

Prey (2006) Lösung

Aus dem englischen Übersetzt mit Google.

Es ist die Lösung für das Spiel aus dem Jahr 2006, nicht verwechseln mit dem Spiel Prey aus dem Jahr 2017!

Es ist Zeit, sich mit Prey, dem mit Spannung erwarteten Titel von 3DRealms und Human Head, einen weiteren Sommer-FPS zu holen. Darin übernehmen Sie die Rolle von Tommy, einem trägen Cherokee-Eingeborenen, der nur das Reservat verlassen und ein Leben in der Außenwelt beginnen möchte ... aber er ist durch die Wünsche seines Großvaters Enisi und insbesondere durch diese an seinem Platz verankert seiner Freundin Jen, die im Reservat eine Bar besitzt und diese nicht aufgeben möchte.

Die Dinge ändern sich schlagartig, als Jen, Enisi und Tommy von einem außerirdischen Raumschiff namens Sphere entführt werden. Die Bewohner der Sphäre sind allesamt biomechanischer Natur und möchten Menschen nur zur Nahrungsversorgung „ernten“, als Proteinquellen für das rätselhafte Wesen, das nur als Mutter bekannt ist. Tommy wird schließlich von seinem grausamen Schicksal befreit und muss gegen die Bewohner der Sphäre kämpfen, um Jen zu retten, bevor sie von den Erntemaschinen vernichtet wird.

Prey bringt mit Features wie Portalen und Schwerkraftverschiebung einige interessante Wendungen in das traditionelle FPS-Gameplay.

PC-Cheats (Wer es Braucht)

Da es sich um ein Spiel handelt, das auf einer ID-Engine basiert, bringt Prey natürlich einige Cheats für die PC-Version des Spiels mit. Drücken Sie [Alt] + [Strg] + [^], (Unterhalb der Esc Taste) um die Konsole zu öffnen. Geben Sie einen der folgenden Cheats ein, und bestätigen Sie mit [Enter]. Normalerweise können Sie ihre Effekte deaktivieren, indem Sie die Codes erneut eingeben.

Code	Ergebnis
COM_ALLOWCONSOLE 1	Konsole läßt sich mit [^] öffnen
GOD	unverwundbar
NOTARGET	unsichtbar gegenüber Gegnern
NOCLIP	durch Wände schweben
GIVE ALL	alle Waffen, Munition; Lebensenergie und Rüstung
GIVE WEAPONS	alle Waffen (ohne Munition)
GIVE AMMO	Munition
GIVE HEALTH	Lebensenergie auf 100 setzen
BIND x xyz	Cheat xyz auf Taste x legen
QUIT	Spiel beenden

Waffen

Gewehr

Das Gewehr ist die früheste außerirdische Waffe, die Sie besitzen werden. Der Munitionsvorrat ist groß und wird von allen feindlichen Jägern ebenfalls fallen gelassen, sodass Munition leicht zu finden ist. Obwohl es nicht über viel Feuerkraft verfügt, wird es mehr als ausreichen, um mit den schwächeren Feinden fertig zu werden, denen Sie auf Ihrem Weg begegnen, wie etwa Jägern und Fodder. Wenn Sie jedoch zu lange schießen, Erhitzt die Waffe und Sie müssen einen Moment warten, bis sie mit neuer Munition nachgeladen ist.

Der sekundäre Schussmodus des Gewehrs schaltet es in den Scharfschützenmodus um, sodass Sie entfernte Feinde mit dem Scharfschützengewehr angreifen können. Dies verbraucht deutlich mehr Munition als der normale Feuermodus, ist aber praktisch, um mit feindlichen Hunter-Scharfschützen fertig zu werden. Tatsächlich ist das alles, wofür Sie es jemals brauchen werden; Die meisten anderen Feinde bewegen sich zu schnell, als dass diese Feuerart gegen sie wirksam wäre.

Beachten Sie, dass, wenn Ihnen die Munition für das Gewehr ausgeht, die Munition langsam bis zu einer festgelegten Menge regeneriert wird, was es zum Abfeuern von organischem Sprengstoff, Schwerkraftschaltern und Ähnlichem nützlich macht.

Crawler

Crawler sind im Wesentlichen außerirdische Granaten, was seltsam ist, wenn man bedenkt, dass sie überall im Schiff herumkriechen. Klingt für uns nach einer guten Idee. Wie dem auch sei, Sie heben diese Kerle auf, wenn Sie darüber laufen, und können sie von da an nach Belieben verwenden.

Für den Crawler gibt es zwei Feuermodi, durch die Sie durch Drücken der alternativen Feuertaste wechseln können. Wenn Sie den Crawler mit den Beinen nach unten auf Ihre Hand legen, wirkt er wie eine Annäherungsmine. Wenn Sie es auf eine Stelle werfen, bleibt es dort, bis ein Feind (oder Sie) vorbeigeht und dann explodiert. Wenn es die Beine hochhält, explodiert es ein paar Sekunden, nachdem es den Boden berührt hat. Ziemlich normal, wirklich.

Blutegelpistole

„Das wird einiges rocken!“ So eloquent wie Tommy es ausdrückt: Wer sind wir, dem wir widersprechen könnten? Die Leech Gun verfügt nur über einen Schussmodus; Sein alternatives Feuer saugt einfach Energie von Blutegelstationen an, die in der Sphäre verstreut sind. Sie werden nirgendwo sonst Munition finden, also halten Sie Ausschau nach Leech-Stationen.

Für die Leech Gun gibt es vier Munitionsarten. Das erste, dem Sie begegnen werden, ist Plasmamunition, die schnelle Ausbrüche von Plasmaenergie auf Ihre Feinde aussendet. Es ist nicht sehr genau, aber stark genug, um Jäger und andere schwächere Feinde schnell auszuschalten. Alternativ können Sie auch auf Kaltmunition zugreifen, die Ihre Ziele etwas schneller erfriert. Um diese Munition nutzen zu können, muss man allerdings direkt über den Gegnern sein und man kann nicht viel davon aufbewahren.

Später im Spiel erhalten Sie Zugang zu Blitzmunition, die die Waffe im Wesentlichen in ein zoomloses Scharfschützengewehr oder eine Railgun verwandelt. Diese Schüsse können mit nur ein oder zwei Treffern fast alles töten, aber Sie können nur etwa sechs Schüsse dafür speichern, also zielen Sie sorgfältig.

Schließlich erhalten Sie in den letzten Leveln des Spiels reine Energiemunition. Das wirkt wie ein Blitzgeschütz von Quake. Sie werden eine große Energiemenge in einem konstanten Strahl vor sich abgeben. Es ist so stark, dass Sie durch die Wucht der Explosion tatsächlich nach hinten geschleudert werden! Wenn Sie es jedoch auf Ihren Feind konzentrieren können, können Sie ihn mit minimalem Aufwand töten.

Automatische Kanone

Die automatische Kanone erhält man zum ersten Mal, wenn man sie vom Arm eines Centurion, dem ersten Boss im Spiel, abschneidet. Es handelt sich um einen leistungsstarken Nagelpistolen-/Granatwerfer, der reichlich Munition verstreut hat. Dies ist vor allem für den Umgang mit Jägern nützlich, da diese schnell in einen der beiden Schussmodi verfallen. Insgesamt eine leistungsstarke Waffe für den Dauereinsatz. Denken Sie daran, dass Harvester die Granaten

dieser Waffe in ihrem Goop-Schild einfangen, was dies etwas weniger nützlich macht, wenn Sie spät im Spiel auf eine große Anzahl von Harvestern treffen.

Säurepistole

Dies ist Preys Version einer Schrotflinte. Die Säurekanone feuert eine Salve Säure auf alles vor Ihnen ab, aber der Schuss breitet sich schnell aus, was bedeutet, dass Sie aus ziemlich kurzer Entfernung schießen müssen, um Ihre Munition optimal zu nutzen. Wenn Sie jedoch zu Fuß unterwegs sind (im Gegensatz zu einem Fahrzeug), haben Sie normalerweise Feinde in Ihrer Nähe, sodass dies eine nützliche Waffe gegen organische Feinde wie den Jäger und den Ernter sein wird.

Das Sekundärfeuer hier wird die aktuelle Munitionspatrone der Acid Gun auf einmal auf einen Feind abfeuern. Es ist zwar mächtig, verfehlt aber recht oft Ihr Ziel, besonders wenn Sie versuchen, etwas zu treffen, das sich bewegt oder ausweichen kann, wie zum Beispiel einen Harvester. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, dauert es ein paar Sekunden, bis Sie erneut schießen können. Dieser Feuermodus eignet sich am besten für sperrige Gegner, denen man nicht so gut ausweichen kann, wie etwa Zenturios oder den verbesserten Jagdhund, dem man gegen Ende des Spiels begegnet.

Crawler-Launcher

Der Launcher wird die letzte Waffe sein, die Sie auf Ihren Reisen finden; Sie werden es einem toten Erntearbeiter aus der Hand schneiden, wenn Sie ihn zum ersten Mal sehen. Und dann können Sie damit machen, was Sie wollen. Es ist eine interessante Waffe, die einen Raketenwerfer mit einem tragbaren persönlichen Schutzschild kombiniert.

Der primäre Brand sollte hier nicht allzu schwer zu bekämpfen sein; Es ist ein Raketenwerfer, der Raketen abfeuert, die sich ziemlich schnell bewegen. Mit diesen Raketen können Sie Jäger leicht töten, aber sich schneller bewegende Feinde, wie die meisten Feinde, können den Raketen ausweichen, bevor sie einschlagen, was sie gegen sie weniger nützlich macht, es sei denn, Sie befinden sich in unmittelbarer Nähe. In diesem Fall werden Sie wahrscheinlich selbst eine Menge Schaden erleiden. Beachten Sie außerdem, dass diese Raketen, genau wie die Granaten der Autokanonen, von Erntemaschinen inaktiv gemacht werden. Flüche! Wieder vereitelt! Abgesehen davon können Sie sie gewinnbringend gegen größere Feinde wie Centurions einsetzen.

