

Legendary Lösung

Die Lösung wurde für eine Konsole geschrieben, deshalb sind die Tasten in der Beschreibung Konsolentasten.

Aus dem englischen mit Google übersetzt.

Im Museum

Die Anweisungen auf dem Bildschirm führen dich durch die grundlegende Steuerung. Folge einfach den Anweisungen, bis Pandora's Box verrücktspielt. Die Treppe in diesem Raum ist blockiert, aber Pandora's Box kümmert sich gleich darum. Geh die Treppe hoch und bewege dich durch das Museum. Benutze die Kreistaste, um dich zu ducken, und die X-Taste zum Springen.

Schließlich kommst du am Ende eines Flurs zu einer verschlossenen Tür mit einem grünen Ausgangsschild. Dies ist die erste von vielen (vielen, vielen...) nervigen Tastenfeld-Hürden, die du überwinden musst, um weiterzukommen. Stell dich einfach in die Nähe des Tastenfelds und halte die Quadrat-Taste gedrückt, bis sich die Tür entriegelt. Geh den Flur entlang und biege links ab. Suche dann das glänzende Wasserventil an der Wand. Halte die Quadrat-Taste davor gedrückt, bis der Sprinkler aktiviert wird. Geh dann um die Ecke, wo das Feuer eben noch war.

Außerhalb des Museums

Folge den Fluren, bis die nächste Zwischensequenz startet. Laufe dann die Treppe des Museums hinunter und auf die Straße. Dein Weg ist ziemlich geradlinig, aber manchmal wird es nicht so aussehen, bis du etwas berührst (was dazu führen kann, dass Teile der Straße einstürzen usw.). Dein Ziel sollte die Tür unter einem großen Schild mit der Aufschrift „Internet Café“ sein.

Internet Café

Aufbewahrung: Abgefangene SMS: Ich gehe jetzt...

Waffe: Feuerwehrraxt

Warte, bis der Greif dir den Weg freimacht, und gehe dann weiter ins Café hinein. Nimm die Nachricht vom Boden in der Nähe des zweiten Erscheinens des Greifen und nimm dann die Feuerwehrraxt von der Wand am Ausgang. Du kannst sie mit der R2-Taste schwingen und damit bestimmte Dinge zerstören. Zum Beispiel den Schutt, der den Ausgang blockiert. Schneide es aus dem Weg und geh dann wieder auf die Straße.

Triff den Golem

Aufbewahrung: Abgefangene SMS: Dad, diese Feuerechsen sind geplatzt...

Waffe: TechLite Arms H662 9mm Pistole

Schleiche dich durch das Labyrinth aus Autos, bis dein guter Freund, der Golem, erscheint. Er wird beim Verschwinden ein ziemlich großes Loch in den Boden reißen. Spring hinein und folge dem Pfad in ein zerstörtes Bürogebäude. Halte die L1-Taste gedrückt, um durchzusprinten, wenn du möchtest. Geh dann wieder auf die Straße, sobald du die andere Seite erreicht hast.

Sieh nach links, um einen Eintrag für eine Aufbewahrung auf einem Schreibtisch zu finden. Nimm dann unbedingt die TechLite Pistole mitten auf der Straße auf. Geh in den nächsten zerstörten Gebäudeteil, sobald du sie hast.

Bürogebäude

Aufgabe: Abgefangene SMS: Holly, kannst du das sehen?...

Geh den Flur entlang, bis das Spiel dir eine Nachricht über interaktive Objekte am Treppenaufgang anzeigt.

Schau die Treppe hoch und such den Getränkeautomaten.

Zerstöre dann mit einem Schuss aus der Pistole die Platte, die den Automaten hält.

Geh die Treppe hoch und renn mit der L1-Taste, während du mit der X-Taste springst, um die Lücke

im Boden zu überwinden.

(Falls du scheiterst und in den kleinen Raum fällst, schieß auf den Propangastank neben den Trümmern, die den Ausgang versperren, und geh einfach wieder die Treppe hoch.)

Suche in der rechten Ecke auf der anderen Seite der Lücke nach einer weiteren SMS.

Benutze die Kurbel des Wasserhahns in der Nähe, um das Feuer zu löschen.

Verlasse dann das Gebäude und gehe zurück auf die Straße. Spring in den unteren Bereich und begib dich in die U-Bahn-Tunnel, um fortzufahren.

Eingang U-Bahn-Tunnel

Aufbewahrung: Abgefangene SMS: Unser Zug ist gerade irgendwo gegen gefahren...

Feuerdrachen sind an diesem Punkt im Spiel extrem nervig, vor allem, weil sie immer wieder aus ihrem Loch im Boden kommen, bis man eine Möglichkeit findet, sie mit Wasser zu kühlen. Anstatt herumzustehen und gegen sie zu kämpfen, sollte man einfach zu den U-Bahn-Waggons rennen und die Rampen benutzen, um hindurchzukommen.

Wenn man auf der anderen Seite angekommen ist, sollte man die beiden Feuerdrachen in der Nähe der Rampe mit der Feuerwehrraxt aus nächster Nähe zerhacken. Die Rampe hinauf zum Hauptbereich der U-Bahn führt dann nach in der Nähe der Verkaufsautomaten nach einer Aufbewahrungsmöglichkeit.

Folgt dem Weg weiter und sucht nach dem Feuermelder an der Wand. Man kann ihn betätigen, um das Feuer entlang des Weges zu löschen. Weiter unten befindet sich ein Ventil, das das nächste Feuer sowie die Feuerdrachengrube löscht. Benutzt es also, bevor ihr das Tastenfeld an der Tür benutzt.

Zweiter U-Bahn-Tunnel

Abgefangene SMS: Ich hab's dir doch gesagt...

Abgefangene E-Mail: Jim räumt nie auf...

Noch mehr dieser nervigen Tastatur-Hängematten... Wenn du an die Weggabelung kommst, scheint es keinen Unterschied zu machen, welchen Weg du nimmst (tatsächlich führen die Wege irgendwie zu *identischen* Bereichen...). Achte beim Betreten des Tunnels darauf, nicht versehentlich vor einen Zug zu treten. Bekämpfe die Feuerdrachen oder ignoriere sie, während du die andere Seite des Bereichs überquerst.

Suche nach Gittern an der Wand, die du mit deiner Feuerwehrraxt zerschlagen kannst. Zerschlage dann eines und gehe hinein. Du solltest dich in einem kleinen Gang mit einer Feuerdrachengrube befinden – benutze einfach den Feueralarm an der Wand, um sie zu neutralisieren.

Schnapp dir den Pickup-Einstieg am Boden, klettere dann durch das nächste Gitter auf der anderen Seite der Feuerdrachengrube und gehe weiter durch den Tunnel. Wenn du in den Lüftungsschacht hinunterfällst, bekämpfe die Feuerdrachen im Gang und benutze schnell das Ventil an der Wand in der Nähe der Feuerdrachengrube, um sie zu neutralisieren.

In der Nähe des Eingangs zu diesem Bereich befindet sich ein weiterer Lüftungsschacht. Krieche hindurch, um eine Leiter zu finden. Klettere die Leiter hinauf und weiche den Zügen aus, während du einen der Lüftungsschächte an der Wand erreichst (beide führen zum selben Ort). Benutze die Kurbel an der Wand, um das Tor zu öffnen, das den Aufzug blockiert, und betätige dann den Knopf an der Wand im Aufzug, um nach oben zu fahren.

