können Sie sie umdrehen, einsteigen und allen Kampf- und Carrier-Formularen erledigen, die direkt auf Sie zukommen. Mit diesem sollte es nicht allzu schwer sein, aber sobald die Sintflut nicht mehr auftritt, ist es sicher. Raus aus der stationären Waffe. Folgen Sie nun dem Weg, von dem zu einer untere Grube. Töten Sie die Kampfformen vor der Grube und springen Sie dann in die Grube. Hier unten folgen Sie diesem Weg in den nächsten Bereich. Dieser Bereich hat mehr Covenant und Flood, kämpft mit einem stationären Gewehr, aber es wird nicht so nützlich sein zu diesem Zeitpunkt. Eine der Kampfformen in diesem Gebiet wird eine Pistole haben. Finden Sie sie und dann dafür austauschen. Nutzen Sie nun das Zielfernrohr der Pistole, um die vielen Kampf Formulare auf den höheren Ebenen, weil sie wirklich lästig sein können. Gehen Sie zurück in den bisherigen Weg, wenn Sie Schutz benötigen.

Wenn nun alle Feinde in diesem Gebiet tot sind, folgen Sie diesem Weg in den letzter Bereich, wenn Sie sich außerhalb befinden. Der Schwerkraftaufzug befindet sich in der Mitte des Bereichs auf einer höhere Plattform.

MISSIONSZIELE

-Halten Sie Ihre Position unter dem Lift, bis er wieder aktiviert wird

Der Covenant und die Sintflut kämpfen auch auf der Spitze des Schwerkraftaufzugs. Durchqueren Sie die Flüssigkeit, um zur Plattform zu gelangen, holen Sie den Über-Schild neben der Flüssigkeit.

Überqueren Sie nun vorsichtig die Flüssigkeit zu der Ihnen gegenüberliegenden Plattform. Folgen Sie diese Plattform bis zu der Stelle hinauf, wo der Schwerkraftaufzug Ihnen gegenüber steht. Eine ganze Reihe von Eliten und Kampfformen sind zwar vorhanden, aber der beste Weg, sie aus der Schwerkraftaufzugsbereich ist, 2 oder 3 Splittergranaten in den Aufzug zu werfen. Das wird alle Feinde leicht ausschalten. Wenn die Luft rein ist, gehen Sie unter den Schwerkraft Aufzug und ein paar Sekunden warten. Feinde könnten kommen und Sie angreifen, aber es sollte kein Problem sein.

FILMSCENE

Der Master Chief wird in das Schiff hinaufschauen, und er wird zurück in den Kreuzer geschleppt.

OBEN, UNTEN

MISSIONSZIELE

-Folgen Sie Cortanas Anweisungen zurück zum Kontrollraum

Ah, erinnern Sie sich an diesen Ort aus dem Buch Wahrheit und Versöhnung? Nun, keine Sorge, wir brauchen zu diesem Zeitpunkt keine weitere Covenant-Armee anzugreifen. Geht zur Tür gegenüber von Ihnen. Gehen Sie in diesem Flur die Rampe vor Ihnen hoch. Oben angelangt der Rampe, biegen Sie links ab und folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür. Cortana wird Ihnen sagen, dass das Kampfnetz des Covenant ein Chaos ist und zeigt ein Shuttle an. Die Bucht sollte...hier sein. Versuchen Sie, die Carrier-Formulare in diesem Flur zu ignorieren, denn dort sind nur ein Paar und es gibt viele tote Grunzer und Eliten in diesem Flur. Wenn Sie zur Tür kommen, öffnen Sie sie. Drehen Sie sich in diesem Raum nach rechts und wenden Sie sich die Grube unter Ihnen. In dieser Grube befinden sich Kampf- und Carrier-Formen. Fall auf einen der Wraiths, so dass Sie nur minimale Gesundheit und Schilde verlieren. Unten, das heißt, alle Sintflutfeinde hier loswerden. Jetzt in einem der vier Ecken dieses Bereichs sind ein Überschutzschild und ein Gesundheitspaket. Finden Sie diese, denn werden Sie sie wirklich brauchen. Wenn Sie sie finden, heben Sie beide auf, aber passen Sie auf. Raus zur Tür zu Ihrer Rechten, denn sie wird sich öffnen und eine Scheißladung Kampf Die Formulare sind gleich da.

Eine Fragmentierungsgranate wird alle, wenn nicht sogar fast alle loswerden. Drehen Sie sich mit dem Gesicht zur Tür, die sich gerade geöffnet hat, um. Es gibt eine verschlossene Tür zu Ihrer rechten. Gehen Sie zum anderen Ende des Raumes und bleiben Sie an einer Wand stehen. Dort befindet sich eine Öffnung zu Ihrer Rechten, also gehen Sie durch diese Öffnung. In diesem Gang gehen Sie nach unten die Rampe zu Ihrer Linken. Töten Sie die Kampfformen und nehmen Sie die Schrotflinten, die sie haben. Es gibt eine Tür in diesem Flur, aber sie führt nirgendwohin. Gegenüber der Tür, drehen Sie sich um und Sie sehen ein kleines Loch, zu einer unteren Ebene dieses Kreuzer. Springen Sie in dieses Loch und halten Sie Ausschau nach den Carrier-Formularen. Sobald Sie sie losgeworden sind, gehen Sie in eine der beiden Öffnungen in diesem Zimmer. Einer von ihnen führt in eine Sackgasse, Sie sollten also wissen, welchen Sie wählen sollten. Folgen Sie diesem Flur, bis Sie zu einem Kampf zwischen Covenant und Flood kommen. Beenden Sie diesen Kampf durch Werfen einer Granate in ihre Mitte (am liebsten Plasma), und/oder und den Rest von ihnen töten. Gehen Sie zurück in den vorherigen Raum, wenn Sie Schutz brauchen. Gehen Sie jetzt in den Raum, in dem sie gekämpft haben. In diesem Raum gibt es eine Rampe. Wenden Sie sich der Rampe zu, aber gehen Sie noch nicht hinunter.