Interessant ist der sekundäre Feuermodus; Es verteilt eine gelartige Substanz in der Luft vor Ihnen, die Sie und Ihre Gegner vorübergehend daran hindert, durch sie hindurch zu schießen. Nützlich, wenn Sie wissen, dass ein Gegner eine Granate oder eine Rakete auf Sie feuert, aber da es Sie daran hindert, zurückzuschießen, ist es im Einzelspielermodus oft nicht besonders nützlich. Im Mehrspielermodus können Sie damit möglicherweise vorübergehend eine Tür verstopfen oder sich selbst retten, während Sie auf etwas Gesundheit zulaufen, aber hey – wenn Sie einen Raketenwerfer haben, möchten Sie ihn wahrscheinlich einfach dazu verwenden, wissen Sie: Raketen abfeuern.

Komplettlösung

Letzter Aufruf

Es ist der letzte Anruf im Rasthaus. Kreisverkehr um 1:50 Uhr, Zeit, noch ein Bier zu trinken, bevor es losgeht. Wenn Ihre Freundin die Barkeeperin ist, können sich die Regeln natürlich etwas zu Ihren Gunsten ändern. Heute Abend wird jedoch niemand lange bleiben ...

Gehen Sie ruhig um die Bar herum und versuchen Sie, alle Gegenstände zu benutzen, die Ihnen begegnen. Die Urinale können gespült werden, man kann Seife aus den Seifenspendern werfen, das Waschbecken benutzen usw. Tolle Sache! Es ist die interaktivste Toilette in der Geschichte der Videospiele, und Sie werden sich wahrscheinlich ganze 10 Sekunden darin aufhalten.

Wenn Sie die eigentliche Bar erreichen, schauen Sie sich nach Ihrem Großvater Enisi und Ihrer Freundin Jen um. Zusammen mit den beiden Bikern hier müssen Sie mit ihnen interagieren, bevor Sie das Spiel richtig starten können. Denken Sie daran, dass die anderen Charaktere nicht mit Ihnen sprechen, es sei denn, Sie sind in ihrer Nähe und schauen in ihre Richtung. Wenn Sie sich also Zeit nehmen und Videopoker spielen möchten, können Sie dies gerne tun.

Irgendwann geraten die beiden Biker in Aufruhr und weigern sich, die Bar zum Ladenschluss zu verlassen, sodass Ihnen nichts anderes übrig bleibt, als sie gnadenlos mit Ihrem Schraubenschlüssel zu schlagen. Nachdem sie beide am Boden sind, greifen die Außerirdischen schließlich an und saugen Sie und Ihre Familie in den Himmel ... und auf die Sphäre.

Fluchtgeschwindigkeit

Der Beginn dieses Levels ist eine lange Bahnfahrt ins Unbekannte. Du wurdest von Außerirdischen gefangen genommen, so viel ist sicher, aber warum? Und wie? Und noch besser: Was werden Sie dagegen tun?

Sie müssen nicht lange warten, um die Antwort auf die letzte Frage zu finden, da Tommy kurz nach seiner Ankunft in der Sphäre aus seiner Gefangenschaft befreit wird – offenbar streifen dort befreite Sklaven durch das Innere des Gebiets und versuchen, andere Gefangene zu befreien und ... dann lassen Sie sie für sich selbst sorgen. Selbst nachdem Sie es geschafft haben, sich aus Ihrem Käfig zu befreien, werden Ihre Wohltäter nicht da sein, um Ihnen zu helfen, also sind es nur Sie und Ihr Widersacher gegen die Welt.

Futtermittel

Gehen Sie hier den Gang hinunter und töten Sie den ersten Fodder-Feind, den Sie entdecken. Diese kleinen Kerle haben einen Bissangriff, der zwar einigen Schaden anrichten kann, aber nicht besonders bedrohlich ist. Schlagen Sie den ersten nieder und ignorieren oder töten Sie dann den Menschen in der Nähe. Es wird nichts Schlimmes passieren, wenn Sie sich entscheiden, ihn mit Ihrem Schraubenschlüssel zu schlagen; Sie befinden sich rechtlich in einer Art Grauzone. Sie fühlen sich vielleicht schlecht, aber die Moral ist in einer solchen Situation etwas wankelmütig.

Aktivieren Sie die Tür auf jeden Fall, indem Sie den Schalter in der Nähe drücken. Gehen Sie an den Fodders auf Ihrem Weg vorbei, bis Sie eine weitere Tür erreichen, durch die Sie kriechen können, um das erste Portal des Spiels zu erreichen.

Es lohnt sich, sich einen Moment Zeit zu nehmen, um diese Portale zu erklären: Im Grunde können Sie damit sofort von einem Bereich eines Levels zum anderen springen, ohne Ladebildschirme oder Wartezeiten. Man findet sie in zahlreichen Bereichen und in unterschiedlichen Größen und Formen. Manchmal erscheinen sie aus dem Nichts und erscheinen als gelbe oder blaue Kreise, aber oft sind sie an einer Art Tür oder Struktur verankert, wie es hier beim Portal der Fall ist. Portale können normalerweise nur von einer Seite betreten werden. Wenn Sie also versuchen, zur Rückseite des Portals zu gehen, werden Sie es wahrscheinlich nicht sehen können. Sie können auch durch Portale schauen, um Ihr Ziel zu sehen, und wenn Sie zufällig einen Feind auf der anderen Seite entdecken, können Sie ruhig losfeuern; Kugeln fliegen wie gewohnt durch Portale.

Nachdem dies alles gesagt ist, können Sie gerne hier durch das Portal gehen. Sie müssen sich ducken und zur Rückseite der Kiste gehen, um sie zu erreichen. Es führt zu einem weiteren langen Durchgang, der nach links und rechts abzweigt. Links führt nirgendwo hin, aber wenn Sie rechts gehen, können Sie etwas Gesundheit von den Membranen auf dem Boden sammeln. Beachten Sie auch die Bilder an der Wand; Es scheint, dass die Außerirdischen wissen, wer Ihre Verwandten sind. Vielleicht wollen sie an ihnen ein Exempel statuieren?

Wie auch immer, kriechen Sie durch das nahegelegene Portal, um einen anderen Bereich zu erreichen. Benutze dein Feuerzeug, um die Fodders auf deinem Weg zu sehen, töte sie dann und gehe weiter. Sie kommen zu einer Maschine, die offenbar dazu dient, Menschen zu verflüssigen ... viele Menschen. Solange du dabei bleibst und aufpasst, wird es weiterhin Menschen töten, wenn du dich selbst oder deine Freunde verärgern willst. Wenn Ihnen das langweilig wird, gehen Sie durch die Türen, beobachten Sie, wie Enisi hineinbeißt, und gehen Sie dann durch das Portal, das sich öffnet, um das nächste Level zu laden.

Abwärtsspirale

Anscheinend ist es an der Zeit, sich etwas Nine Inch Nails-Musik anzuhören. Dieses Spiel verwendet tatsächlich die Quake-Engine, denke ich. Sie können das Mopfest starten, indem Sie die Menschen-Entsafter-Maschine über das Bedienfeld in der Nähe reaktivieren. Es ist nicht schön, aber es ist eine Option!

Wenn Sie sich hier entlang des Weges bewegen, erscheint Ihr erster Jäger. Schlagen Sie mit Ihrem Schraubenschlüssel auf ihn ein und schnappen Sie sich seine Waffe, ein organisches Gewehr. Es verfügt über einen leistungsstarken primären Feuermodus, der schnell Bolzen abfeuert, und einen praktischen sekundären Scharfschützenmodus, der mehr Schaden verursacht, aber viel mehr Munition verbraucht. Ein weiterer Jäger erscheint durch ein Tor weiter unten; Sie können durch das Tor gehen, um einen kleinen Gesundheitsschub zu finden.

Kunst? Ist das Kunst?

Deaktivieren Sie den Energieschild in der Nähe mit Ihrer Hand, um den Durchgang zu öffnen. Lassen Sie sich dann fallen und hören Sie sich die Art Bell-Sendung an, die auf mysteriöse Weise in Ihre kleine Kammer gepumpt wird. Auf mysteriöse Weise werden auch die kleinen organischen Materiekügelchen gepumpt, die aus einer Röhre in der Nähe ausgeschieden werden. Einen dieser Bälle musst du hier die Rampe herunterschieben, bis er auf der Webby-Membran am Ende der Halle zum Liegen kommt. Wenn es in Position ist, schießen Sie mit Ihrer Waffe darauf, um die Membran aufzulösen und weiterzumachen.

Springen Sie hin und töten Sie die Jäger, die im nächsten Raum erscheinen. Sie können durch die Tür zu Ihrer Rechten gehen, um mehr Munition für Ihr Gewehr sowie eine weitere verrückte Person zu finden. Sie können diesen Raum jedoch nicht verlassen. Sie müssen in den Raum zurückgehen, in dem sich die schwimmenden Geräte befanden, und nach unten springen. Unten sammelst du deine ersten Schlingpflanzen. Dies sind im Grunde Ihre Handgranaten in Prey. Wie alle anderen Waffen verfügen sie über zwei Schussmodi, durch die Sie mit der Alt-Feuer-Taste wechseln können. Wenn Sie eine Kriechpflanze werfen, während ihre Beine nach oben zeigen, explodiert sie einige Sekunden nach der Landung. Wenn Sie es mit abgesenkten Beinen werfen, bleibt es auf der Lauer und verhält sich wie eine Annäherungsgranate, die explodiert, sobald ein Feind vorbeigeht.