Zurück auf der Straße

Fundstück: Abgefangene SMS: Bob, erinnerst du dich, als ich angerufen habe?

Waffe: Molotowcocktail

Waffe: TechLite Arms SMP-9 Maschinenpistole

Renn über die Straße und betritt das Gebäude in der Nähe des Hydranten. Geh dann die Treppe hoch. Suche im Obergeschoss nach einem Fundstück und gehe dann die nächste Treppe hinunter, sobald die Hindernisse beseitigt sind. Nimm den Molotowcocktail vom Boden und geh zurück auf die Straße. Sprinte so schnell wie möglich zur anderen Seite des Gebiets und zerstöre den Hydranten an der Feuerwehrrube, um ihn zu neutralisieren. Nimm dann die Maschinenpistole bei den nahegelegenen Wracks.

Wenn die Soldaten eintreffen, geh in Deckung und schalte sie mit der Maschinenpistole aus dem (L2 gedrückt halten, um heranzuzoomen). Schalte alle aus und arbeite dich dann um die Trümmer eines brennenden Busses herum. Ein Polizist wird eine Tür öffnen in der Nähe des Schildes von Crosby Auto Shop und Sie auffordern, hereinzukommen.

Lagerhalle

Abholung: Heruntergeladene E-Mail: Zum letzten Mal...

Deine Axt ist dein bester Freund im Kampf gegen Werwölfe. Schlage ein paar Mal zu, um sie niederzuringen, und dann schlage ihnen den Kopf ab, bevor sie wieder aufstehen.

Geh nach hinten in den Raum. Dort findest du zwei Plattformen mit einer Leiter dazwischen.

Auf der linken Plattform stehen aus irgendeinem Grund Mülltonnen, die mit Wasser gefüllt sind.

Schieß darauf, um das Wasser auszuschütten.

Dadurch wird die Plattform viel leichter, und die andere Seite sackt zu Boden.

Benutze die Kisten, die jetzt in Reichweite sind, um zur Leiter zu gelangen, und dann benutze das Tastenfeld (argh!), um die nächste Tür zu öffnen.

Wenn du auf den kaputten Laufsteg im Hauptlagerbereich trittst, schieße sofort auf das grüne Kabel, das eine der riesigen Frachtkisten hält.

Benutze deine Maschinenpistole und zoome heran, falls nötig. Spring vom Laufsteg herunter und sprich mit dem Polizisten, wenn du willst. Geh dann weiter durch das Lagerhaus. Halte deine Axt bereit, um gegen Werwölfe zu kämpfen. Auf einer der nahegelegenen Frachtkisten befindet sich eine Leiter. Benutze sie, um darauf zu gelangen.

Geh über das Brett und spring dann mit Anlauf zu den nächsten Kisten, wo du die darüber hängende Kiste bereits fallen gelassen haben solltest. Du kannst durchgehen und wirst feststellen, dass sie voller Maschinenpistolenmunition ist zu deinem Vorteil. Geh weiter über die Kisten und Bretter, bis du eine Leiter findest, die zum Laufsteg mit der Kransteuerung führt. Benutze diese, um die Kisten wieder in Bewegung zu setzen, und springe dann von den nahegelegenen Kisten auf eine Kiste, die an dir vorbeifährt. Springe als Nächstes auf den mittleren Kistenstapel und dann auf die nächste fahrende Kiste, mit der du bis zu den oberen Laufstegen fahren kannst.

Betritt den Kontrollraum und benutze den Knopf an der Konsole, um die Tür zu öffnen, wo sich der Polizist befand, als du das Lagerhaus betreten hast. Geh dann zurück durch das Lagerhaus und durch diese Tür. Du solltest hier in der Nähe eines Sprengfasses einen Einstiegspunkt finden. Schnapp ihn dir, bevor du über die Kisten springst. Benutzen Sie das Tastenfeld, das sich hinter den Kisten in der Nähe der Metalltür befindet, um fortzufahren.

U-Bahn-Eingang Times Square

Abholung: Heruntergeladene E-Mail: Milly! Kannst du glauben, was...?

Kämpfe dich durch diesen letzten Lagerbereich, verlasse ihn dann auf der Straße und gehe die Treppe hinunter zum U-Bahn-Bereich. Umgehe das Tastenfeld, um in den Sicherheitsbereich zu gelangen. Dort findest du einen Knopf an einer Konsole, um die U-Bahn-Türen zu öffnen.

Gehe dann an den Toren vorbei und bahne dir deinen Weg durch die U-Bahn-Waggons, bis du eine

weitere Tür mit einem Tastenfeld findest. Umgehe es und gehe dann in den U-Bahn-Tunnel, wo die Soldaten gegen einige Feuerdrachen kämpfen.

Benutze den U-Bahn-Waggon, um zur Feuerdrachengrube zu gelangen, und benutze dann das Ventil an der Wand daneben, um ihn zu neutralisieren. Schalte alle verbleibenden Feuerdrachen aus, bevor du versuchst, die Gleise weiter zu verfolgen. Unterwegs werden einige Soldaten Verteidigungsstellungen beziehen. Du musst sie mit deiner Maschinenpistole und Molotowcocktails abwehren (weitere Molotowcocktails liegen in der Nähe). Ignoriere den Hebel an der Wand, er wird dir nur Probleme bereiten.

Wenn du die andere Seite erreichst, geh durch die Tür und durch den Flur, bis du links vor dem Wasserbereich ein Gitter siehst. Kriech hindurch und betätige den Hebel an der Wand zwischen den beiden Tanks, um die herumschwingenden Stromkabel zu deaktivieren. Kehre dann durch den Lüftungsschacht zurück und geh ins Wasser. Geh in den nächsten U-Bahn-Tunnel und warte, bis der Zug entgleist. Suche dann in der Nähe nach einem Einstiegspunkt. Besiege die Feuerdrachen und gehe dann durch den nächsten Flur, um Vivian zu treffen.

Times Square U-Bahn

Folge Vivian in den kleinen Kontrollraum und decke dich mit Vorräten ein. Lehn dich dann zurück und warte, bis die Truppen des Schwarzen Ordens und des Rates eintreffen. Lass sie eine Weile kämpfen, während du Molotowcocktails wirfst und einige mit deiner Maschinenpistole ausschaltest. Geh dann hinaus und erledige die Nachzügler. Auf beiden Seiten der Station findest du Animus-Energie und reichlich Molotowcocktails auf der Seite, von der du gekommen bist (sieh dir die Bank an der Wand an).

Nach dem Kampf gelangst du automatisch zum nächsten Ziel.

Golem-Zerschmettern

Kanalisation

Aufgeschnappt: Abgefangene Textnachricht: Da sind so Tentakel-Dinger, die Leute packen ...

Aufgeschnappt: Rundfunkmeldung des Rates: Hier ist Delta – seltsame Aktivitäten ...