Unten an der Rampe wartet eine nette kleine Gruppe von Grunzern und Eliten für Sie. Werfen Sie ein oder zwei Granaten dort hinunter, um sie alle loszuwerden, einschließlich die Eliten. Gehen Sie jetzt zum unteren Ende der Rampe. Biegen Sie hier unten links ab und sehen Sie eine Öffnung vor sich und rechts von Ihnen.

NIMM DIE RECHTE ÖFFNUNG, WEIL DIE VOR IHNEN LIEGENDE ZU EINER MASSIVEN

FLUTGRUPPE FÜHRT.

Ich habe mich selbst in diese Öffnung gestürzt und es bedauert. In diesem Flur ist eine Tür, also gehen Sie rein. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer geöffneten Tür und schauen Sie nach! Der zweite Stock des Shuttlebay. Gehen Sie in diesen Raum und wenden Sie sich nach links. Sie sehen eine Tür gegenüber, aber das ist nicht die Tür, die Sie öffnen müssen. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einer anderen geöffneten Tür gelangen. Während Sie diesen Gang hinuntergehen, Captain Keyes wird noch einmal über Funk rufen: "Ich... habe Ihnen einen Befehl gegeben, Soldat, jetzt ziehen Sie Raus!". Er ist im Delirium, und wir müssen ihn finden, und die Musik wird anfangen zu spielen. Wenn Sie an die geöffnete Tür kommen, gehen Sie hinein. Gehen Sie in diesem Flur die Rampe hoch und gehen dann in die Öffnung auf der rechten Seite. Es sind zwei Rampen vor Ihnen.

Töten Sie alle Kampfformen direkt dort mit Ihrer Schrotflinte oder werfen Sie eine Granate direkt auf sie zu, was genauso gut funktioniert. Nun gehen Sie die beiden Rampen hoch. Oben auf der Rampe wird es eine 4-Wege-Kreuzung geben. Nehmen Sie die Öffnung nach rechts, da die anderen 2 zu verschlossenen Türen führen. Gehen Sie die Rampe hoch. Oben angekommen, gehen Sie nach rechts und folgen Sie diesem Gang bis zu einer Öffnung, die alle die Kampfformen, die Sie sehen werden. Auf dem Weg dorthin werden Sie ein Gesundheitspaket sehen, aber am besten hebe ich mir das für das Ende der Runde auf, denn Sie werden kommen später hierher zurück. Wenn Sie zu der Öffnung kommen, gehen Sie durch sie hindurch, und jetzt sind Sie im dritten Stock der Shuttle-Bay. Gehen Sie nach rechts und Sie sehen die Tür der zum NAV-Punkt führt. Bevor Sie hineingehen, töten Sie alle Kampfformen die diese Öffnung umgeben. Jetzt werden mehr und mehr Kampfformen schnell auf Sie zukommen aus dieser Öffnung, also werfen Sie ein oder zwei Granaten, um sie zu entsorgen. Aber passen Sie auf. Einige der Kampfformen können Granaten bei sich haben, und wenn Ihre explodiert, alle Granaten um sie herum könnten explodieren, das ist also gefährlich für Sie.

Wenn alle Kampfformen tot sind, stellen Sie sich vor die Öffnung. Gehen Sie hinein, drehen Sie sich um und schauen Sie in den zweiten Stock der Shuttle-Bay. Sie sollte eine Elite in einer stationären Waffe finden. Er kann am Ende der Stufe, also wenn Sie sie haben, benutzen Sie den Zielfernrohr Ihrer Pistole, um die Elite loszuwerden. So oder so, gehen Sie in die Öffnung, auf die der NAV-Punkt zeigte. In dieser Flur, folgen Sie ihm bis zu einer Tür und töten Sie alle verbleibenden Kampfformen hier drin. Wenn Sie zur Tür kommen, öffnen Sie sie und gehen Sie in den nächsten Gang. Gehen Sie in diesem Gang geradeaus die Rampe hinauf.

DER KAPITÄN

Nach einigen Sekunden funkt Captain Keyes zum dritten und letzten Mal an. Zu diesem Zeitpunkt wird er vor Schmerzen schreien. Seine Lebenszeichen werden schwächer, und wir müssen uns beeilen. Biegen Sie rechts ab und Sie werden eine Tür sehen, also gehen Sie hinein. Hier drinnen gibt es zwei Öffnungen zu Ihrer Linken. Die erste führt in eine Sackgasse, aber es gibt einen Gesundheit Packen wenn Sie es brauchen, oder wenn Sie es für später aufheben wollen, aber es ist Ihre Wahl. Die zweite Öffnung führt in den Kontrollraum, aber bleiben wir an Ort und Stelle und schauen eine weitere Episode von Covenant vs. Flood direkt vor Ihren Augen. Die Sintflut in der Regel gewinnt diesen Kampf, aber wenn es sein muss, machen Sie mit und werfen Sie Granaten wenn die Sintflut in eine große Gruppe kommt. Schalten Sie die Überlebenden aus. Sobald alle in diesem Flur tot sind, nehmen Sie die zweite Öffnung nach links und gehen Sie in Tür.