Benutzen Sie hier die Wandrampe, um in den oberen Bereich zu gelangen, und nutzen Sie dann die zweite Rampe, um noch höher zu gelangen. Sie kommen in einen Bereich, in dem ein paar Futtermittel herumliegen. Töte sie, bevor du auf den Boden fällst, und bewege dich dann, um den oft in Trailern vorgestellten Moment zu erreichen, in dem eine Kiste umkippt und ein weiteres Futter zum Vorschein kommt, das aus einem darin verborgenen Portal auftaucht. Wie genau es dem Futter gelang, die Kiste umzuwerfen, ist unklar, aber egal, es ist Ihr Durchgang ... zum Abenteuer!

Abenteuer!

Also nichts wie los! Im nächsten Raum gibt es ein paar Portale, darunter das, durch das Sie gerade gekommen sind, sowie einen winzigen kleinen Globus in einer Metallbox. Für welchen heimtückischen Zweck könnte dieser Globus gedacht sein? Nun, wenn Sie durch das andere Portal

hier vor Ort gehen, werden Sie feststellen, dass dies nur eine Möglichkeit für die Entwickler ist, mit Ihnen herumzuspielen. Wenn Sie hindurchgehen, werden Sie sich miniaturisiert und auf der Oberfläche des Globus wiederfinden; Anscheinend können die Portale Dinge größer oder kleiner machen, wenn man durch sie geht. Kämpfen Sie sich geradeaus vor (oder, wenn Sie einem Kampf aus dem Weg gehen möchten, drehen Sie sich von der Stelle, an der Sie auf dem Globus landen, um und gehen Sie über den schwarzen Teil des Globus) und lassen Sie sich dort in das Portal fallen, um weiterzumachen.

Sie befinden sich hier in einer Art Blutverarbeitungsraum mit zahlreichen Mündern an den Wänden, die in regelmäßigen Abständen Ausfluss aus ihren Zapfhähnen ausstoßen. Wenn du getroffen wirst, erleidest du Schaden, also schieße auf die Münder, um zu verhindern, dass sie sich weiterbewegen. Beachten Sie, dass Sie sich selbst durch die Portale hier sehen können, wenn Sie sich umschauchen. man kann sich auch selbst erschießen, aber das hat offensichtlich tödliche Folgen.

Gehen Sie weiter, vorbei an der Stelle, an der Sie Jen treffen. Außerhalb dieses Gebiets finden Sie Gruppen von Jägern, die entkommene Menschen aufspüren. Sie können hier wahrscheinlich keine Leben retten, aber Sie können die Jäger für ihre Taten bezahlen lassen. Erledige sie und kümmere dich dann um die Hunde, die ihnen hart im Weg stehen. Hier gibt es nichts besonders Schwieriges; Erschieße sie einfach ein paar Mal, bevor sie es schaffen, sich dir zu nähern. Wenn Sie sie nah genug an sich heranlassen, um zu beißen, können sie beginnen, Sie auf verwirrende Weise zu umkreisen, was es schwierig macht, sie zu treffen.

Wo zum Teufel bin ich?

Im nächsten Raum erhalten Sie Ihre erste große Enthüllung. Drücken Sie den Netzschalter, um den Gehweg in der Nähe einzuschalten, aber bleiben Sie unbedingt in der Nähe und beobachten Sie die Lichtshow, während sich die Aussichtsplattform zum Weltraum öffnet. Wenn Zweifel an Ihrem Standort bestanden, sollte dies ein Ende haben. Sie befinden sich definitiv im Inneren der Sphäre, einer gigantischen Ansammlung spinnennetzartiger Strukturen, die sich um eine kleine, eingeschlossene Sonne dreht. Sie wissen jetzt, wo Sie sind; Jetzt müssen Sie herausfinden, wie Sie gehen können, hoffentlich nachdem Sie Jen gefunden haben.

Gehen Sie den Gang in der Nähe hinauf und finden Sie einen weiteren kleinen Raum voller Sklaven, zombifizierte Menschen, die offenbar als Arbeiter in der Sphäre arbeiten. Sie können sie töten, wenn Sie möchten, allerdings werden sie gewalttätig, wenn Sie es versuchen. Rollen Sie auf jeden Fall einen Orga-Ball in Richtung der Membran, die die Tür bedeckt, und schießen Sie dann darauf, um weiterzumachen. Irgendwann kommen Sie zu einem Metallsteg, der an der Decke einer Gletscherspalte hängt. Wenn Sie hinübergehen und dann erneut versuchen, umzukehren, werden Sie abgeschossen und (anscheinend) getötet. Aber Ihre Reise ist noch nicht zu Ende ...

Übergangsriten

Rites of Passage ist ein kleineres Level, das Sie in die Kunst des Spiritwalking einführen soll. Obwohl Tommys Tod scheinbar sicher war, ist es Enisi gelungen, Sie zu retten und in ein Geisterreich zu bringen, wo seine Spektralform Ihnen die alten Bräuche der Cherokee beibringen kann. Tommy ist in der ganzen Sache ein bisschen dumm, aber du wirst dich eine Weile mit ihm abfinden müssen, bis du deine neuen Kräfte kennengelernt hast und weitermachen kannst.

Suchen Sie zunächst Enisi und sprechen Sie mit ihm zu den Höhlen der Prüfung. Wenn Sie das Feuer erreichen, warten Sie, bis Enisi aufhört zu reden, und verlassen Sie dann mit Ihrem Spiritwalking-Knopf Ihren Körper, gehen Sie durch die Flammen und aktivieren Sie die Säule auf der anderen Seite. Wenn Sie durch die Tür in die Höhle gehen, können Sie erneut durch die Flammen gehen, um Ihren Geisterbogen zu erreichen, die einzige Waffe, die Sie beim Geistwandeln besitzen können.

Spiritwalking funktioniert so: Wenn Sie Ihren Körper mit Spiritwalking verlassen, kann Ihr Geist mit Ihrem Geisterbogen auf Feinde schießen. Er ist unsichtbar, bis Sie tatsächlich mit dem Angriff beginnen. Sie können es also nutzen, um etwas auszukundschaften, wenn Sie sich Sorgen darüber machen, was hinter einer Ecke liegt oder so etwas in der Art. In der Geisterwandlungsform bleibt Ihr physischer Körper dort, wo er liegt, und ist anfällig für Angriffe von Feinden. Wenn er jedoch getroffen wird, kehren Sie automatisch zu ihm zurück und sind in der Lage, sich zu verteidigen. Sie können beim Geistwandeln nicht mit allem interagieren (Sie können zum Beispiel keine Wandrampen verwenden), aber Sie können die meisten Schalter umlegen, und darüber hinaus können Sie die meisten Kraftfelder passieren und so Zugang zu Orten erhalten, die Sie benötigen und nicht mit dem physischen Körper erreichen können. Im Allgemeinen sollten Sie es nicht für den Kampf verwenden, aber es wird sich als nützlich erweisen, wenn Sie versuchen, Rätsel zu lösen.

Zweite Chance

Nachdem Sie zur Sphäre zurückgekehrt sind, töten Sie die Sklaven in der Nähe und schieben Sie eine der Kugeln in die Mitte des Raums, um die Membran zu durchbrechen, und lassen Sie sich dann fallen. Das erste Geistwanderrätsel befindet sich in dieser Röhre. Sie stehen einem Kraftfeld gegenüber, das Sie nicht umgehen können. Beachten Sie das Sonnensymbol auf dem Boden. Dies weist auf eine Stelle hin, an der Sie Ihre Geisterwanderung einsetzen können. (Bevor Sie dies jedoch tun, möchten Sie vielleicht eine Granate auf die drei Fodders auf der anderen Seite des Feldes werfen. Werfen Sie sie einfach und sie sollte alle zerstören.) Beim Geistwandeln können Sie dann durch das Feld rennen. Schalten Sie es am Bedienfeld in der Nähe aus. Sie können auch die exklusive Spiritwalking-Rampe in der Nähe der Fodders hinaufgehen; An manchen Orten gibt es Rampen wie diese, die nur von Geistwanderern genutzt werden können, was normalerweise zu zusätzlicher Munition oder Ähnlichem führt.

Beschaffung einer Blutegelpistole

Folgen Sie dem Pfad in der Nähe, bis Sie ein weiteres Kraftfeld erreichen, durch das Sie mit Ihrem Geisterwandel hindurchgehen und ihn deaktivieren können. Wenn Sie möchten, können Sie den Jäger in der Nähe auch mit einem Pfeil in den Kopf stecken. Gehen Sie auf jeden Fall durch und beginnen Sie, den Gehweg hinaufzugehen, und aktivieren Sie ihn bei Bedarf am nahegelegenen Schalter. Klettern Sie immer wieder hinauf, aber verlassen Sie das Ende des Gehwegs nicht. Halten Sie auf dem kleinen Platz am Ende des Weges an und wandeln Sie, während Sie noch auf dem Kopf stehen, im Geiste. Ihr Geist wird auf den Boden des Gangs fallen, sodass Sie sich bewegen und durch das Kraftfeld in der Nähe gelangen können, um den Kontrollraum zu betreten. Legen Sie den Schalter um, um Ihren Körper auf die andere Seite des Bereichs zu bewegen, springen Sie dann zurück hinein und verlassen Sie den Gehweg, wenn er sich auf der anderen Seite befindet.

Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie in der Lage sein, den Kontrollraum von der Seite des Raums aus zu betreten, auf der Sie sich gerade befinden. Wenn Sie dies tun, lösen Sie einen Alarm aus, können aber auch eine Leech Gun in die Hand nehmen, die Tommy anerkennend beschreibt. Schnappen Sie es sich, gehen Sie dann zurück und gehen Sie durch die nahegelegene offene Tür, um weiterzugehen.

Nachdem Sie die gruselige kleine Zwischensequenz mit den Dishonored Dead und ihrer Vorliebe, die Seelen kleiner Kinder zu übernehmen, miterlebt haben, stürmen Sie durch eine weitere Tür und erhalten Zugang zum zweiten der vier Leech Gun-Typen. Bei der vorinstallierten Munition handelt es sich um eine leistungsstarke Plasmamunition. Wenn Sie hier jedoch zur Eismunition wechseln, können Sie Ihre Feinde an Ort und Stelle einfrieren, allerdings nur aus nächster Nähe. Der Flur hier ist eine Sackgasse, aber wenn Sie zurückgehen und unter die Treppe schauen, können Sie ein Paar Kisten finden. Gehen Sie in den Bereich ganz rechts, um den nächsten Bereich zu finden.