Waffe: CNE Tactical Systems, Inc. Marauder Modell 1010 Schrotflinte

Warten Sie, bis die Szene mit den Hubschraubern und dem Golem vorbei ist. Dann befinden Sie sich in der Kanalisation. Folgen Sie den Soldaten des Rates durch die Gänge und weichen Sie dabei dem blauen Ding aus, das Gegenstände nach Ihnen wirft. Wenn Sie den Raum mit dem Wasser und den Tentakeln erreichen, halten Sie Ihre Maschinenpistole bereit und gehen Sie langsam durch das Wasser. Sobald ein Tentakel nach Ihnen greift, weichen Sie schnell zurück und schießen Sie darauf. Fahren Sie so fort, bis Sie die Tür auf der anderen Seite erreichen, die Sie öffnen müssen, indem Sie das Rad eine Weile gedrückt halten.

Bewegen Sie sich weiter durch die Wasserbereiche, bis Sie einige Laufstege finden, die aus dem Wasser herausführen. Gehen Sie geradeaus, wenn Sie auf den Laufsteg gelangen, um einen kleinen Raum mit einem Pickup-Eintrag zu finden, kehren Sie dann in den großen Raum zurück und gehen Sie den anderen Teil des Laufstegs hinunter. Ein Tentakel wird ihn zerstören, wodurch Sie zurück ins Wasser fallen. Arbeiten Sie sich durch das Wasser, bis Sie den Polizisten finden, der versucht, die seltsamen blauen Wesen abzuwehren. Das sind Nari, und sie sind ziemlich leicht zu töten – warten Sie einfach, bis sie erscheinen (das heißt, bis sie nicht mehr blau sind) und schießen Sie mit Ihrer Maschinenpistole auf sie.

Nähern Sie sich dem Polizeiauto, um eine Aufforderung zu erhalten, Ihre aktuelle Waffe gegen eine Schrotflinte auszutauschen (ich empfehle, Ihre Handfeuerwaffe auszutauschen, da diese ohnehin

nicht annähernd so nützlich ist wie Ihre Maschinenpistole). Gehen Sie den Laufsteg in der Nähe des Autos hinauf und begeben Sie sich zur Tür mit der Kurbel auf der linken Seite, dann gehen Sie weiter durch die nächste Reihe von Fluren. Wenn Sie sehen, wie ein Soldat des Rates von einem Nari in einen Ventilator geworfen wird, suchen Sie auf dem Boden nach einem Pickup-Eintrag.

Bewegen Sie sich weiter, bis Sie ein Tentakel wieder ins Wasser zwingt, und verwenden Sie dann die Kurbel, um das Tor zum nächsten Bereich zu öffnen. Wenn Sie einen Raum mit einem riesigen Ventilator finden, schießen Sie auf die vier leuchtend grünen Stangen um ihn herum, um ihn aus dem Weg zu räumen, damit Sie weitergehen können. Finden Sie die Leiter mit der Kette drum herum im nächsten Bereich und schießen Sie auf die Kette, damit sie herunterfällt. Klettern Sie dann die Leiter hinauf und bewegen Sie sich durch den Bereich, bis Sie die Soldaten des Rates finden.

EMP Generator 1

Waffe: CNE Tactical Systems, Inc. XT9-MU Sturmgewehr

Aufgesammelt: Abgefangene SMS: Ich bekomme keine Antworten...

Aufgesammelt: Heruntergeladene E-Mail: Die Nationalgarde wurde umgeleitet...

Sobald der Golem den Weg freigemacht hat, geht zur Straße und wartet, bis sich der Weg öffnet. Geht hinunter und über die Straße, dann in die äußerste linke Ecke, um das CNE Tactical Systems, Inc. XT9-MU Sturmgewehr auf dem Boden zu finden. Untersucht die Wand des nahegelegenen Gebäudes nach einem Aufsammeleintrag und durchsucht dann die Gegend nach Munition, falls ihr welche benötigt. Der erste Generator befindet sich in der Nähe.

Ihr müsst ihn aufladen, indem ihr daneben steht und die Dreieck-Taste gedrückt haltet. Falls ihr nicht genügend Animus-Energie habt, um ihn vollständig aufzuladen, müsst ihr gegen Werwölfe kämpfen, um mehr Animus-Energie zu erhalten.

Behaltet den Golem im Auge, um nicht sofort von ihm getötet zu werden.

Sobald du den ersten EMP-Generator aktiviert hast, kommen einige Mitglieder des Schwarzen Ordens aus einem kleinen Gebäude (Rekrutierungsbüro der Streitkräfte) auf der anderen Seite des Gebiets, wo du ursprünglich durch die Kanalisation gekommen bist. Geh zurück unter die tiefste Stelle der Straße und kämpfe dich ins Gebäude. Nimm dir unbedingt den Pickup-Einstieg aus einer der Kabinen im Inneren und gehe dann durch den Rest des Gebäudes. Nimm anschließend den U-Bahn-Eingang auf der anderen Seite.

EMP Generator 2

Fundstück: Abgefangene SMS: Feuermönster überall...

Nimm das Fundstück vom Boden eines der Gänge auf dem Weg in diesen U-Bahn-Abschnitt.

Benutze die Gitter an den Wänden in der Nähe des Feuers, um dich zu einem Ventil durchzukämpfen, mit dem du das Feuer löschen kannst. Bekämpfe dann die Feuerdrachen in den Lüftungsschächten. In dieser engen Umgebung ist die Schrotflinte dein bester Freund, wenn du möglichst nicht von den Feuerdrachen verbrannt werden willst.

Sobald du aus den Schächten kommst und den Hauptbereich der U-Bahn betrittst, musst du Teile des EMP-Generators sammeln. Betritt den Hauptbereich und benutze das Ventil im kleinen Raum in der Mitte. Gehe dann nach rechts und bis zum äußersten Ende der Waggons, um ein Teil des Generators zu finden. Die anderen beiden befinden sich auf der anderen Seite der U-Bahn – eines entlang der Gleise, das andere im kleinen Raum mit den Automaten am Ende des Ganges. Sobald du alle drei Teile hast, kehre in die Mitte des Raums zurück und platziere sie mit dem quadratischen Knopf auf dem Sockel des Generators.

Jetzt musst du den Ratsherrn verteidigen, während er den Generator repariert.

Wenn er fertig ist, lade ihn mit Animus-Energie auf. Lauf durch die neue Tür, die sich danach öffnet, und durch den Flur. Geh durch die Kanalisation, bis du in einen Raum mit einem seltsamen, im Wasser eingeschlossenen Bereich in der Mitte kommst, der von Laufstegen umgeben ist. Wenn du versuchst, die Kurbel an der Wand neben der Tür oben auf dem Laufsteg zu benutzen, klagt dir eines dieser nervigen Nari-Dinger die Kurbel direkt von der Wand. Jag sie, und sie lässt die Kurbel schließlich in der Mitte des eingeschlossenen Bereichs im Wasser fallen. Schnapp sie dir und sei bereit, schnell gegen die Strömung zu laufen, wenn die Nari das Schleusentor öffnen.

Du musst die vier grünen Dinger um den Ventilator herum abschießen, bevor du eingesaugt wirst, sonst stirbst du sofort.

Geh zurück zur Tür und setze die Kurbel wieder an die Wand, um fortzufahren. Es ist nur noch ein kleines Stück Abwasserkanal übrig, und dann sind Sie wieder auf der Straße.

EMP Generator 3

Abgefangene SMS: Riesigen Pickup-Bus gesehen...

Abgefangene Nachricht: Mitteilung des Rates: Nari-Energiesignatur ähnlich wie...