MISSIONSZIELE

-Kapitän Keyes wiederfinden

Da wären wir. Der Kontrollraum. Retten wir dem Captain noch mal den Arsch. Bevor wir das tun,

schalten Sie die restlichen Kampfformen in diesem Raum aus. Jetzt gehen Sie die Rampe hinauf, die zum Kontrollraum führt, und Sie finden rechts einen gigantischen Klecks dort. Zuerst dachte ich, es handele sich um eine Pflanze, die der Covenant in diesem Schiff für Dekoration, aber in Wirklichkeit ist es Captain Keyes. Gehen Sie darauf zu und eine Zwischensequenz wird Starten.

FILMSCENE

Der Master Chief wird auf diesen riesigen Klumpen zugehen und mit seiner Waffe auf ihn zielen. Cortana wird daraus keine menschlichen Lebenszeichen erkennen und sie wird finden der Captain ist jetzt einer von ihnen (es sieht aus wie Captain Keyes, wenn man WIRKLICH genau hinsieht). Es Anscheinend sind die Infektionsformen in seinen Körper gelangt und rissen sie nacheinander heraus um zu einer bestimmten Erinnerung zu gelangen: dem Standort der Erde. Wir können nicht zulassen, dass es Halo bekommt, also macht der Master Chief eine Faust und schlägt den Blob in den Kopf. Dann findet er seine Nervenimplantate und behält sie. Jetzt können wir zurück zur Pillar of Autumn.

MISSIONSZIELE

Flucht über die Shuttle-Bay

Das wird wirklich schwierig sein, aber Sie können den größten Teil dieses Abschnitts vermeiden. Gehen Sie die Rampe hinunter und nach links gehen. Gehen Sie auf die Tür zu und sie wird sich öffnen,

ABER NICHT REINGEHEN.

Eine ganze Reihe von Grunzern mit Brennstabwaffen und silbernen Eliten werden nur auf Sie warten. Laufen Sie jetzt nach links von der Tür, um ihnen aus dem Weg zu gehen. Die Sintflut wird ebenfalls erscheinen, und der Covenant und die Sintflut werden den Kampf wieder aufnehmen. Damit man Sie nicht bemerkt, verstecken Sie sich in einer der Nischen in diesem Raum. Wenn die Sintflut in Ihre Nähe kommt, können Sie sie einfach töten. Jetzt reite das ganze raus, Covenant vs. Flood kämpfen und auf den Sieger warten. Es ist vor allem die Sintflut, die meistens gewinnt. Sobald es einen Sieger in diesem Kampf gibt, kommen Sie aus Ihrem Versteck die Überlebenden ausfindig zu machen und auszuschalten. Wenn alle in diesem Raum jetzt tot sind, gehen zur Tür. Neben der Tür liegt ein Health Pack, also heben Sie es auf. Jetzt gehen Sie die Tür. Zurück in diesem Flur gehen Sie die Rampe hinunter und gehen Sie durch die Öffnung zu Ihrer Rechten. Hier hinein gehen Sie geradeaus und folgen diesem Flur, bis zu einer Tür. Wenn Sie zur Tür kommen, gehen Sie hinein. In diesem Flur gehen Sie nach links und Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Öffnung.

Wenn Sie durch die Öffnung gehen, sind Sie wieder im dritten Stock der Shuttle Bucht. Gegenüber von Ihnen stehen ein Silberner Grunzer und eine Silberne Elite. Sie können sich ihrer entledigen. Achten Sie auf die Silber-Elite, denn sie ist sehr geübt im Werfen von Plasma-Granaten. Meine beste Wette ist, nach links zu laufen oder nach rechts wenn sie eine werfen. Wenn es nötig ist, können Sie zurück in die Nähe des Kontrollraums gehen und holen Sie das andere Gesundheitspaket, das dort ist. Gehen Sie in den dritten Stock der Shuttle-Bay und töten Sie die Elite und Grunt zu Ihrer Rechten. Benutzen Sie Ihre Schrotflinte für Nahaufnahmen, falls erforderlich, und gehen Sie zurück in den vorherigen Flur für Schutz. Warten Sie, bis ein Covenant-Dropship und zwei Banshees in das Shuttle gehen. Wenn sie das tun, beachten Sie, dass die Eliten aus den Banshees aussteigen. Perfekt. Also können wir einen von ihnen benutzen, um hier rauszukommen. Aber bevor wir zum ersten Boden der Shuttle-Bay springen und uns selbst umbringen, springen Sie auf die Plattform des zweiten Stocks, der herausragt (wenn Sie können, versuchen Sie, auf einer Kiste zu landen). Sie werden höchstwahrscheinlich die Hälfte Ihrer Schilde verlieren, wenn Sie landen. Hey, es ist besser als sich immer und immer wieder umzubringen. Jetzt wird das Dropship zu Ihrer linken und die Banshees werden sich im unteren Stockwerk zu Ihrer

Rechten befinden. Gehen Sie hinunter nach rechts, um zu den beiden Banshees zu gelangen. Steigen Sie in eine von ihnen ein, sobald Sie landet.

KÄMPFEN SIE NICHT GEGEN DEN COVENANT, DAS IST ZEITVERSCHWENDUNG UND SIE KÖNNEN SIE TÖTEN EINFACH.

Wenn Sie sich in der Banshee befinden, fliegen Sie aus der Shuttle-Bay und Sie haben dieses Level geschlagen.

FILMSCENE

Während Sie von hier wegfliegen, werden Needler-Schüsse, Plasmabolzen und sogar Munition von stationäre Geschütze auf Sie feuern. Aber da es sich um eine Zwischensequenz handelt, geht alles gut und Sie fliegen aus der Wahrheit und Versöhnung heraus.

The Maw (Der Schlund)

-Zerstören Sie Halo, bevor Halo alles Leben in der Galaxie vernichtet.