Switcheroo

Wenn Sie durch die Kiste gehen, gelangen Sie in einen Raum voller Schwerkraftschalter. Um die Schwerkraft auf einen anderen Teil des Raums umzulenken, betätigen Sie einfach einen der Schalter an den „Wänden“. Die Schwerkraft wird umgedreht, sodass sich der Schalter, auf den Sie gezielt haben, nun auf dem „Boden“ befindet. Es ist ziemlich schwierig, sich hier zu verirren, und Ihr Ziel ist es, ein Portal oben im Raum zu erreichen. Betätigen Sie dazu die Schwerkraftschalter, bis Sie Ihr Ziel gefunden haben, und manövrieren Sie dann herum, damit Sie es erreichen können.

An diesem Punkt befinden Sie sich in einem großen, offenen Bereich, in dem es von Hunter-Scharfschützen nur so wimmelt, um Sie noch einen Schritt weiter zu bringen. Diese Kerle tun wirklich weh, wenn sie es schaffen, dich zu schlagen, also verprügel sie zuerst mit deinem eigenen Scharfschützenaufsatz an deinem Gewehr, bevor sie die Chance dazu bekommen. Wenn es Ihnen gelingt, ein paar von ihnen zu töten, können Sie losrennen und versuchen, den Gehweg zu umrunden. Vielleicht nutzen Sie dabei die großen aufsteigenden Kugeln als Deckung vor den Scharfschützen. Am anderen Ende des Gehwegs lassen Sie sich in ein Loch fallen, schauen dann nach oben und schießen auf einen Schwerkraftschalter, um den nächsten Teleporter zu erreichen.

Zurück in der Bar

Wie Sie der Musik hier entnehmen können, haben Sie fast den Barbereich erreicht, den die Außerirdischen offenbar beschlossen haben, im Inneren der Sphäre in all seiner heruntergekommenen Pracht wiederherzustellen. Warum? Wer weiß. Manipulieren Sie auf jeden Fall vorsichtig die Schwerkraftschalter, um ihn zu erreichen, und denken Sie darüber nach, wohin Sie fallen werden, wenn Sie auf einen Schalter schießen, bevor Sie ihn treffen. Sie möchten sich in einer Position befinden, in der Sie auf dem Weg vor Ihnen weitergehen können, was nicht immer möglich ist, wenn Sie an einer ungünstigen Stelle einen Schwerkraftschalter betätigen.

Wie auch immer, wenn Sie die Bar erreichen, gehen Sie auf die unterste Ebene und fangen Sie an, die Jäger, die hinter Ihnen her sind, zu vernichten. Wenn sich einige Portale geöffnet haben, schauen Sie sich um, bis Sie ein blaues finden. Dieses sollte sichtbar sein, wenn Sie an der Stelle stehen, an der sich zuvor die Spielautomaten befanden, und in die Mitte der Bar blicken. Gehen Sie hindurch, um das Level zu beenden.

Alle fallen herunter

Nachdem Sie Jen hier entdeckt haben, gehen Sie durch die Membran in der Nähe und aktivieren Sie den ruhenden Gang mit dem Schalter im großen Raum dort. Gehen Sie dann weiter, bis Sie den gegenüberliegenden Raum mit den Fodders darin erreichen. Eine weitere Membran wird Sie am Weitergehen hindern. Zerstören Sie sie also und gehen Sie dann durch das Kraftfeld dahinter, um sie außer Gefecht zu setzen. Es ist lustig, wie viele dieser Kraftfelder auf der gegenüberliegenden Seite Schalter haben; Keiner der Arbeiter in der Sphäre darf in der Lage sein, überhaupt einen Rückzieher zu machen.

Behalten Sie Ihren Weg im Auge und gehen Sie weiter an der Art Bell-Station vorbei, bis Sie in einer Position herauskommen, in der Sie sich in die Metallröhre vor Ihnen ducken können. Gehen Sie hinein, töten Sie den Hund, der offenbar einen Schnappschuss gemacht hat, lassen Sie sich dann durch die Röhre in der Nähe fallen und bewegen Sie sich weiter, bis Sie in einen anderen Raum kommen. Töte hier die Jäger und den Hund und bewege dich dann mit den Schwerkraftschaltern an der Decke auf die andere Seite. Hier können zwei Portale aktiviert werden. Die linke Seite führt zu einem geheimen Bereich (benutzen Sie Spiritwalking, um hier etwas Munition für Ihr Gewehr zu finden), während die rechte Seite immer weiter führt.

Im nächsten kleinen Korridor, in der Nähe der beiden Leech Gun-Ladestationen, finden Sie einen

weiteren Videopokerautomaten. Wenn Sie ein paar Mal auf die Schaltflächen „Geben/Ziehen“ drücken, stehen Ihnen ein paar Millionen Credits zur Verfügung, da der Automat kaputt ist und ständig Royal- und Straight-Flushes auswerfen wird, wenn Sie es einfach zulassen. Wenn Sie die 360-Version des Spiels spielen, können Sie einen der Erfolge freischalten, indem Sie hier 250 Credits sammeln, was nach ein oder zwei Händen erfolgen sollte. Darüber hinaus ist dies eine Sackgasse. Drehen Sie sich also um und gehen Sie zurück zum Portal, das zu einem neuen Bereich führt.

Tipp : Bevor Sie losgehen, möchten Sie vielleicht Ihre Leech Gun mit der roten Energiemunition aufladen. Nur ein Vorschlag...

Betreten Sie den Aufzug vor Ihnen, nachdem Sie das Portal passiert haben. Es bewegt sich außerordentlich langsam, wird aber irgendwann seinen Höhepunkt erreichen und Sie in eine scheinbar weitere Sackgasse führen. Betätigen Sie hier den Schalter an der Decke, um die Schwerkraft zu drehen und so Zugang zum Portal an der Decke zu erhalten.

Kinder – Warum mussten es Kinder sein?

In diesem Raum werden Sie gegen eine Reihe von Dishonored Dead antreten; Sie werden die Form von Kindern annehmen, die Sie mit Energie bewerfen, wenn sie Sie entdecken. (Um ihr Erscheinen auszulösen, müssen Sie die Rampe in den mittleren Bereich des Raums nehmen.) Um sie zu töten, verwenden Sie am besten die rote Munition in der Leech Gun, die sie nach einer Weile auflöst ein paar Sekunden, nachdem ich sie abgefeuert habe. Am besten stellen Sie sich einfach auf die zentrale Plattform und sprengen sie, wenn sie sich Ihnen nähern. Sie müssen auf die Plattform kriechen, bevor sie ihre Energieblitze auf Sie abfeuern können, und Sie können Ihre Blutegelkanone tatsächlich von der Station aus aufladen, die durch eines der Löcher in der Wand kaum sichtbar ist, so lange indem Sie direkt darauf zielen und so nah wie möglich herankommen, ohne von der Plattform zu fallen.

Nachdem Sie es geschafft haben, genügend Kinder herauszuholen, hören Sie sie eine Version von „Ring Around The Rosies“ singen, woraufhin sich eine Tür in der Nähe beginnt, wenn auch nur teilweise, zu öffnen. Nach ein paar weiteren Sekunden (und nachdem noch ein paar weitere Tote von unten aufgetaucht sind) öffnet es sich so weit, dass Sie darunter durchgehen und das Level beenden können.

Bruchlandung

Nachdem Sie hier durch das erste Energiefeld gegeistert sind, suchen Sie nach einem Schalter auf der rechten Seite, um es auszuschalten. In der Nähe gibt es einen weiteren Schalter für einen Alarm, den Sie möglicherweise ausfindig machen möchten, bevor Sie die Geisterwanderung ausschalten. Wenn Sie die Jäger hier töten können, während Sie in der Nähe des Alarmschalters stehen, können sie ihn nicht einschalten, sodass Sie sie leichter erledigen können, da sie hier keine Verstärkung herbeirufen oder den Sicherheitsturm aktivieren können. Wenn es ihnen gelingt, den Alarm auszulösen, sollten Sie den Turm zerstören, bevor er Sie festhält. Es ist nicht allzu schwierig; Verstecken Sie sich einfach hinter einer Säule, schießen Sie ein paar Sekunden lang davon, ducken Sie sich dann hinter die Säule, bis sich der Turm wieder schließt, und wiederholen Sie den Vorgang.

Nachdem Sie nach draußen gegangen sind und das abgestürzte Flugzeug gesehen haben, gehen Sie als Geist durch das Kraftfeld im Boden und finden Sie den Schalter, um es in der Nähe zu deaktivieren. Gehen Sie hier die Plattform hinunter, bis Sie die Röhren erreichen, die über der Schlucht unten hängen. Springen Sie jedoch nicht sofort herunter. Springen Sie in die unterste Röhre und schauen Sie nach unten, um ein paar Hunde unter Ihnen zu entdecken. Erledige sie mit deinen Granaten oder deiner Leech Gun.

Der Canyon

Möglicherweise ist Ihnen hier ein neuer Munitionstyp für Ihre Leech Gun aufgefallen. Blitzmunition gehört zu den am schnellsten genutzten Munitionsarten, ist aber höchstwahrscheinlich auch die leistungsstärkste. Es funktioniert wie eine Schienenkanone und feuert einen mächtigen Blitz vor Ihnen ab. Da Sie mit der Leech Gun jedoch nicht heranzoomen können, müssen Sie wahrscheinlich etwas näher an Ihre Feinde herankommen, bevor Sie das können benutzen es tatsächlich. Leider werden die drei Scharfschützen am anderen Ende der Schlucht ihr Bestes tun, um Sie daran zu hindern, auch nur in ihre Nähe zu kommen.