Sobald ihr auf der Straße seid, sucht schnell den U-Bahn-Eingang, um einen Pickup-Eintrag zu schnappen. Sprintet dann zu den Feuerwehrleitern, um euch zur Wand des Gebäudes hochzuarbeiten, in dem der Hubschrauber abgestürzt ist. Eine endlose Horde dieser Nari-Dinger wird euch in diesem Spielabschnitt tierisch nerven, also versucht gar nicht erst, sie alle zu bekämpfen.

Sobald ihr auf der nächsten Ebene des Gebäudes seid, plündert den Hinterraum nach Gegenständen und einem Pickup-Eintrag.

Geht zum Dach des Gebäudes, um den dritten EMP-Generator zu finden. Der Nari-Schwarm lässt euch ihn diesmal nicht so einfach aufladen. Ihr müsst sie also immer wieder dazu zwingen, ihn fallen zu lassen, während ihr ihn aufladet. Sobald ihr ihn vollständig aufgeladen habt, ist der Golem erledigt und ihr erhaltet neue Befehle.

Pandoras Büchse bergen

Waffe: M99-R Sprenggranate

Verlasst das Gebäude und nehmt die Granaten mit. Ihr müsst auf das Loch im Boden mitten auf der Straße zu, also springt hinein. Die Gegend hier unten sollte euch sehr bekannt vorkommen, da ihr gerade von hier gekommen seid. Geht also zurück und erledigt dabei die Soldaten und Tentakel des Schwarzen Ordens. Schließlich solltet ihr wieder in dem Bereich sein, wo ihr die Teile für den zweiten EMP-Generator gesammelt habt. Ein eingestürzter Teil des Daches ermöglicht es euch, wieder auf die Straße zu gelangen.

Der Weg, den ihr auf der Straße einschlagen sollt, ist etwas verwirrend, aber euer Ziel ist es, durch das Rekrutierungsbüro der Streitkräfte zurück auf die andere Straßenseite zu gelangen. Dort drüben warten haufenweise Mitglieder der Schwarzen Ordnung.

Nutze also die Zoomfunktion deines Sturmgewehrs, um sie auszuschalten, während du die Straße entlanggehst.

Unter der eingestürzten Stelle erwarten dich noch mehr Soldaten. Folge den Leuchtraketen, bis du den Bereich mit der Büchse der Pandora erreichst. Verteidige dich mit Animus-Salven und deiner Schrotflinte gegen die Werwölfe, bis der Hubschrauber eintrifft.

Angriff auf die Kathedrale

Absturzstelle

Aufgesammelt: Durchsage des Rates: Hier spricht Echo mit dem Bericht...

Bewegen Sie sich durch die Trümmer des Gebäudes in der Nähe der Absturzstelle und gehen Sie

weiter, bis Sie einen Teich finden. Durchqueren Sie das Wasser und gelangen Sie zurück an Land, wohin die Scheinwerfer des Autos leuchten. Gehen Sie dann durch das Gebiet, bis Sie weiteren Nari begegnen. Vernichten Sie sie und gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Tor mit einem Nari darauf kommen. Töten Sie ihn und betreten Sie das Tor, um fortzufahren.

Das seltsame Ding, das von der Decke hängt, ist das erste von vielen Blutsplinnennestern, auf die Sie stoßen werden. Benutzen Sie den Zoom Ihres Sturmgewehrs, um das Nest zu zerstören, während Sie die angreifenden Spinnen abwehren. Ein Amimus-Impuls vernichtet sie auch aus nächster Nähe, aber kurze Feuerstöße aus Ihrem Sturmgewehr sind effektiver.

Nähern Sie sich dem nächsten Punkt, an dem Sie einen Pickup-Eingang finden sollten, ducken Sie sich dann und gehen Sie durch den kaputten Gitterabschnitt, um in... einen weiteren Abwasserkanal zu gelangen.

Kanalisation der Absturzstelle

Aufgesammelt: Durchsage des Rates: Bravo meldet sich. Werwölfe sterben...

Aufgesammelt: Abgefangene SMS: Diese Wolfsdinger sind alle...

Aufgesammelt: Durchsage des Rates: Hier spricht der Delta-Teamleiter. Anfrage...

Gehen Sie durch die Gänge, bis Sie zu einem weiteren Tor mit einem Rad kommen, das Sie drehen müssen (...), und gehen Sie dann weiter. Wenn Sie den Schatten eines Werwolfs an der Wand sehen und Blutspritzer überall hin spritzen, suchen Sie in der linken Ecke nach einer Stelle, an der Sie sich ducken können, um weiterzukommen. Gehen Sie durch diesen Bereich, bis Sie einen Werwolf finden, der eine Leiche frisst. Nehmen Sie den nahegelegenen Fundort, sobald er wegläuft, gehen Sie dann die Treppe hoch und betreten Sie den nächsten Raum.

Alpha-Werwölfe sind eigentlich nichts Besonderes, sie brauchen nur etwas mehr Mühe, um sie zu besiegen. Feuern Sie ihn mit der Schrotflinte ab und schießen oder hacken Sie ihm dann den Kopf ab, während er am Boden liegt. Geh zur Leiter hinten im Raum und klettere hinauf, um einen Ratssoldaten zu finden. Folge dann den Gängen, bis du zu einem Raum mit zwei Blutsplinnennestern kommst. Zerstöre beide Nester schnell mit deinem Sturmgewehr. Kehre dann in den vorherigen Gang zurück und nutze ihn als Engpass, um die Spinnen zu vernichten, während sie dich angreifen.

Spring ins Wasser und benutze die Leiter auf der anderen Seite, um wieder herauszukommen. Geh dann in den Flur. Im Raum mit dem abgestürzten Hubschrauber bekämpfe die Werwölfe und spring dann zum tiefsten Punkt des Raums. Suche an den Außenwänden nach einem Pickup-Eintrag und Munition. Kehre dann in den mittleren Teil des Raums zurück und suche die Leiter, die zu einem anderen Flur führt.

Biege vor dem Stromkabel links ab und betätige den Hebel, um es zu deaktivieren. Nimm dann den Pickup-Eintrag neben dem gebratenen Mann. Folge dem Pfad hinter dem Kabel, um aus der Kanalisation zu gelangen.

Gefangene Werwölfe

Aufbewahrung: Heruntergeladene E-Mail: Maggie, ich traue der...

Aufbewahrung: Heruntergeladene E-Mail: Kent, ich glaube, du...

Aufbewahrung: Heruntergeladene E-Mail: Patrick, der Deal ist geplatzt...

Kämpfe dich durch die Soldaten des Schwarzen Ordens, während du dich durch die Stadt bewegst. Wenn du den verfallenen Teil eines Gebäudes mit etwas Munition durchquerst, nachdem du den ersten gefangenen Werwolf gefunden hast, solltest du unbedingt die dortige Aufbewahrungs-E-Mail

einsammeln, bevor du weitergehst. Du wirst auf weitere Soldaten des Schwarzen Ordens treffen, die versuchen, weitere Werwölfe einzufangen. Dann solltest du die Treppe in diesem Gebäude hinaufgehen, um eine zweite Aufbewahrungs-E-Mail auf einem Schreibtisch im zweiten Stock zu finden.