Wir haben die neuralen Implantate des Captains erhalten, aber er ist jetzt tot. Also können wir gehen zurück zur Pillar of Autumn und verwenden Sie die Implantate, um die Pillar of Autumn in die Luft zu jagen. Die Explosion sollte ausreichen, um Halo zu zerstören. Sie werden bemerken, dass Sie die erste Stufe erneut besuchen, aber zu diesem Zeitpunkt sind es neue Bereiche. Ja, die Wächter, die Flut und der Covenant sind zu diesem Zeitpunkt alle hier.

FILMSCENE

Sie sehen einen Winkel des Bodens, auf dem Musik spielt. Dann dreht er sich zur Pillar of Autumn. Hier ist sie abgestürzt. Sieht aus, als sei sie in einem schlechten Zustand, aber wird es für uns immer noch nützlich sein. Dann werden Sie die Banshee sehen, mit der Sie entkommen sind, von der vorherigen Ebene. Während Sie zum Schiff fliegen, startet die Banshee und fängt an zusammenbrechen. Der Master Chief sagt, wir werden es schaffen, und gerade als Sie zu der Öffnung, die zum Schiff führt kommen, stürzt die Banshee kurz vor der Öffnung ab. Aber der Master Chief klettert auf die Kante, als wäre es nichts, und Cortana denkt, das hat er mit Absicht getan.

...UND DAS PFERD, AUF DEM SIE ANGERITTEN SIND

MISSIONSZIELE

-Machen Sie sich auf den Weg zur Brücke

Hier ist es. Die letzte Stufe von Halo. Dieses Mal beginnen Sie mit einem Sturmgewehr und Plasma-Gewehr. Beginnen Sie diese Ebene, indem Sie aus dem Flur herauskommen. Sie sind drin und gehen auf den Korridor hinaus. In diesem Gang gehen Sie nach links und Folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Öffnung gelangen. Wenn Sie zu einer Öffnung kommen, gehen Sie durch sie hindurch und Sie sind im Labyrinth. Keine Sorge, das ist nicht so kompliziert wie die erste Ebene. Gehen Sie einfach durch die Öffnung auf der linken Seite und folgen Sie dem Flur zu einer Leiter. Gehen Sie die Leiter hinunter zum unteren Stockwerk. Vorsicht vor dem Carrier Formen hier, aber die Sentinels sollten sie derzeit bekämpfen. Sie können auch ihre Aufmerksamkeit auch Ihnen zuwenden. Werden Sie die Carrier Formen los und dann auf die Sentinels losgehen. Sentinels sind wirklich empfindlich für Plasma Explosionen, so dass die Waffen des Paktes und die Plasma-Granaten wirklich großartig gegen sie.

Wenn alle hier tot sind, gehen Sie in die Öffnung und folgen Sie diesem Gang bis Sie zu einer

Gruppe von Kampfformen kommen. Eine von ihnen hat wahrscheinlich eine Schrotflinte, also wenn Sie sie sehen, töten Sie die Kampfform und tauschen Sie Ihr Plasma-Gewehr für eine Schrotflinte. Entsorgen Sie alle anderen mit Ihrem Sturmgewehr. Jetzt weiter folgen Sie diesem Flur, bis Sie zu einer verschlossenen Tür kommen. Die Kampfformen werden durchbrechen. Werfen Sie mindestens eine Granate in den Flur, aus dem sie herauskamen. Wenn Sie müssen, werfen Sie eine weitere und erledigen Sie sie dann mit Ihren Waffen. Eine von Ihnen hat eine Schrotflinte, also benutzen Sie sie für zusätzliche Munition oder nehmen Sie sie mit, wenn Sie keine haben.

Gehen Sie jetzt in den Flur, aus dem sie herauskamen. In diesem Gang gehen Sie geradeaus und folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür. Wenn Sie zu der Tür kommen, öffnen Sie sie und geben Sie sie ein. Vor Ihnen befindet sich eine Nische mit 3 toten Combat Forms, eine leere Schrotflinte, 2 Gesundheitspakete und ein paar Granaten. Außerdem ein Getränkeautomat. Schade es funktioniert nicht.

Die andere wichtige Sache in diesem Raum sind die Jäger, die in Kampfformen kämpfen. Ich würde zuerst die Kampfformen herausnehmen und mich dann an die Jäger wenden. Da diese der Flur nicht zu breit ist, müssen Sie vorsichtig sein, wenn Sie den orangefarbenen Fleck schießen. in ihrem Rücken. Sobald beide Jäger tot sind, suchen Sie nach zwei Öffnungen. Beide Jäger in den gleichen Raum führen, also gehen Sie in einen der beiden Räume. Jetzt sind Sie in der Cafeteria. Dies ist wahrscheinlich der schwierigste Teil der Ebene. Am anderen Ende im Raum sind Grunzer mit Brennstabwaffen und silberne Eliten, die Sie zu Fall bringen können in nur wenigen Sekunden. Die Grunzen gehen leicht zu Boden, benutzen Sie einfach irgendeine Waffe oder Granaten, um sie herunterzuholen. Die Eliten hingegen sind hier wirklich lästig. Sie werfen Plasmagranaten im U-Boot-Stil auf Sie, und meine beste Wette ist um diesen auszuweichen. Wenn Sie mutig und geschickt genug sind, können Sie auch direkt in vor einer der Eliten. 1 Nahschuss mit einer Schrotflinte kann sie töten, aber riskieren Sie viel Gesundheit. Wenn Sie Gesundheit brauchen, gehen Sie zurück zum vorherigen Zimmer und bekommen ein Gesundheitspaket. Ein sichererer, aber längerer Weg ist die Rückverfolgung und eine Covenant-Waffe finden (am liebsten eine Plasmapistole) und weiter auf sie schießen bis sie tot sind, wobei Sie alles in Ihrer Macht Stehende zum Schutz einsetzen.