Allerdings brauchen diese Scharfschützen, wie alle anderen auch, ein paar Sekunden, um Sie zu erfassen, bevor sie schießen können. Versuchen Sie also, sich zu ducken und hinter die Wände auf der linken Seite der Schlucht zu tauchen, um sich ihnen zu nähern. Mit zwei Munitionsstationen, die Ihnen zur Verfügung stehen, sollten Sie in der Lage sein, ein paar Fehlschüsse auf die Scharfschützen abzuwehren, und wenn Sie nahe genug an ihre Positionen herankommen, werden sie daran gehindert, auf Sie zu schießen, da die Plattformen, die sie haben, nicht auf Sie schießen können- Wenn du darauf stehst, wird es dir im Weg stehen. Diese Sequenz wird durch die Tatsache komplizierter, dass es in der Gegend keine Heilung gibt, sodass Sie möglicherweise hin und wieder in das Geisterreich reisen müssen, um neue Energie zu tanken. Sie sollten jedoch in der Lage sein, die Strecke zurückzulegen, wenn Sie vermeiden können, eingesperrt zu werden.

Gehen Sie am Ende der Schlucht auf Geisterwanderung, um den Aufzugsschalter zu finden, kehren Sie dann in Ihrem Körper zum Aufzug zurück und begeben Sie sich zum Portal, um weiterzugehen.

Das sich verändernde Portal

Mischen Sie die Gravschalter im nächsten Flur, um an dem kaputten Tor vorbeizukriechen, und deaktivieren Sie dann die Kraftfelder, um zu einem anderen Portalraum zu gelangen. Hier ist nichts allzu knifflig; Gehen Sie einfach in das zentrale Portal, legen Sie den Schalter nach innen um, um es seitlich zu bewegen, gehen Sie dann in den anderen Raum hinaus und gehen Sie durch die Tür, um weiterzugehen. (Im zweiten Raum gibt es ein zweites Portal, das zu Gewehrmunition führt, die Sie möglicherweise in der Nähe des Flugzeugabsturzes verpasst haben.)

Gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Paar Hunde kommen, die hinter einem Kraftfeld eingeschlossen sind. Dies scheint eine Sackgasse zu sein, aber wenn Sie sich umschaun, werden Sie eine Tafel mit einer Tastatur darauf finden. Sie haben die Codes für keine dieser Tastaturen, aber in klassischer Dummkopf-Manier: Wenn Sie sich umschaun, wenn Sie nicht weiterkommen, finden Sie immer die Kombination, die Sie benötigen, in der Nähe. Wenn Sie in diesem Fall zurückgehen und durch ein kleines Fenster schauen, sehen Sie eine kleine Anzeige mit fremdem Text darauf. Wenn Sie lange genug warten, bis der Code in arabische Ziffern übersetzt wird, sehen Sie, dass der Code 1623 lautet. Kehren Sie zur Tastatur zurück und geben Sie diesen ein.

Benutzen Sie im nächsten Raum Ihr Scharfschützengewehr, um die beiden Scharfschützen über Ihnen zu markieren und zu töten, und gehen Sie dann hier über die Lücke. Wenn Sie auf dem Schwerkraftportal stehen und direkt nach oben schauen, sehen Sie über sich einen weiteren Gravitationschalter. Drehen Sie es um und kehren Sie dann zu Ihrem Körper zurück. Wenn Sie an einer bestimmten Stelle gestanden haben, sind Sie in ein Loch gefallen, das sich zuvor über Ihnen befand. Wenn nicht, musst du in das Loch hineingehen und hinfallen. Gehen Sie zum anderen Ende des Durchgangs und schießen Sie über sich, um weiterzugehen.

Das Leichenschauhaus

Im nächsten Abschnitt dieses Gebiets werden Sie von weiteren Jägern und einem Jagdhund angegriffen. Machen Sie sich also auf einen großen Kampf gefasst. Wenn Sie den Großteil von ihnen beseitigt haben, gehen Sie mit einem Geist durch das Kraftfeld, um den Aufzug fallen zu

lassen. Bewegen Sie dann Ihren Körper darauf und gehen Sie erneut mit einem Geist, um den Aufzug nach oben zu heben, sodass Sie weitergehen können. Sie befinden sich in einem leichenschauhausähnlichen Bereich, in dem verarbeitetes Protein aufbewahrt wird. Ähm, Menschen. Bewegen Sie sich, bis ein Portal vor Ihnen auftaucht, und kriechen Sie dann hindurch.

Sie kommen in einen Raum mit einer verwirrenden Anzahl von Gängen. Einer von ihnen geht in den unteren Teil des Raums, aber ... da ist nichts? Tatsächlich handelt es sich um eine Sackgasse, sodass Sie diese Gegend nicht allzu sehr erkunden müssen. Bleiben Sie stattdessen auf der ersten Plattform, die Sie hier finden, und springen Sie auf die vier kleinen Kolben, die Sie aus der Wand in der Nähe in Richtung des Gehwegs auf der gegenüberliegenden Plattform sehen können. Wenn Sie es über die Kolben schaffen, können Sie den Gang hinaufgehen und direkt zu der Stelle gehen, an der ein Jäger an einer Konsole arbeitet. Töte ihn und lege dann den Schalter in der Nähe um, um die Kolben im Raum hier zu aktivieren.

Ihr Ziel an dieser Stelle ist es, über die aktivierten Kolben zu kriechen, die hier in die Wand hinein- und wieder herausragen. Wenn Sie den Gehweg hinuntergehen, den Sie gerade hinaufgestiegen sind, und dann sofort nach links oder rechts abbiegen, sollten Sie in der Lage sein, auf einen der Gehwegquadrate hinauszugehen, wenn dieser in der Wand in Ihrer Nähe verschwindet. Gehen Sie ein paar Felder hinaus, warten Sie, bis es sich bewegt, und bewegen Sie sich dann erneut, bis Sie die andere Seite des Raums erreichen, wo Sie nach unten springen können, um ein neues Portal zu erreichen.

Tipp : Auf diesen Gehwegen gibt es in Bodennähe einen halbgeheimen Pfad, der jedoch nur zu Gewehrmunition führt. Sie können ihn also gerne überspringen.

Nachdem Sie durch das Portal gegangen sind, befinden Sie sich in einer seltsamen Situation. Du bist in einem Raum mit Jägern, aber du bist an der Decke und sie sind auf dem Boden, ohne dass Gänge in Sicht sind. Wie ist das überhaupt möglich? Lokalisierte Schwerkraft? Magnetische Stiefel? Spielt eigentlich keine Rolle; Fang einfach an zu töten.

Um auf den Boden zu gelangen, gehen Sie zunächst nach links und finden Sie das Portal in der Kiste in der Nähe der beiden Leech Gun-Munitionspackungen. Sie gelangen in eine kleine Gruppe von drei Kisten mit noch mehr Feinden, die es zu töten gilt. Schalten Sie sie aus und drehen Sie sich dann rechts von der Stelle, an der Sie eingetreten sind, um das Portal zu finden, das Sie wieder auf festen Boden spuckt, wo zuvor alle Ihre Feinde waren.

Wenn Sie in den nächsten Raum gehen, finden Sie eine Heilstation und ein weiteres Tastenfeld. Der Code hier befindet sich im verrückten Schwerkraftraum; es ist 2724. Sie kommen in einen eiskalten Raum; Töte alle Hunde, die du vom Gehweg aus sehen kannst, und lass dann den Aufzug hierher, um den Boden zu erreichen. Wenn Sie sich nicht mit den anderen Hunden in der Umgebung auseinandersetzen möchten, rennen Sie einfach durch den Raum, schalten Sie den Gang ein und buchen Sie ihn so schnell wie möglich. Die Hunde sind offenbar nicht in der Lage, ihnen zu folgen. An diesem Punkt können Sie sich Art Bell noch einmal anhören, wenn Sie möchten, oder einfach das Portal aktivieren und es auf die nächste Stufe buchen.

Opfer

Sie werden einen Sklaven bemerken, der an einer Tastatur in der Nähe des Startpunkts dieses Levels arbeitet, aber Sie werden den Code erst finden können, wenn Sie den Flur hinuntergehen und ein paar weitere Sklaven töten. Wenn Sie eine Sackgasse erreichen, wird der Code auf der Tafel in der Nähe angezeigt. Es ist 0634. Kehren Sie zur Tastatur zurück und schieben Sie sie hinein, um ein kleines Portal in der Nähe aufzudecken.

Schlachthof

Hmm, ein Schulbus. Wann sind Ihnen schon einmal Kinder im Spiel begegnet? Oh ja, als es enteignete Geister waren, die versuchten, dich zu töten. Stellen Sie sich hier auf die Geistermarkierung und gehen Sie mit einem Geist die Rampe hinauf, um den Schalter umzulegen, der das nächste Portal öffnet. Bevor Sie es erreichen, müssen Sie natürlich gegen weitere der von Geistern besessenen Kinder kämpfen, gegen die Sie zuvor gekämpft haben. Glücklicherweise müssen nur fünf oder sechs von ihnen getötet werden. Bleiben Sie also in der Nähe der Stelle, an der Sie den Raum zum ersten Mal betreten haben, weichen Sie ihren Angriffen aus und treffen Sie sie aus großer Entfernung mit Ihrem Gewehr oder Ihrer Blutegelpistole. Nach etwa einem halben Dutzend Kills öffnet sich das Ausgangsportal wieder und Sie können weitermachen.

Gehen Sie weiter, bis Sie einen Raum mit Jägern und einem behindertengerechten Gang erreichen. Um weiterzumachen, müssen Sie den Laufsteg aktivieren und zum Portal gehen, das an der Decke hängt. Seien Sie jedoch auf Ärger vorbereitet, da auf Ihrem Weg immer mehr Jäger auftauchen und versuchen, Sie aufzuhalten. Töte sie, reaktiviere den Gehweg und wiederhole den Vorgang, um das Portal zu erreichen. Wenn Sie es erneut versuchen, werden weitere Jäger eintreffen, aber Sie können einfach zum Portal rennen, um ihnen auszuweichen.