Gehe als Nächstes aufs Dach und kämpfe dich über die verschiedenen Rampen und Bretter nach oben, bis du durch einen brennenden Dachboden kriechen und auf das Dach eines anderen Gebäudes gelangen kannst. Du kannst durch die nahegelegene Tür gehen und dich von dort aus bis zum Kreisverkehr vorarbeiten. Zieh deine Schrotflinte und wehre die Werwolf angriffe ab, während du die Gegend um den Kreisverkehr nach Munition und einem Sammelpunkt absuchst. Bekämpfe die Werwölfe, bis die nächste Szene beginnt.

Plasma Tore

Aufbewahrung: Heruntergeladene E-Mail: Nat, ich glaube nicht, dass...

Aufbewahrung: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Aktuelle Teamzuweisungen für...

Benutze dein Sturmgewehr, um die Truppen des Schwarzen Ordens auf der anderen Straßenseite auszuschalten, und nimm dich vor Werwölfen in Acht. Gehe auf die andere Straßenseite, sobald es sicher ist, und betritt dann das Gebäude links vom Plasmator. Gehe die Treppe hinauf. Benutze deine Axt, um in den zweiten Raum zu gelangen, wo du einen Eintrag für eine Aufbewahrung findest. Schau dann aus dem Fenster oben an der Treppe. Schalte die Truppen des Schwarzen Ordens unten aus, springe dann hinunter und öffne das Plasmator mit dem Tastenfeld.

Bewege dich weiter durch das Gebiet, bekämpfe die Werwölfe und sammle Munition. Nähere dich dem zweiten Plasmator und schaue rechts davon nach einem Eintrag für eine Aufbewahrung. Umgehe dann das Tastenfeldschloss am Plasmator und erledige den Werwolf, bevor du in das Loch springst.

Mehr Kanalisation...

Waffe: Magnum Research, Inc. Desert Eagle .50AE

Gehen Sie durch die Kanalisation, bis Sie den Raum mit dem Hebel an der Wand finden. Mit diesem Hebel können Sie eines der nahegelegenen Tore öffnen. Biegen Sie gleich nach dem Tor links ab. Sie finden dort eine Desert Eagle auf dem Boden. Nehmen Sie sie oder lassen Sie sie liegen, wie Sie möchten... Ich persönlich würde lieber beim Sturmgewehr und der Schrotflinte bleiben.

*HINWEIS: Ich bin mir nicht sicher, ob das der erste Ort ist, an dem man die Desert Eagle findet.

Das Symbol sieht der normalen Pistole sehr ähnlich, daher bin ich möglicherweise mehrmals daran vorbeigelaufen, weil ich sie für eine normale Pistole hielt.

Gehen Sie weiter durch diesen Teil der Kanalisation, bis Sie zu einer Sackgasse kommen.

Schauen Sie nach oben. Dort finden Sie eine Kette, an der eine Leiter hängt. Schießen Sie auf die Bretter mit der Leiche darauf. Klettere die Leiter hinauf und bleibe immer vorwärts.

Friedhof

Aufgesammelt: Abgefangene SMS: Ma, warum bist du immer noch...?

Aufgesammelt: Abgefangene Nachricht der Schwarzen Ordnung: Wie fängt man verdammt noch mal...?

Folge dem Pfad und deaktiviere unterwegs das Plasmator. Du triffst gleich auf ein neues Monster, eines der stärkeren, die dir begegnen werden. Weiche den Angriffen des Minotaurus aus, indem du um ihn herumläufst. Wenn du ihm in den Rücken schießen kannst, kannst du ihn nach einer Weile besiegen. Ich empfehle dir, einfach deine Schrotflinte zu benutzen und ihn vollzufeuern. Halte dich dabei immer so weit wie möglich von ihm fern. Wenn du ihn mit einem Animus-Impuls triffst, wird

er betäubt, sodass du leicht hinter ihn gelangen und ihm ein paar Schüsse in den Rücken geben kannst.

Sobald du den Kampf beendet hast, suche das Tor mit der grünen Kette und schieße darauf, um es zu öffnen. Gehe dann hindurch. Bekämpfe die beiden Werwölfe und suche dann im Bereich des Wasserfalls nach einem Sammelgegenstand. Folge dem Pfad und bekämpfe die Soldaten des Schwarzen Ordens und die Werwölfe. Gehe anschließend die Treppe hinauf und kümmere dich um die Tentakel, die über die Mauer ragen. Springe in das Loch nahe der Mauer, wenn du bereit bist.

Durchquere die Kanalisation, bis du einen kellerartigen Abschnitt erreichst. Du findest einen Bereich mit drei Türen an einer Wand. Öffne die erste Tür, um einen Gegenstand zu erhalten, und anschließend die Tür mit dem Zahlenschloss, um in einen Raum mit einem Hebel zu gelangen. Betätige den Hebel, um das Bedienfeld des Aufzugs im vorherigen Bereich zu aktivieren. Gehe also dorthin zurück und benutze ihn. Folge dem Weg, bis du die grüne Kette an der Decke siehst. Diese kannst du durchschießen, um einen Ausgang zu schaffen.

Kathedralen Rand

Aufgesammelt: Abgefangene SMS: Aubrey, hier ist Gertrude. Ich...

Aufgesammelt: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Trupp 4 hat Minotaurus bestätigt...

Benutze dein Sturmgewehr, um die Soldaten des Schwarzen Ordens auszuschalten, die das nächste Plasmator bewachen.

Benutze dann die Leiter an der Wand des Gebäudes in der Nähe deines Eingangs, um in den oberen Teil des Gebäudes zu gelangen.

Bleib in der Mitte des Gebäudes nach dem langen Brett stehen und suche auf dem Schreibtisch nach einem Aufsammeleintrag.

Springe auf der anderen Seite des Gebäudes hinunter und deaktiviere das Plasmator.

Gehe dann zum großen Plasmator, das den Eingang zum Innenhof der Kathedrale versperrt. Rechts befindet sich ein eingestürztes Mauerstück, das du benutzen kannst, um das Tor zu umgehen. Du kannst es von der anderen Seite deaktivieren.

Bekämpfe die Horde Soldaten des Schwarzen Ordens und Werwölfe im Innenhof und betritt dann die Kathedrale. Wenn du an einer Sackgasse ankommst und ein Nari herumfliegt, zerschlage das Buntglasfenster und springe hinaus. Betritt den überfluteten Kellerbereich und bahne dir deinen Weg, während die Nari dich mit allerlei Dingen ärgern.

Benutze dann die Kurbel an der Wand in der Sackgasse, um das Tor wieder zu öffnen, das die Nari gerade geschlossen haben.

Geh hindurch und folge dem Weg, bis du wieder im Erdgeschoss bist.

Der große Hof, dem du dich näherst, führt dich zu deinem ersten Kampf gegen Griffon. Bleib während des Kampfes in Bewegung und setze alles ein, was du hast. Sammle dabei Munition außerhalb des Raumes (sowie einen Gegenstand an einer der Wände). Setze einen Animus-Impuls ein, um ihn kurzzeitig zu betäuben, falls nötig. Sobald er besiegt ist, absorbiere seine gesamte Animus-Energie, bevor du die Umgebung nach Munition durchsuchst und durch das nächste Plasmator weitergehst.

Kathedrale

Aufgesammelt: Ratsfunknachricht: Medivac nicht verfügbar. Zu viele...