Wenn alle Eliten endlich tot sind, begeben Sie sich auf die andere Seite der Cafeteria. Biegen Sie links ab und Sie sehen eine Öffnung. Werfen Sie eine Plasma-Granate in die Öffnung und vielleicht stirbt eine Elite an der Explosion. Andernfalls gehen Sie in die Öffnung und beenden Sie den Rest mit Ihrer Schrotflinte. Gehen Sie nun in die Öffnung vor Ihnen. Folgen Sie diesem Flur bis zur Brücke. Direkt vor der die Brücke ist eine Elite. Töten Sie sie schnell, bevor sie eine Plasma-Granate nach rechts wirft, auf Sie. Gehen Sie auf die Brücke, wo Sie Grunzen mit Brennstabwaffen finden. Tötet, und gehen Sie dann auf die andere Seite der Brücke, wo Sie sich zum ersten Mal begegnet sind Captain Keyes. Es beginnt eine Zwischensequenz.

FILMSCENE

Das Hologramm von Cortana erscheint und Sie sehen einen Countdown-Timer auf dem gesprungenen Bildschirm. Dies ist die verbleibende Zeit bis zur Pillar of Autumn selbstzerstörung. Aber der Monitor kommt herein und Sie werden ihn im Engineering sehen. Er stoppt den Countdown und versucht, den Kern abzuschalten, aber Cortana hat nach wie vor die Kontrolle über die COM-Kanäle. Sie stellt mehr Bewegung fest um das Schiff herum, höchstwahrscheinlich Wachen. Danach wird der Master Chief fragen wie viel Feuerkraft benötigt wird, um einen der Schilde zu sprengen. Eine gut platzierte Granate kann den Tick machen, also wirft er eine Granate hoch und runter. Cortana sagt, sie kommt mit Ihnen. Dann werden Wächter erscheinen und versuchen, Sie anzugreifen.

Ignorieren Sie die Sentinels. Sie sind eine Verschwendung von Zeit, Gesundheit und Munition, und wir werden nicht wieder hierher zurückkommen. Werfen Sie noch einen letzten Blick auf die

Brücke und hier raus. Gehen Sie in diesem Gang zurück, wenden Sie sich nach links und folgen Sie diesem Weg bis zur Öffnung, aus der Sie vorhin gekommen sind. Holen Sie das Gesundheitspaket neben der Öffnung ab und dann gehen Sie durch.

MISSIONSZIELE

-Zugang zur Technik über eine Kryo-Lagereinrichtung

Gehen Sie in diesem Gang nach links zurück. Die Tür zu Ihrer Rechten führt zurück in den Cafeteria, aber wir gehen nicht in diese Richtung. Gehen Sie geradeaus, bis Sie sehen eine Öffnung zu Ihrer Rechten. Die Sintflut wird genau dort sein, also tötet sie mit Ihre Schrotflinte oder werfen Sie eine Granate in die riesige Gruppe der Combat Forms. Wenn sie sind alle tot, geh in die Öffnung. In diesem Raum finden Sie Sturmgewehre und Schrotflinten überall, aber sie sind leer. Gehen Sie zur Tür auf der anderen Seite dieses Raumes. Wenn Sie an der Tür angelangt sind, betreten Sie sie. Covenant vs. Flood kämpfen hier, aber ignorieren Sie sie und gehen Sie in die Öffnung vor Ihnen. Folgen Sie diesem Flur, bis Sie zu einer Tür kommen. Wenn Sie zu einer Tür kommen und sie öffnen. Biegen Sie hier rechts ab und Sie sehen eine Gruppe von Wächter. Sie denken, dass sie hart mit ihren Schilden sind, aber es beweist immer noch. Sie sind nutzlos. Schalten Sie sie mit einer Covenant-Waffe oder einer Plasma-Granate aus. Wenn sie tot sind, begeben sie sich in das Gebiet, in dem sie sich befinden.

Neben Ihnen steht eine Tür, die halb offen ist. Ducken Sie sich und schieben Sie sich darunter durch, um daran vorbeizukommen. Gehen Sie in diesem Raum in die Öffnung neben Ihnen. Vernichten Sie die Wächter in diesen Flur und betreten dann die Tür gegenüber von Ihnen. Springen Sie hier hinein. Wenn Sie nach links gehen, befinden Sie sich in einem anderen Gang. Biegen Sie hier links ab und In der Ecke finden Sie ein Gesundheitspaket, heben Sie es auf. Neben dem Gesundheitspaket gibt nichts anderes in diesem Raum, also springen Sie über die gleiche Kante zurück, betreten Sie diesen Flur durch eine der beiden Türen vor Ihnen. Sie finden Wächter und Kampf Formen des Kampfes. Die Combat Forms werden die Sentinels pulverisieren, aber nur jeden Feind einen nach dem anderen vernichten, denn dieses Gebiet ist nicht allzu schwierig. Sobald alle die Feinde getötet worden sind, die Tür betreten und Sie befinden sich in der Kryoröhre. Gehen Sie direkt zum anderen Ende des Raumes. Hier drüben, gehen Sie nach rechts. und Sie werden eine Leiter sehen, also klettern Sie hinauf. Wenden Sie sich oben auf der Leiter nach rechts. und folgen Sie dem Weg zu einer Öffnung. Wenn Sie zu der Öffnung gelangen, gehen Sie durch.