Geben Sie ihm eine große Hand

Töten Sie im nächsten Raum die Fodders und sprengen Sie die Membran mit der explosiven organischen Kugel, bevor Sie sich fallen lassen und ein wichtiges Puzzleteil aufheben: eine außerirdische Hand. Möglicherweise sind Ihnen Handabdruckscanner aufgefallen, die überall in der Sphäre verstreut sind, aber Sie konnten noch keinen davon durchdringen. Wenn Sie jedoch die außerirdische Hand auf dem Boden finden, können Sie sie mit sich herumtragen und sie auf den Handabdruckscannern verwenden, um diese zu umgehen. Einfach wie Kuchen!

Benutzen Sie die Hand am Scanner in der Nähe, gehen Sie dann um die Ecke und bereiten Sie sich auf Ihren ersten großen Bosskampf gegen den Centurian vor. Wenn es ein Kampf ist, den du willst, dann ist es ein Kampf, den du bekommen wirst!

Bosskampf: Zenturio

Dieser erste Centurion ist deutlich härter als diejenigen, gegen die Sie später im Spiel antreten werden. Das liegt vor allem an seinen enormen Gesundheitsreserven; Zu Beginn des Kampfes können Sie ihm überhaupt keinen großen Schaden zufügen, sodass Sie anfällig für die Angriffe seiner Kettengewehre sind, wenn Sie nicht in Deckung bleiben. Er kann entweder mit den Kettengewehren selbst oder mit den daran befestigten Granatwerfern Schaden anrichten, also halten Sie Abstand zu ihm.

Bleiben Sie hinter den Säulen, während der Centurion auf Sie feuert, und töten Sie die Fodders, sobald sie auftauchen. Der Centurion kann jedoch die Säulen durchbrechen, also bleiben Sie in Bewegung und suchen Sie in den kleinen Ecken in den Ecken des Raums nach Heilung, falls Sie zufällig angeschossen werden.

Nach einigem Ducken und Hin und Her werden Sie eine Reihe kleiner elektrischer Explosionen bemerken, die die beiden abgeschirmten Türen auf beiden Seiten des Raums öffnen. Sobald dies geschieht, rennen Sie zur nun geöffneten Tür und aktivieren Sie schnell das Kraftfeld im Inneren. An diesem Punkt wird der Centurion versuchen, mit seiner Waffe das Feld zu durchbrechen und hineinzufeuern; Sie sollten vor Schaden sicher sein, solange Sie um die Ecke bleiben. Das Feld wird irgendwann abfallen, aber bleiben Sie, wo Sie sind, und warten Sie, bis sich das Bedienfeld wieder auflädt. Wenn dies der Fall ist, aktivieren Sie es erneut, um die Autokanone direkt vom Centurion abzutrennen!

Wenn die Autokanone auf dem Boden liegt und der Centurion vor Schmerzen schwankt, verlassen Sie Ihre kleine Kabine und schnappen Sie sich die Kanone vom Boden. Wenn eine Hand entfernt wird, ist der Centurion erheblich geschwächt, und Sie haben eine praktische neue Waffe, mit der Sie ihn vernichten können. An diesem Punkt sollten Sie in der Lage sein, seine Gesundheit viel schneller zu beeinflussen, indem Sie mit der Kanone auf ihn schießen, also fangen Sie an, loszuschießen! Es sollten keine weiteren Fodders mehr auftauchen, Sie können also jederzeit den Centurion aus jeder Deckung heraus sprengen, die Sie finden können. Die Autokanone funktioniert hier gut; Schlagen Sie ihn einfach mit so viel Primärmunition wie möglich und verbrauchen Sie alle auf ihn gerichteten Granaten, bis Sie sich daran gewöhnt haben, wie sie schießen. Im schlimmsten Fall können Sie ihn mit Ihrem Gewehr niedermachen, da er jetzt tatsächlich erheblichen Schaden erleidet.

Weiter geht's

Nachdem Sie den Centurion aus dem Weg geräumt haben und eine neue Waffe in der Hand haben, begeben Sie sich in das Portal, das sich öffnet, nachdem das Biest gestorben ist, und machen Sie sich auf den Weg. Sie gelangen in einen Raum mit mehreren Gängen. Töte die Jäger hier und gehe über die Gehwege, um den Ausgang zu finden. Es gibt zwei Wege, aber einer davon endet in einer Sackgasse. Von dort aus müssen Sie ein Stück laufen, bevor Sie auf weitere versteckte Widerstandskämpfer treffen. Sie können jedoch nicht mit ihnen interagieren.

Sie werden schließlich zu einem Kontrollraum gelangen, der ein weiteres Portal zu einem entfernten Teil der Sphäre öffnet; Verwenden Sie das Bedienfeld, um es auf den Boden zu bringen, aber achten Sie auf den Harvester, der durch das Portal erscheint, da er einen Sprengstoff auf Sie abfeuert, bevor er verschwindet. Nachdem Sie jedoch hindurchgegangen sind, werden Sie erneut in das Geisterreich entführt, wo Sie sich erneut mit Enisi unterhalten können.

Da sind andere

Verdammt, Tommy, hör auf Enisi! Retten Sie die Welt oder geben Sie sich damit zufrieden, nur Jen zu retten. Sie können Tommys Wahl hier nicht beeinflussen, also schlagen Sie sich einfach auf den Kopf und hoffen Sie, dass er irgendwann klar wird.

Leitende Feuer

Nachdem Sie dieses Level betreten haben, begeben Sie sich in den riesigen offenen Bereich hinter der ersten Tür und begrüßen einen neuen Feind: die Gasbags. Diese Kerle werden später im Spiel eine Quelle für Säuremunition sein, aber im Moment sind sie in erster Linie ein Ärgernis. Sie können einem Teil Ihres Feuers ausweichen. Versuchen Sie also, keine Lightning Leech Gun-Munition für sie oder ähnliches zu verschwenden. Schieße einfach aus der Ferne mit deinem Gewehr auf sie und versuche, dich nicht von ihnen aufheben zu lassen. Wenn Sie hochgehoben werden, können Sie anscheinend nicht viel tun, außer darauf zu warten, dass Sie auf den Boden fallen, aber der Fallschaden in „Prey“ ist ziemlich gering, sodass Sie dadurch nicht oft getötet werden sollten. Sie spucken auch regelmäßig Säure aus.

Wenn Sie bereit sind, den Turm hier hinaufzusteigen, entriegeln Sie die Tür, indem Sie Ihre Alien-Hand bzw. Ihren Alien-Schlüssel an den beiden Paneelen verwenden. Sie haben hier zwei Reisemöglichkeiten; Sie können entweder in den dritten Stock gehen, wo es etwas Munition gibt, oder in den zweiten Stock, wo ein Jägerpaar wohnt und wo Sie das erste Fahrzeug des Spiels, das Shuttle, finden. Um es zu benutzen, gehen Sie auf die freiliegende Plattform auf einer Seite des Bodens und benutzen Sie die kleine Säule, die aus dem Boden ragt.

Raketen im Flug

Das Shuttle ist etwas schwer zu steuern, Sie können also ruhig für ein paar Momente auf den Boden gehen, um etwas über das Fliegen zu lernen. Sie haben hier zwei Angriffe, wobei der primäre ein

normaler Kanonenangriff ist, der sich gut für Angriffe auf Menschen aus der Ferne eignet. Das Sekundärfeuer ist ein Greifstrahl, der auf kurze Distanz funktioniert und dazu verwendet werden kann, Hunter-Scharfschützen aufzuheben und sie von der Plattform in ihren Untergang zu werfen, oder einfach, um ein feindliches Shuttle zu ergreifen und es an Ort und Stelle zu halten, während Sie es schaukeln Mit deinen Kanonen.

Der Kampf sollte hier nicht das Erste sein, woran Sie denken, aber nehmen Sie sich die Zeit, die Jäger auf der Plattform mit Ihrer Kanone zu erledigen. Wenn das erledigt ist, gleiten Sie zum oberen Ende des Bereichs und suchen Sie nach dem Flammenstrahl, der in der Nähe einer höheren Plattform austritt. Wenn Sie hier über die blaue Landeplattform gleiten, werden Sie aufgefordert, mit der Alt-Feuer-Taste zu landen. Wenn Sie dies tun, verschwindet das Shuttle wieder. Sie können es jedoch zurückholen, indem Sie zur Landeplattform zurückgehen und es erneut verwenden.

Gehen Sie jedoch nach der Landung durch die Tür in der Nähe und fangen Sie an, die Jäger auf Ihrem Weg anzugreifen. Nachdem Sie sich hier die Wege hinaufgekämpft haben, finden Sie einen Gehwegschalter. Legen Sie ihn also um, gehen Sie dann den Gehweg hinauf und betätigen Sie dort beide Schalter an der Rampe. Einer von ihnen öffnet ein Portal zurück zur unteren Ebene des Raums, während ein anderer ein Bullauge in der Nähe öffnet und eine Tür auf der anderen Seite des Fensters zeigt, die von Rot zu Blau wechselt. Dies ist Ihr Zeichen, zu Ihrem Shuttle zurückzukehren, nach links abzubiegen und durch das jetzt geöffnete Hangartor zu fliegen. Ihnen werden Feinde auf den Fersen sein, aber Sie können sie einfach ignorieren; Fliegen Sie durch das Hangartor, docken Sie Ihr Shuttle auf der Plattform vor Ihnen an und rennen Sie sofort durch das Tor in der Nähe, um weiterzumachen.