Aufgesammelt: Abgefangene Nachricht der Schwarzen Ordnung: Carlos, seit wann...?

Waffe: M249 Squad Automatic Weapon (SAW)

Waffe: X-F451 Tragbarer Flammenwerfer

Nimm die Beute in der Nähe der verwundeten Soldaten an und bewege dich durch den Ort.
Gehe die Treppe hinauf, um in die Hauptkampfzone zu gelangen.
Gehe nach rechts und nimm die Beute aus den Käfigen.
Benutze dann dein Sturmgewehr, um die Truppen der Schwarzen Ordnung in diesem Bereich auszuschalten.
Gehe auf die andere Seite des Raumes und benutze die Treppe, um den Kampf fortzusetzen. Arbeite dich schließlich zur Brücke vor.
Halte kurz vor der Brücke an, um die schwere automatische Waffe vom Boden aufzuheben und dein Sturmgewehr einzutauschen.

Geh auf die Brücke und wehre dich gegen eine Horde Werwölfe, bis ein Greif erscheint und die Brücke zerstört. Dadurch kannst du das Plasmator passieren, das die andere Seite versperrt hat. Geh die Treppe hinunter und kämpfe dich durch die Gegnerhorde in der Mitte des Gebiets, darunter auch der Typ mit dem Flammenwerfer (den du dann aufheben kannst, wenn du willst, aber ich empfehle dir, Maschinengewehr und Schrotflinte zu behalten).

Kümmere dich um die Werwölfe, wenn du möchtest, und folge dann dem Pfad zwischen ihnen, bis eine Zwischensequenz startet.

Ratssitz und Parlament

Ratshauptquartier

Aufgabe: Ratsfunknachricht: Thomas, gib diese Informationen nicht leichtfertig weiter...
Geh in den Bereich „Informationen“ und lade Informationen von jeder Konsole herunter, die es zulässt, bis du den Code für die Waffenkammer erhältst. Geh zur Waffenkammer, sobald du ihn hast, und rüste dich mit Waffen aus. Benutze dann das Tastenfeld, um einen Eintrag für die Aufgabe zu erhalten. Zieh die Rüstung aus und begib dich zum Labor.

An den Außenwänden des Labors gibt es einige Dinge, mit denen du spielen kannst, wenn du möchtest, aber nichts davon wird dir wirklich helfen. Geh zur zentralen Plattform im Obergeschoss, um mit Vivian und Lexington zu sprechen, wenn du bereit bist, fortzufahren. Das Ratshauptquartier wird angegriffen, und du wirst angewiesen, dich zu den Aufzügen zu begeben. Kehre in den runden Raum zurück, der zum Informationsbereich, zur Waffenkammer usw. führt, und gehe durch die Tür rechts, um den Aufzugsbereich zu finden. Stelle sicher, dass du genügend Munition hast, bevor du den Aufzug betrittst.

Aufzug

Aufgabe: Ratsnachricht: Kronen will, dass ich scanne...

Bekämpfe die Nari, sobald du im Aufzug bist, und aktiviere ihn dann so schnell wie möglich über das Bedienfeld. Wenn er weiter oben hält, suche in den Räumen außerhalb des Bereichs nach einer Aufgabe. Bekämpfe die Werwölfe, steige wieder in den Aufzug und aktiviere ihn erneut.

Nachdem du die Treppen hinaufgestiegen bist und den Sammelbereich nach Munition und Granaten/Molotowcocktails durchsucht hast, gehe nach oben und stürze dich in den Hauptkampf.

Parlamentsdach

Waffe: Schultergestützte Flugabwehrrakete Mark 7 (SLAAM-7)

Aufbewahrung: Ratsfunknachricht: Alle Ratszellen wurden...

Greifen sind nicht einfach, besonders nicht auf engem Raum. Versuchen Sie, so viele Soldaten des Schwarzen Ordens wie möglich auf dem Dach auszuschalten, bevor der Greif erscheint. Benutze dann Molotowcocktails, schweres Maschinengewehrfeuer und gut platzierte Granaten, um ihn so schnell wie möglich zu zerstören. Laufe auf die andere Seite des Daches und betritt das Gebäude. Schalte die restlichen Soldaten des Schwarzen Ordens aus und plündere das Gebäude nach

Gegenständen, darunter einen Raketenwerfer.

Es wird dir gesagt, dass du die Greifen mit dem Raketenwerfer vom Himmel holen musst, aber das ist von hier aus lästig. Laufe stattdessen über das Dach zum nächsten Gebäudeteil, wo du weitere Raketenwerfer findest. Kümmere dich um alle Soldaten des Schwarzen Ordens im nächsten Dachteil und halte dann Ausschau nach dem Raketenhaufen. Sie können diesen Stapel nutzen, um bei Bedarf immer wieder nachzuladen, indem Sie schnell hinauslaufen und wieder hineinrennen.

Aus der Sicherheit des umzäunten Bereichs kannst du mit der L2-Funktion des Raketenwerfers fliegende Greifen anvisieren.

Sobald du sie anvisiert hast, drücke R2 und die Rakete folgt dem Greifen, bis sie trifft. Bleib hier stehen und schalte die Greifen einzeln aus. Lade bei Bedarf nach, bis du die Meldung erhältst, dass du genug getötet hast.

Begib dich danach zum vierten Dachabschnitt.

Wenn der Kraken erscheint und du zum Hubschrauberlandeplatz geschickt wirst, suche nach einem Sammelpunkt.

Folge den Ratssoldaten den eingestürzten Dachabschnitt hinauf, um einen weiteren Innenraum zu erreichen.

Laufe dann über das Dach mit den Tentakeln darüber, bis du durch das Loch im Boden gelangst, das zur Bibliothek führt.

Parlamentsbibliothek

Aufgesammelt: Heruntergeladene E-Mail: Evakuierung des Parlaments abgeschlossen. Alles...

Aufgesammelt: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Ich traue diesen ACDs nicht...

Geh zur Tür, die von dem riesigen Ding blockiert wird, und halte dann deine Quadrat-Taste davor gedrückt, bis du es wegrollst. Geh hinunter in den Hauptteil der Bibliothek und bekämpfe die Nari, während du dich zum Untergeschoss durchkämpfst.

Nimm unterwegs den Fundort vom Tisch neben dem Kamin.

Wenn du den nächsten Bereich betrittst, biege sofort links ab und sprinte zu dem seltsamen, rot leuchtenden Ding auf dem Boden. Stell dich daneben und halte deine Dreieck-Taste gedrückt, um Animus-Energie hineinzuleiten. Dadurch kämpfen die Minotauren eine Weile für dich. Während sie abgelenkt sind, kannst du sie ganz einfach von hinten erledigen. Falls der Einfluss nachlässt, bevor du beide getötet hast, dann lauf einfach zurück zum ACD und investiere etwas mehr Animus hinein.

Sobald die beiden Minotauren erledigt sind, geht die nahegelegene Treppe hinauf und läuft an der gleichen Wand entlang, an der sich das Aniform-Kontrollgerät befand, bis ihr einen Sammelpunkt findet. Geht durch die offene Tür an der anderen Wand, um eine Treppe nach oben zu finden. Steigt dann in den Aufzug und drückt den Knopf, um zurück aufs Dach zu gelangen.