Hier hinein, gehen Sie nach links in den nächsten Raum. Hier finden Sie Wächter und Combat Forms. Töten Sie sie alle. Mit dem Rücken zur Öffnung, aus der Sie herauskamen, sehen Sie eine Öffnung zu Ihrer Rechten und Linken. Nehmen Sie die linke Öffnung, aber nehmen das Gesundheitspaket neben der Öffnung. In diesem Raum gehen Sie die Rampe vor in den nächsten Gang. Oben angekommen, werfen Sie eine Granate in den anderen Raum. Hoffentlich werden dadurch einige der Kampf- und Carrier-Formen getötet. Passen Sie auf, weil eine der Kampfformen einen Raketenwerfer hat. Wenn alle Feinde hier tot sind, gehen Sie durch die Öffnung am anderen Ende dieses Korridors. In dieser Raum, wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie zum anderen Ende des Raumes. Dort wird eine Tür sein. zu Ihrer Linken, also gehen Sie hinein und Sie befinden sich in einem anderen Labyrinth. Schalten Sie Ihr Taschenlampe ein, weil Sie sie hier wirklich brauchen werden. Folgen Sie diesem Weg zu zwei Öffnungen. Nehmen Sie die linke und Sie gelangen zu zwei weiteren Öffnungen. Nehmen Sie die rechte und Sie sehen eine Tür, die Ihnen gegenüber liegt. Gehen Sie auf die Tür zu, aber gehen Sie nicht rein. Im Raum vor Ihnen haben Eliten und Jäger gegen Wächter gekämpft.

Warten Sie diesen Kampf ab, und die Sintflut wird mitmachen. Normalerweise gewinnt der Konvent diesen Kampf. Betreten Sie den Raum und machen Sie die Sieger fertig. Wenn alle endlich

tot, mit dem Gesicht zur Tür, aus der Sie kamen. Gehen Sie nach links und folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür. Die Tür sollte einen Pfeil mit der Aufschrift "Waffenkammer" ("Armory") vor sich haben, also betreten Sie diese Tür. Jetzt sind Sie in der Waffenkammer. Rüsten Sie sich mit Granaten und Munition aus, weil Sie sie für den nächsten Teil des Levels brauchen werden. Nehmen Sie sich eine Schrotflinte, Schrotflintenpatronen und tauschen Sie eine Ihrer Waffen gegen einen Raketenwerfer aus. Jetzt nehmen Sie etwas Raketenwerfer-Munition und verlassen Sie diesen Raum. Achten Sie nur auf eine getarnte Kampfaffen in der Waffenkammer. Wenn Ihnen einmal die Munition ausgeht, kommen Sie zurück zu dem Arsenal. Gehen Sie in diesen Gang zurück, wenden Sie sich nach rechts und folgen Sie diesem Gang, bis Sie sehen Sie eine weitere Tür zu Ihrer Rechten. Die Tür sollte einen Pfeil haben, auf dem steht "Engineering" (Technik) davor. Betreten Sie diese Tür. Folgen Sie dieser Tür in diesem Gang, bis kommen Sie auf zwei Öffnungen.

LEICHTE SICHERUNG, WEGLAUFEN

Nehmen Sie die rechte Öffnung, folgen Sie dem Flur bis zu einer Tür und betreten Sie diese. Wir sind in Engineering jetzt. Auch zu erwähnen, dass dieser Bereich der einzige Bereich im Pillar of Autumn, der beim Absturz nicht beschädigt wurde. Gehen Sie die Rampe hinauf an Ihrer rechten. Wenn Sie oben links abbiegen, sehen Sie auf der linken Seite zwei Felder. Jedes von hat zwei Gesundheitspakete, wenn Sie also eines benötigen, holen Sie sich eines hier. Gehen Sie jetzt zum anderen Ende des Raumes. Hier drüben ist eine Tür neben Ihnen, also geben Sie sie rein. Gehen Sie hier rein und gehen Sie die Rampe vor sich hoch. Oben angekommen, folgen Sie diesem Weg zu einer Öffnung und betreten sie dann.

MISSIONSZIELE

-Verwenden Sie die Bedienelemente im dritten Stockwerk, um einen Auspuffkrümmer einzuziehen.

Plötzlich erscheinen vier NAV-Punkte. Alle vier führen zu Panels, die früher die Fusionsreaktoren aktivieren. Sie befinden sich im zweiten Stock der Technik. Gehen Sie in die Öffnung auf der linken Seite. Folgen Sie diesem Flur bis zu einer Tür. Kampfaffen, die erscheinen. Sie können hart sein, also benutzen Sie die Granaten. Wenn Sie zur Tür kommen, öffnen Sie diese und Sie befinden sich im dritten Stock des Ingenieurwesens. Zwei der Tafeln befinden sich auf der rechten Seite. Gehen Sie auf die erste zu und aktivieren. Ein Rohr wird sich vor Ihnen öffnen. Springen Sie auf das sich bewegende Rohr. Wenden Sie sich nun dem aktivierten Paneel zu.

MISSIONSZIELE

-Zerstören Sie den offenen Öffnungskern mit einer Granate oder Rakete

Der Entlüftungskern befindet sich in der Öffnung, aus der das Auspuffrohr herausgekommen ist. Er öffnet und schließt sich. Wenn sie sich öffnet, sehen Sie ein helles rotes Licht. Dies ist der Verschmelzung Reaktor. Feuern Sie mit Ihrem Raketenwerfer eine Rakete in den Reaktor. Wenn sie explodiert, wird das Auspuffrohr, auf dem Sie sich befinden, geschlossen. Noch drei! Das bedeutet also zu springen auf die höhere Plattform, auf der sich das Panel befindet. Wenn Sie aus dem Rohr auf den Erster Stock, arbeiten Sie sich einfach zurück in den dritten Stock und holen Sie sich ein Gesundheitspaket. falls erforderlich.