Mehr Pendelverkehr

Nachdem Sie den Flur passiert und das Portal am anderen Ende aktiviert haben, gelangen Sie zu einer weiteren Shuttle-Bucht. Steigen Sie ein, gehen Sie nach draußen und gehen Sie direkt nach oben. Schließlich landen Sie in einer langen Röhre mit Blick auf die Erde. Gehen Sie in die kleine Versuchskaninchenröhre, die sich zwischen den beiden Korridoren dreht, und lassen Sie sich nach links leiten. Der Korridor, in dem Sie sich befinden, wurde durch Weltraummüll zerstört.

Folgen Sie dem Weg weiter, bis Sie direkt nach unten gehen. Sie kommen zu einer Reihe großer Laufstege an den Wänden, gehen aber weiter nach unten, bis Sie einen großen Raum mit einem weiteren Shuttle-Dock erreichen. Wenn möglich, sollten Sie etwas Zeit damit verbringen, die Jäger und Drohnen in der Umgebung zu erledigen. Wenn Ihr Shuttle jedoch kritischen Schaden erleidet, parken Sie es schnell, rennen in einen der nahegelegenen Räume und nutzen die Tür als Deckung, während Sie die Feinde erledigen.

Tipp : Nachdem Sie die Feinde erledigt haben, schauen Sie sich im Spiritwalking-Modus um, um zusätzliche Munition zu finden, die hier versteckt ist.

Hier gibt es zwei Türen, eine links und eine rechts, wenn man sie vom Shuttle-Dock aus betrachtet. Der linke führt zu etwas mehr Gesundheit und Munition, während der rechte zum Kontrollraum führt, von dem aus ein Jäger Sie zuvor beschossen hat. Stecken Sie Ihren Kopf hinein, betätigen Sie den Schalter, um das Kraftfeld zu deaktivieren, kehren Sie dann zu Ihrem Shuttle zurück und gehen Sie durch das Fenster, das jetzt geöffnet ist. Sie werden keine lange Reise vor sich haben, da sich auf der anderen Seite ein weiteres Dock befindet, an dem Sie parken müssen. Töten Sie die Jäger, öffnen Sie die Tür, öffnen Sie das Portal und verlassen Sie das Level.

Die alten Stämme

Gehen Sie hier durch die erste Tür und fangen Sie an, auf die entfernten Jäger zu schießen, indem Sie sich hinter einer der Wände ducken, um sie als Angriffsdeckung zu nutzen. Wenn Sie fertig sind, öffnen Sie die Tür in der Nähe und nutzen Sie dann den Geisterwandel, um den Stolperdrähten

der Sicherheitskräfte auszuweichen. Gehen Sie den Weg entlang und aktivieren Sie die Sicherheitstafel, um die Stolperdrähte zu deaktivieren. Kehren Sie zu Ihrem Körper zurück, gehen Sie dann bis zum Ende des Flurs (vermeiden Sie für den Moment die Tür zu Ihrer Rechten) und gehen Sie dort durch die Tür. Wenn Sie die Sklaven nicht ärgern, können Sie hier einen großen Gesundheitsschub sowie wahlweise Blitz- oder Feuermunition für Ihre Leech Gun erhalten. Wenn Sie durch das nahegelegene Portal gehen, können Sie auch die Rampe hinaufgehen, um zusätzliche Munition zu erhalten.

Wenn das alles erledigt ist, kehren Sie in den Tripwire-Raum zurück und gehen Sie durch die andere Tür hinaus. Benutzen Sie dabei die Platte in der Nähe, um den Gang über die Lücke zu aktivieren. Während Ihrer Reise werden natürlich auch Feinde auftauchen, stellen Sie also sicher, dass Sie sie sofort erledigen, wenn sie auftauchen. Sie müssen diesen großen Raum noch ein paar Mal betreten und verlassen, Sie können es sich also nicht wirklich leisten, Feinde am Leben zu lassen. Schieße einfach auf sie, wenn sie auftauchen, und gehe weiter.

Weitere Stolperdrähte

Nachdem Sie den Gehweg überquert haben, beenden Sie Ihr Geisterwandeln und deaktivieren Sie die Stolperdrähte im ersten Korridor. Wiederholen Sie den Vorgang dann beim nächsten, den Sie betreten. Auch hier gibt es zwei Türen. Gehen Sie also zum Ende der Halle und aktivieren Sie dort das Portal, um hindurchzugehen. Sie werden sich in dem Scharfschützenquartier befinden, das Sie wahrscheinlich zuvor geräumt haben. Benutzen Sie den Schalter hier, um einen entfernten Gehweg zu aktivieren und dann, wenn möglich, alle Scharfschützen auszuschalten, die auftauchen. Wenn das erledigt ist, kehren Sie zum verkabelten Flur zurück, gehen Sie mit einem Geist durch das Tor, um es zu schließen, und gehen Sie dann mit einem Geist über die Lücke, um den Gang auf der anderen Seite der Lücke zu aktivieren.

Nachdem Sie den Gehweg überquert haben, deaktivieren Sie die Stolperdrähte in der gegenüberliegenden Halle und beginnen Sie dann, den Gehweg am Ende des Korridors hinaufzusteigen. Sie führt Sie zu einer Plattform weiter oben, von der aus Sie über den kleinen Laufsteg laufen können, der sich von einer Seite des Raums zur anderen erstreckt. Lassen Sie sich fallen und rennen Sie wie die Teufel, und Sie sollten in der Lage sein, das Portal zu aktivieren und zu entkommen, ohne großen Schaden durch die Feinde zu erleiden, die hereinkommen.

Shuttletastisch!

Nachdem Sie den Jäger auf der anderen Seite der Tür getötet haben, nutzen Sie das Shuttle und gleiten Sie ein paar Räume weiter, bis Sie ein weiteres Dock finden, und landen Sie dann. Von hier aus müssen Sie dem Scharfschützenfeuer ausweichen, während Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Rampen hinaufsteigen. Wenn Sie dies tun, können Sie die Scharfschützen töten und die Platte oben auf der Rampe aktivieren, die Ihnen einen Durchgang in der Decke öffnet. Steigen Sie zurück in Ihr Shuttle, gleiten Sie nach oben und halten Sie Ausschau nach weiteren schwimmenden Minen.

Wenn Sie den nächsten großen Bereich erreichen, beachten Sie, dass es dort vier Landeplattformen gibt, von denen jedoch nur zwei tatsächlich zu einer nicht überdachten Kuppel führen. Ihr erstes Ziel wird es sein, alle Feinde zu töten, da Sie sich in diesem Raum ein wenig bewegen müssen. Ihr Hauptziel besteht jedoch darin, den Ventilator an der Decke auszuschalten und weiterzumachen. Dazu müssen Sie auf den meisten Plattformen zwei Schalter betätigen: einen, um das Kraftfeld zu deaktivieren (verwenden Sie Spiritwalking, um diese Schalter zu erreichen) und einen, um den radioaktiven Kern der Stromleitung freizulegen. Auf einigen Plattformen sind einer oder beide dieser Schalter bereits aktiv.

Wenn Sie auf einer Plattform landen und sowohl das Kraftfeld als auch die Abschirmung

deaktivieren, können Sie im Grunde die Abschirmung vom Kern abschießen und dann den Traktorstrahl Ihres Shuttles verwenden, um den Energiekern aus dem Gehäuse zu ziehen. Es wird ein leuchtend blaues Objekt sein. Fangen Sie sie einfach mit Ihrem Traktorstrahl ein und lassen Sie sie fallen, nachdem Sie sie herausgezogen haben. Sie müssen nichts Besonderes mit ihnen machen.

Wenn alle vier Kerne aus ihren Gehäusen gezogen sind, können Sie durch den Ventilator in der Decke hindurch zum nächsten Leitfeuer dort oben gelangen. Sie werden schließlich zu einer geheimen versteckten Zitadelle gelangen. Um einzutreten, ziehen Sie mit Ihrem Traktorstrahl die vier Trümmerteile vor der verschlossenen Tür weg, die sich dann automatisch öffnet.

Wenn Sie die versteckte Basis betreten, werden Sie Elouit zum ersten Mal begegnen. Sie ist die Anführerin von The Hidden und bietet Ihnen einen Deal an: Finden und töten Sie den Hüter, und sie öffnet ein Portal zurück zur Erde für Sie, Jen und den Rest der Flüchtlinge auf dem Schiff. Es ist eine große Aufgabe, aber Sie sind noch nicht auf etwas gestoßen, das Sie aufhalten könnte, also können Sie sie genauso gut darauf ansprechen.

Versteckte Agenda

Begeben Sie sich durch die Biolabore und umgehen Sie mit Ihrem Geist und Ihrer außerirdischen Hand alle Gefahren. Nachdem Sie den Hüter entdeckt haben, werden Sie bald eine Säurepistole sehen, die mitten in der Luft hängt. Um sie zu erhalten, gehen Sie in die beiden Nebenräume hier und schießen Sie auf die weißen Energiezellen darin. Stellen Sie sicher, dass Sie zuerst Munition oder Gesundheit in den Räumen haben, und ziehen Sie sich dann zur Tür zurück, bevor Sie auf die Zellen schießen, sonst lösen Sie Stolperdrähte aus.

Nachdem Sie die Säurepistole erhalten haben, töten Sie damit die Jäger, die auftauchen. Es handelt sich im Wesentlichen um eine Schrotflinte. Gehen Sie also ganz nah heran, bevor Sie sie auf Ihre Ziele abfeuern. Das Alternativfeuer tötet so gut wie sofort alles, was es trifft, verbraucht aber viel Munition und hat eine lange Nachladezeit. Vermeiden Sie es daher, es außer in Notfällen zu verwenden. Wenn genügend Jäger aufgetaucht sind, können Sie durch ein Portal gehen, um sich über Jen auf dem Laufenden zu halten. Sie wird offenbar gefoltert! Heimtückisch!