Kraken

Aufbewahrung: Ratsfunknachricht: So viele brauchen wir nie...

Schnapp dir den Raketenwerfer vor dir, renn vorwärts und geh um die Ecke rechts. Sobald sich der Tentakel zurückzieht, geh nach unten und links die Treppe hinunter zum Hubschrauberlandeplatz. Dort findest du eine weitere Aufbewahrungsmöglichkeit. Außerdem steht dort eine Kiste voller Raketen und ein Aniform-Kontrollgerät.

Dies ist der ideale Ort, um gegen den Kraken zu kämpfen. Aktiviere das Kontrollgerät und feuere Raketen auf den nächstgelegenen Tentakel ab, bis der Kraken sein Maul öffnet. Schieß dann eine Rakete hinein.

Wiederhole diesen Vorgang, bis du den Kraken viermal im Maul getroffen hast. Dann wird er endlich besiegt sein.

New York

Erstes Gebäude

Aufbewahrung: Heruntergeladene E-Mail: Nach meinen umfangreichen Recherchen...

Gehen Sie die Treppe hinunter und biegen Sie links ab. Dort finden Sie einen Schreibtisch mit einem Eintrag für eine Aufbewahrung.

Tauschen Sie dann Ihren Raketenwerfer gegen das Sturmgewehr auf dem Stuhl daneben (oder warten Sie bis zum nächsten Raum, um es gegen das schwere Maschinengewehr zu tauschen, falls Sie das bevorzugen).

Gehen Sie durch die Tür und folgen Sie dem Gebäudevorsprung, um weiterzukommen. Halten Sie Ihre Schrotflinte bereit, um Werwölfe zu bekämpfen.

Bewegen Sie sich durch die Flure und das Treppenhaus, bis Sie zu einer Stelle kommen, die wie eine Sackgasse mit viel Munition aussieht. Schauen Sie dann nach oben. Dort finden Sie zwei Drähte, die grün blinken. Schießen Sie darauf, um einen Teil des Bodens zum Einsturz zu bringen.

Diesen können Sie dann nutzen, um weiterzukommen. Gehen Sie weiter, bis Sie wieder zu einer Stelle kommen, die wie eine Sackgasse aussieht. Schauen Sie dann nach oben. Dort finden Sie drei weitere dieser grünen Drähte, mit denen Sie einen weiteren Teil des Bodens zum Einsturz bringen können.

In diesem Gebiet wimmelt es nur so von Werwölfen, also bleib einfach in Bewegung.

Du musst den großen Bereich mit dem Turm finden, an dem noch mehr grüne Drähte befestigt sind. Zwei davon liegen nah am Boden und können getroffen werden, während du dich durch das Gebiet bewegst. Wenn du auf der anderen Seite an einer Sackgasse ankommst, musst du nach oben schauen, um drei weitere grüne Drähte zu finden, mit denen du den Boden herunterklappen kannst.

Wenn du den Abschnitt hinaufgehst, der einstürzt, findest du den dritten grünen Draht, der den Turm stützt. Wenn du ihn zerschießt, stürzt der Turm ein. Gehe dann ganz nach unten zum Fuß des Gebäudes, um die Stelle zu finden, wo er einstürzte.

Zweites Gebäude

Fundstück: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Hey Jacko, hab gehört, du hast...

Der eingestürzte Turm bildet eine Brücke zum nächsten Gebäude. Kümmere dich zuerst um die Soldaten und Werwölfe des Schwarzen Ordens darauf, dann gehe hinüber und erledige die restlichen. Kurz nach dem Kraftfeldkäfig findest du ein weiteres Fundstück. Außerdem liegt jede Menge Munition auf dem Boden. Folge den Wegen in diesem Gebäude, bis du den brennenden Bereich erreichst. Feuerdrachen und einige mit Flammenwerfern bewaffnete Truppen greifen an. Schalte sie aus und suche dann nach dem blinkenden Ventil an der Decke, um das Feuer zu löschen und weiterzukommen.

Wenn du tiefer in das Gebäude vordringst, findest du einen zufällig herumliegenden Felsbrocken, der dir im Weg liegt. Du kannst ihn verschieben, indem du die Quadrat-Taste lange genug gedrückt hältst. Sobald er in das Loch fällt, folge ihm, um weiterzukommen. Biegen Sie rechts ab und benutzen Sie das Ventil an der Wand im kleinen Bereich.

Zerschlagen Sie dann die nahegelegenen Bretter und gehen Sie den Flur entlang. Sie erreichen bald die offene Straße, wo einige Truppen des Schwarzen Ordens auf Sie warten.

Auf der Straße

Auftrag: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Primärer Perimeter ist jetzt...

Kämpft euch durch die Straße und nutzt das Zielfernrohr eures Sturmgewehrs, um Soldaten des Schwarzen Ordens auszuschalten, solange euch keine Werwölfe stören. Am Ende der Straße befindet sich ein Wachturm, geschützt durch Kraftfelder.

Diese hindern euch daran, viel zu tun, bis ihr sie zerstört habt. Schaut nach oben links davon und sucht den grün blinkenden Transformator.

Schießt ihn ab, um die Kraftfelder zu deaktivieren. Stürmt das versiegelte Gebäude für einen Auftrag und geht dann die Treppe hinunter in die U-Bahn.

U-Bahn-Tunnel

Aufbewahrung: Heruntergeladene E-Mail: Mein lieber Stan, ich wollte...

Aufbewahrung: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Alle Kreaturen sind unter Kontrolle...

Betritt die U-Bahn und schnapp dir den Eintrag „Aufbewahrung“ neben einer Leiche auf dem ersten Bahnsteig.

Kämpfe dich dann durch den Waggon in den Tunnel. Der folgende Abschnitt ist bisher der nervigste Teil des Spiels, da du es mit unzähligen Blutspinnen zu tun haben wirst. Kämpfe dich durch die Werwölfe, bis du den nächsten Waggon findest, der von Blutspinnen wimmelt, da sich darin ein Nest befindet.

Erledige die erste Welle von Spinnen, stürme dann in den Waggon und wirf so schnell wie möglich einen Molotowcocktail auf das Nest.

Schau aus einem Fenster zu deiner Rechten und finde den kleinen Bereich mit dem Ventil an der Wand. Schau dich an der Decke um und finde einen Lüftungsschacht mit einem Rohr, das darauf zeigt.

Darin befindet sich ein Nest, aus dem ständig Spinnen schießen. Du kannst aber das Ventil benutzen, um Gas freizusetzen, das du dann abschießen kannst, um es zu entzünden. Spring schnell aus dem Auto und benutze das Ventil. Schieß dann sofort auf den Bereich neben dem Rohr an der Decke, um es zu entzünden.

Aus dem nächsten U-Bahn-Waggon kommen weitere Spinnen, also kümmert euch um sie, während ihr in den Waggon stürmt, um einen Molotowcocktail auf das Nest im Inneren zu werfen. Es gibt noch vier weitere Nester auf der anderen Seite dieses Waggons, also macht euch bereit, sie zu zerstören. Wenn ihr vorsichtig aus dem Fenster des U-Bahn-Waggons schaut, solltet ihr ein Nest entdecken, das gut sichtbar von der Decke hängt, also kümmert euch zuerst darum.