MISSIONSZIELE

-Verwenden Sie die Bedienelemente im dritten Stockwerk, um einen Auspuffkrümmer einzuziehen.

Wenn Sie sich wieder im dritten Stock befinden, wo Sie das erste Panel aktiviert haben, gehen Sie zu die Tafel direkt gegenüber der ersten. Aktivieren Sie dieses Paneel und das Auspuff Rohr vor Ihnen wird sich bewegen und den Fusionsreaktor enthüllen. Springen Sie auf ihn und mit dem Gesicht zu der kleinen Nische, aus der das Rohr herauskam.

MISSIONSZIELE

-Zerstören Sie den offenen Öffnungskern mit einer Granate oder einer Rakete

Sie öffnet und schließt sich und zeigt ein rotes Licht, wenn sie geöffnet wird. Mit Ihrem Raketenwerfer, Feuer in den Fusionsreaktor, wenn dieser geöffnet wird. Wenn er nicht explodieren, wieder feuern. Sobald es explodiert, wird sich das Rohr schließen, springen Sie also wieder auf die Plattform. Wenn Sie sie nicht erreichen können und auf der ersten Etage landen, gehen Sie zurück bis in den dritten Stock. Zwei Reaktoren erledigt, noch zwei übrig.

MISSIONSZIELE

-Verwenden Sie die Bedienelemente im dritten Stockwerk, um einen Auspuffkrümmer einzuziehen.

Sobald Sie wieder im dritten Stock sind, biegen Sie links ab. Sie sehen eine Öffnung die auf die andere Seite des Ingenieurwesens führt, also geben Sie rein. In diesem Bereich gibt es ein Panel zu Ihrer Linken und Rechten. Achten Sie nur auf die Wächter und die Sintflut. Sie werden kämpfen, aber manchmal werden sie Ihre Aufmerksamkeit auf Sie lenken. Lassen Sie uns das Panel links aktivieren.

MISSIONSZIELE

-Zerstören Sie den offenen Öffnungskern mit einer Granate oder Rakete

Steigen Sie nun auf das Rohr und wenden Sie sich der Öffnung zu, aus der es herausgekommen ist. Wenn sich die Öffnung öffnet und Sie das rote Licht sehen, feuern Sie eine Rakete hinein, um es zu zerstören. Jetzt steigen Sie wieder auf die Plattform. Wenn Sie das nicht können, fangen Sie einfach im ersten Stock an und arbeiten Sie sich zurück. Nur noch 1 vor dem Start!

MISSIONSZIELE

-Verwenden Sie die Bedienelemente im dritten Stockwerk, um einen Auspuffkrümmer einzuziehen.

Sobald Sie wieder auf dem Plattform sind, gehen Sie zum letzten NAV-Punkt, welcher zu dem Panel führt. Zerstören Sie alle Kampfformen oder Wächter und aktivieren Sie dann das letzte Panel. Das Rohr wird sich öffnen, also steigen Sie auf das bewegliche Rohr.

MISSIONSZIELE

-Zerstören Sie den offenen Öffnungskern mit einer Granate oder Rakete

Wenn Sie die ersten 3 Reaktoren zerstören, wissen Sie Bescheid. Das Rohr wird aus die Öffnung und dort der Reaktor, in dem sie sich befindet. Wenn sie sich öffnet und das glühendes Licht ist rot, feuern Sie eine Rakete ab, sie wird zerstören, und das Rohr wird sich schließen. Jetzt, da wir alle vier Reaktoren zerstört haben, wird ein neuer NAV-Punkt erscheinen.

MISSIONSZIELE

-Gehen Sie zum Aufzug im dritten Stock

Er führt zu einer Tür in der Nähe der ersten beiden Reaktoren, die Sie zerstört haben. Heben Sie eine Health Pack von der unteren Ebene, bevor Sie gehen und zur Tür laufen und eintreten. In diesem Raum finden Sie eine Tür vor sich. Gehen Sie hinein. Gehen Sie weiter, durch eine Reihe von Türen und Sie gelangen in einen Flur. Folgen Sie diesem Flur zu einer große Öffnung und Sie werden einen Lift finden, der sich senkt. Wenn Sie noch etwas Rocket brauchen, Abschussmunition links, Feuer auf den Boden des Aufzugs, um die Eliten zu sprengen und Grunz. Tötet sie alle und steigt in den Aufzug. Er wird geschlossen und der Aufzug fährt von selbst nach oben. Während Sie den Lift nach oben fahren, wird Cortana Signal in Echo 419 und rufen Sie zur Evakuierung auf. Sie wird dann erklären, wie das Schiff wird im Moment kritisch.

WARNUNG: TRAMPER KÖNNTEN STRÄFLINGEN ENTKOMMEN

MISSIONSZIELE

Flucht aus der Pillar of Autumn, bevor es zu spät ist

Gehen Sie oben am Lift in die Öffnung neben Ihnen. In diesem Raum, nach rechts und Sie gelangen in einen Raum voller Warthogs. Um in sie hineinzukommen, gehen Sie in die Nische neben ihnen und folgen ihr bis zum Fahrersitz. Nehmen Sie auch das Gesundheitspaket neben dem Warthog. Je nachdem, welchen Warthog Sie haben, steigen Sie aus der Nische, in der Sie sich befinden, aus und gehen Sie rechts/links in eine Öffnung. Ein Countdown wird gestartet. Sie haben 6 Minuten auf Einfach/Normal/Heroisch und 5 Minuten, um mit Legendary hier rauszukommen. Das sollte genug Zeit sein, wenn Sie nicht herumalbern. Dieser Raum sollte ein Warthog in ein Feuer haben. Fahren Sie nach links den Hang hinauf und überrennen Sie die Feinde, wenn Sie wollen. Oben auf dem Hang werden Sie in einem großen Raum sein. Es gibt mehrere Möglichkeiten, um zur andere Seite zu gelangen. Ich werde sie nicht auflisten, aber nehmen Sie einfach die, die Sie wollen. Sie können die Rampen hochfahren an den Seiten des Raumes gehen, die unteren Wege nehmen, oder einfach geradeaus gehen. Nur nicht schlappmachen.