Als Nächstes sucht ihr nach der Nische in der Wand links vom U-Bahn-Waggon, die genau wie der vorherige Bereich aussieht – sie enthält ein Nest und ein Ventil. Zerstört das Nest, sprintet dann hinaus und benutzt das Ventil. Findet das Rohr an der Decke, das in den Lüftungsschacht zeigt, aus dem die Spinnen kommen, und schießt darauf, um es zu entzünden.

Rennt dann schnell zur anderen Seite des offenen Bereichs, wo die Tore sind, und benutzt das Ventil an der Wand dort (dort findet ihr auch einen Gegenstand, den ihr aufheben könnt). Sobald das Ventil gedreht ist, kannst du das Rohr, das in den letzten Spinnenkanal führt, entzünden.

Sammele Munition aus der Umgebung und gehe dann durch den Ausgang, den deine Leute für dich geschaffen haben.

Turm der Schwarzen Ordnung

Außerhalb des Turms

Aufbewahrung: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Sperrkreis um... errichtet

Aufbewahrung: E-Mail heruntergeladen: Ist da draußen jemand? Falls...

Gehen Sie nach rechts und folgen Sie Ihren Soldaten ins Hauptgefecht. Nehmen Sie den Raketenwerfer, der an einem Fahrzeug lehnt, um damit den Greifen auszuschalten, der landet. Nehmen Sie dann ein Sturmgewehr. Untersuchen Sie das zerstörte NYPD-Auto neben dem Bus auf eine Aufbewahrungs-Einladung und greifen Sie dann den Eingang zum Turm an.

Sie können die Soldaten des Schwarzen Ordens leicht mit Ihrem Sturmgewehr ausschalten, und es werden keine Kreaturen in der Nähe sein, die Sie stören. Achten Sie darauf, die Aufbewahrungs-Einladung neben einem der Fahrzeuge direkt vor dem Eingang zu nehmen. Gehen Sie durch die offene Tür, wenn Sie bereit sind.

Turm des Schwarzen Ordens

Abgefangene SMS: [KEIN VERKEHR...KEIN SIGNAL ERKENNEN...]

Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Minotauren konnten nicht anhalten...

Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: J, ich habe gehört, du hast das Labor...

Geh durch die Gänge, bis du den großen, offenen Raum in der Mitte findest.

Du musst hier gegen zwei Minotauren kämpfen. Falls du noch kein schweres Maschinengewehr hast, nimm dir am besten das, das direkt am Eingang des Raums liegt.

Dort findest du auch einen Haufen Molotowcocktails, die dir nützlich sein werden. Versuche, die beiden Minotauren so nah wie möglich beieinander zu halten, damit du sie mit so vielen Granaten/Molotowcocktails wie möglich treffen kannst.

Das schwere Maschinengewehr macht kurzen Prozess mit ihnen, wenn du es schaffst, einen von hinten zu treffen.

Wenn nicht, zielen aufs Gesicht – genug Treffer betäuben sie für eine Sekunde, sodass du fliehen oder dich hinter sie begeben kannst.

Sobald die Minotauren erledigt sind, betreten Truppen des Schwarzen Ordens das Gebiet.

Seid also bereit, sie abzuwehren. Geht zum hinteren Ende des Raumes und nehmt den Aufzug, nachdem ihr eure Munition aufgefüllt habt. Wenn sich der Aufzug öffnet, geht nach rechts, bis ihr eure Truppen findet. Sammelt dabei den Auftragszettel ein, der auf dem Boden liegt. Ihr könnt eure Truppen von hier aus nicht erreichen, also nehmt stattdessen den Aufzug.

Wenn er hält, steigt aus und geht nach links, um die Truppen des Schwarzen Ordens zu bekämpfen. Umgeht das Zahlenschloss an der Tür in der Nähe, um weiterzukommen. Seid dann bereit, es mit einigen Feuerdrachen aufzunehmen. Geht unbedingt zum Büro rechts, um einen Auftragszettel vom Schreibtisch zu nehmen. Geht dann durch das Büro weiter rechts und benutzt die Schränke usw., um aus dem Fenster zu klettern. Haltet euch nah an der Wand, um dem Maschinengewehrfeuer auszuweichen, bis ein Hubschrauber des Rates eintrifft, um die Flugzeuge des Schwarzen Ordens für euch auszuschalten. Geht dann weiter durch die Gänge.

Nehmen Sie den Pickup-Eingang bei den Aufzügen und steigen Sie dann in den offenen Aufzug ein.

Turm des Schwarzen Ordens – Labore

Aufbewahrung: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Es ist über 60 Jahre her ...

Aufbewahrung: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Schild oben halten bei ...

Gehen Sie ins Labor hinten rechts und umgehen Sie schnell das Zahlenschloss an der Tür.

Beseitigen Sie dann das Blutspinnennest und alle herumstreunenden Blutspinnen.

Der Raum mit dem Nest ist voller Munition und Molotowcocktails. Plündern Sie ihn, bevor Sie die Treppe im Flur hinaufgehen.

Ein Werwolf und einige Soldaten des Schwarzen Ordens erwarten Sie dort, aber sie sollten nicht allzu schwer zu besiegen sein.

Gehen Sie weiter die Treppe hinauf und biegen Sie rechts ab, um einen Eintrag für eine Belohnung im kleinen Kontrollraum neben dem Kraftfeld zu finden. Begeben Sie sich dann auf die andere Seite des Bereichs und springen Sie durch das Loch im Geländer, um zurück in die Labore zu gelangen.

Befreien Sie Vivian, indem Sie das Zahlenschloss an der Tür umgehen, und plündern Sie dann den hinteren Bereich nach Munition. Verlasse das Labor und biege links ab, um dieselbe Treppe hinaufzugehen, die du vorhin benutzt hast, um die Werwölfe und Soldaten abzuwehren. Das Kraftfeld ist jetzt deaktiviert. Geh dorthin, während du weiter gegen die Truppen des Schwarzen Ordens kämpfst. Nimm den Aufzug dahinter, um fortzufahren.

Turmspitze

Aufbewahrung: Abgefangene Nachricht des Schwarzen Ordens: Die Energieregler...

Nutze dein Sturmgewehr oder Maschinengewehr, um dich im Außenbereich dieses Bereichs durchzukämpfen.

Töte Werwölfe, wann immer es geht, um dich zu heilen.

Jeder der großen, leuchtenden Energieregler muss über ein Bedienfeld abgeschaltet werden, das du mit der Quadrat-Taste aktivieren kannst.

Bewege dich langsam durch den Bereich, eliminiere die Gegner und aktiviere die Tasten an jedem der drei Energieregler.

Vergiss nicht, hinter dem dritten Energieregler nach einer weiteren Belohnung zu suchen.

Sobald die Energieregler deaktiviert sind, wird die Büchse der Pandora sichtbar. Kehre über die Laufstege zurück, schalte die Gegner unterwegs aus und entferne die Soldaten vom Bedienfeld auf der zentralen Plattform.

Du musst eine Menge Animus in das Bedienfeld geben, um die Maschine zu zerstören.

Glücklicherweise kommt Animus ständig aus den zerstörten Energiereglern. Besuche die beiden nächstgelegenen Orte so lange, bis die Maschine voll ist und zerstört wird.

Ja ... das war's. Leider kein großer Endkampf oder Ähnliches.

ENDE.