Gehen Sie am anderen Ende des Raumes durch die Öffnung. Fahren Sie den Hang hinunter und fahren Sie dann am Fuße dieses Hangs den vor Ihnen liegenden Hang hinauf. Oben auf dem Hang kommen Sie in einen Raum, in dem The Flood und Sentinels kämpfen. Ignorieren Sie sie alle, fahren Sie einfach den ganzen Weg geradeaus. Fahren Sie die Rampe hoch, fahren Sie vorwärts, und gehen Sie einfach ans andere Ende des Raumes. Am anderen Ende des Zimmer, gehen Sie in die Öffnung und Sie befinden sich in einem Flur. Die Durchfahrt ist durch den Flur, bis Sie zu einer Öffnung kommen, wobei Sie alle Wächter ignorieren. Wenn Sie zu einer Öffnung kommen, sind Sie in einem anderen großen Raum. Ignorieren Sie die Wächter und Überschwemmungskampf hier. Um an diesem Bereich vorbeizukommen, gehen Sie auf die rechte Seite des Raumes. Hier drüben fahren Sie einfach geradeaus, und Sie sollten kein Problem haben, zu der andere Seite des Raumes. Sobald Sie auf der anderen Seite des Raumes angekommen sind, gehen durch die Öffnung. Fahren Sie hier den Hang hinauf und dann nach unten in ein weiterer großer Raum.

Fahren Sie einfach den ganzen Weg geradeaus die Hänge hinauf und hinunter, und Sie sollten kein Problem damit haben, an das andere Ende dieses Raumes zu gelangen. Wenn Sie müssen, fahren Sie um die Plattformen und Pfeiler und laufen über die Grundmauern in der Mitte des Zimmer, wenn Sie es wünschen. Auf der anderen Seite des Raumes sehen Sie eine Elite und eine stationäre Kanone und ein Covenant-Dropschiff. Ignorieren Sie beide und gehen Sie durch die Öffnung auf der anderen Seite dieses Raumes. Cortana wird in Echo 419 signalisieren sofortige Extraktion. Fahren Sie geradeaus durch eine weitere Öffnung und Sie fahren in ein unteres Stockwerk. Gehen

Sie in die Öffnung und Sie befinden sich in einem anderen Raum mit einem gerader Gehweg. Stellen Sie sich in die Mitte und beobachten Sie eine tragische Szene. NachLinks sehen Sie den Pelikan. Zwei Banshees haben ihn zerstört und er wird kollabieren direkt vor Ihren Augen. Sie können dies überspringen, aber so oder so, gehen Sie zu der Öffnung gegenüber von Ihnen.

Gehen Sie hier hinein und gehen Sie direkt auf die Öffnung am anderen Ende des Raumes zu. und dann durch sie hindurchgehen. Gehen Sie hier einen Abhang hinunter und Sie kommen zu einer verdrehter Flur. Nichts ist hier drin, außer Grunzen und Eliten, die weglaufen. Laufen Sie. Sie können vorbeigehen, wenn Sie wollen, denn sie werden Sie nicht bemerken. Am Ende der Flur, fahren Sie geradeaus den Hang hinunter und Sie werden sehen, wie die Kampfformen aus einer Öffnung kommen. Ignorieren Sie sie, denn der nächste Teil ist sehr wichtig. Es wird eine riesige Lücke entstehen, und Sie müssen mit voller Geschwindigkeit fahren, um sie zu schließen. Bei dem Spalt, nur **GERADEAUSFAHREN UND NICHT IHREN WARTHOG DREHEN**. Wenn Sie geradeaus fahren und mit voller Geschwindigkeit, Sie haben es geschafft. Fahren Sie den nächsten Hang hinauf und fahren Sie über die Lücke. Fahren Sie nun weiter vorwärts und Sie kommen zu einem Tunnel. Fahren Sie einfach durch. Wenn Sie durch diesen Tunnel fahren, fahren Sie weiter geradeaus, bis Sie zum letzten Raum gelangen. Dort sind Fässer, so dass Sie Ihr Warthog nicht benutzen können. Raus aus dem Warthog, Gehen Sie an den Absperrungen vorbei, und der Glyder wird Ihnen gegenüber stehen. Sie werden auch finden mehr Feinde des Paktes und der Sintflut, aber **IGNORIEREN SIE SIE. RENNEN SIE GERADE ZU DEM NAVIGATIONSPUNKT GEGENÜBER VON IHNEN**. Fahren Sie die Rampe hoch und Sie haben Halo beendet!
Herzlichen Glückwunsch!

FILMSCENE

Der Master Chief wird es kaum schaffen und die Rampe schließen. Jetzt wird er das Schiff benutzen. er ist dabei, von Halo runterzukommen. Wenn Sie bei Legendary dabei sind, haben Sie einen kleinen Bonus Ende, aber Sie können es selbst herausfinden. Wenn Sie aus Halo aussteigen, wird es explodieren und der Master Chief wird es miterleben. Er wird dann fragen Cortana, wenn es noch jemand geschafft hat, und sie wird mit "Staub und Echos" aufwarten. Cortana wird sagen, dass es vorbei ist, und der Master Chief wird sagen, dass wir gerade begonnen.
Ende.