Gehen Sie durch den nächsten Raum und öffnen Sie mit Ihrer außerirdischen Hand das Kraftfeld, bis Sie zu einem anderen Raum mit Jägern und einem Geschützturm gelangen, der auf Sie feuert. Das Kraftfeld hier wird durch Geister begehbar sein, aber im Moment gibt es keinen Ort, an den man gehen kann. Um weiterzumachen, müssen Sie Ihren Körper in der kleinen grünen Kammer in der Nähe des Kraftfelds parken und dann den Schalter hier zweimal betätigen; Sie aktivieren im Wesentlichen einen horizontalen Aufzug, der Ihren Charakter entlang einer Achse bewegt. Wie bereits erwähnt, gelangen Sie durch zweimaliges Betätigen des Schalters zu einem Bereich mit einem Portal, über das Sie weitergehen können. Wenn Sie dreimal darauf treffen, können Sie einen anderen kaputten Videopoker-Automaten verwenden, der offenbar etwas Munition ausgibt, wenn Sie ihn ein paar Mal benutzen. Unabhängig davon ist das Portal Ihr Schlüssel zum Verlassen dieses kleinen Labyrinths.

Eine Situation von einiger Ernsthaftigkeit

Nachdem Sie das Portal verlassen haben, umgehen Sie die Sklaven und gehen Sie weiter durch den Kriechkeller am Ende des Korridors, um auf weitere Roboterflieger zu stoßen. Töte sie und gehe dann auf Geisterwanderung, um die Kraftfelder zu deaktivieren, bevor du den Gang hinaufgehst. Nachdem Sie den zentralen Gang entlang gegangen sind und den Kriechkeller dahinter verlassen haben, finden Sie sich in einem Raum mit vielen Rohren und einigen Schwerkraftschaltern wieder.

Diese Situation sieht kompliziert aus, ist aber nicht unglaublich. Wenn Sie nach vorne schauen, sollten Sie zwei Schwerkraftschalter sehen, außer dem, auf dem Sie stehen. Einer befindet sich an

einer „Wand“ und einer befindet sich etwas weiter entfernt an der „Decke“. Sie müssen so nah wie möglich an den an der Decke herankommen und ihn dann aktivieren, da sich in der Nähe ein Kriechgang befindet, der zur zweiten Hälfte dieses Raums führt. Am besten schießen Sie dazu zuerst auf das Portal an der Wand, hüpfen über die Rohre zu Ihrer Linken, gehen dann zum Portal an der Decke hinunter und schießen darauf, um durch den Kriechkeller zu gelangen.

Gehen Sie nach dem Durchkriechen ein Stück weiter, bis Sie ein Kraftfeld und einen weiteren Schwerkraftschalter an der Decke sehen. Drücken Sie den Schalter, wenn Sie über dem Kraftfeld stehen, und Sie sollten direkt darauf fallen. Sie werden nicht hindurchgehen, aber wenn Sie spiritwalken, lassen Sie sich neben einen Schalter fallen, der es Ihnen ermöglicht, ein Portal zu öffnen. Suchen Sie von dort aus einen weiteren Schalter an der Wand, und Sie sollten in der Lage sein, nahe genug an das Portal heranzukommen, um vom Boden aus hindurchzuspringen, es sei denn, Sie möchten hier bleiben und mit weiteren Schaltern herumspielen, um halbversteckte Munition zu finden.

Weitere Flyer

Nachdem Sie gesehen haben, wie sich der Hüter wieder wegbewegt (es wird schwierig sein, ihn in den Griff zu bekommen), suchen Sie den kaputten Teil des Bodens und lassen Sie sich fallen. Machen Sie sich bereit für einen Kampf gegen einige fliegende Gegner, denn ein paar Drohnen werden aus den Wänden hervorspringen und angreifen. Töte sie alle und gehe dann durch das Portal, das sich öffnet, um weiterzumachen.

Jen

Gehen Sie hier weiter, bis Sie auf eine Barriere stoßen, und gehen Sie dann hindurch. Es ist leicht, den Code für die Tastatur hier zu übersehen, da er auf dem Boden steht: 2432. Aufgrund der Unschärfe Ihrer Sicht ist es auch schwierig, ihn in die Tastatur einzugeben, während Sie sich noch im Geisterwandermodus befinden. Denken Sie daran, dass die Zahl in der oberen linken Ecke des Pads tatsächlich 0 und nicht 1 ist, sodass die Reihenfolge von 0 bis 7 statt von 1 bis 8 reicht.

Nachdem Sie die Kraftfelder deaktiviert haben, kriechen Sie durch den roten Kriechkeller in der Nähe, um Munition und Heilung zu erhalten, und kriechen Sie dann durch den Kriechkeller in der Nähe von Jen. Sie können etwas Leech Gun-Munition von der Tür auf der rechten Seite erhalten, aber der Weg weiter führt durch die Tür auf der linken Seite, unter dem Turm.

Es führt Sie in den Kontrollraum der Chirurgie, wo die verrückten Ärzte der Sphäre Mutanten konstruieren. Mutanten sind ehemalige Menschen, die von der Sphäre in schreckliche Verteidiger verwandelt wurden, die über eine angemessene Geschwindigkeit und eine riesige Klaue verfügen, mit der sie dich aufspießen können. Es versteht sich von selbst, dass Sie Abstand halten und mit einer Schnellfeuerwaffe auf sie schießen sollten. Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie sie mit einem Alternativfeuerschuss mit einer Säurekanone markieren können, wäre das ideal, aber sie bewegen sich normalerweise zu schnell für solche Schikanen, sodass ein Angriff mit einer Blutsaugpistole oder einer automatischen Kanone mit roter Munition vorzuziehen ist. Sie müssen zwei Mutanten und dann zwei Hunde besiegen, bevor Sie diesem Bereich entkommen können. Wenn Sie von den Hunden getötet werden, schauen Sie sich die Löcher an, aus denen sie auftauchen, und verwenden Sie Ihre Crawler im Annäherungsmodus, um die Eingänge zu verminen, wenn Sie Ihr Spiel neu laden.

Geisterwandern

Wenn Sie durch die nächste Tür gehen, gehen Sie als Geist durch das Kraftfeld zu Ihrer Rechten und kriechen Sie in das Loch dort. Irgendwann wirst du in einen anderen Raum auftauchen und die Tür aufschließen können, die deinen physischen Körper daran hindert, sich weiterzubewegen. Tun Sie dies und gehen Sie dann zum Schalter am Fenster. es steuert ein verschiebbares Portal. Sie

möchten das Portal so bewegen, dass Sie mit Ihrem Körper hindurch und in den nächsten Raum gehen können, dann durch das Portal zurückgehen und den Schalter erneut umlegen, damit sich das Portal in den Raum gegenüber dem Fenster verschiebt. Wenn Sie dies tun, können Sie zu Ihrem Körper zurückkehren und durch das Portal zurückgehen, um weiterzumachen.

Nachdem Sie ein paar weitere Portale passiert haben, gelangen Sie in einen anderen Operationsaal. Dieser enthält vier Mutanten, und leider kommen sie zu bestimmten Zeiten heraus, unabhängig davon, ob Sie den vorherigen getötet haben oder nicht. Wenn Sie hier zu viel Zeit verschwenden, müssen Sie möglicherweise gegen vier Feinde gleichzeitig antreten, was eine schlechte Sache ist. Es ist am besten, damit zu beginnen, indem man die Blitzmunition für die Blutegelpistole aufsaugt und diese verwendet, um schnell die ersten paar Mutanten zu erledigen, und dann die restlichen beiden mit der Feuermunition von der anderen Blutegelstation zu beschicken, um sie zu erledigen, indem man sich duckt und alle umherwirbelt die Weile. Wenn alles tot ist, fällt ein Portal von der Decke, das Sie zu Jen führt. Benutze den Schalter in der Nähe ihres Gefängnisses, um sie zu befreien. Ihre schreckliche Sprachausgabe gibt es kostenlos!

Nachdem Sie die Sprachnachricht von Elouit erhalten haben, überprüfen Sie die blauen Türen auf Munition und Gesundheit und gehen Sie dann durch das Portal, um das Level zu beenden.

Dunkle Ernte

Elouit ist dem Tode nahe. Die Verborgenen wurden vertrieben. Der Keeper entgleitet immer wieder. Es ist Zeit, jemandem in den Arsch zu treten.

Beginnen Sie damit, die Jäger zu vernichten, die durch die Wand hinter Ihnen her sind, nehmen Sie dann ihren eigenen Durchgang und verfolgen Sie ihn rückwärts. Du wirst viele Feinde zu bekämpfen haben, aber du wirst auch jede Menge Munition haben, das ist also ein Bonus. Irgendwann kommen Sie an eine Tür mit einem kaputten Laufsteg; Seien Sie auf einen Kampf vorbereitet, bevor Sie den Raum betreten.

Wenn Sie hier auf den Boden fallen, werden Sie von zahlreichen Jägern begrüßt, die hereinspawnen. Versuchen Sie, auf den Plattformen auf beiden Seiten des Hauptbodenbereichs zu bleiben. Wenn Sie von einer erhöhten Position aus angreifen, können Sie dank der Säulen auf beiden Seiten des Raums bei Bedarf in Deckung gehen. Bewahren Sie Ihre starke Munition für den Moment auf und erledigen Sie die Jäger mit Ihrem Gewehr oder Granaten. Nach einer Weile tauchen Zenturios auf. Sie sind zwar hart, aber nicht unbesiegbar, vor allem, wenn Sie über ausreichend Autokanonengranaten oder Säurekanonenummunition verfügen. Sie sind so groß, dass es für sie schwierig ist, diesen mächtigen Projektilen auszuweichen, also treffen Sie sie mit Ihren größten Schüssen, während Sie auf der oberen Plattform bleiben, um bei Bedarf in Deckung zu gehen. Zu keinem Zeitpunkt dieses Kampfes sollten Sie zu Boden fallen, es sei denn, Ihre Munitionssituation wird wirklich schlimm.

Wenn Sie mit dem Bewahrer in Ihrem Kopf gesprochen haben, hüpfen Sie durch das Portal, das sich öffnet, um weiterzumachen.

Ihr folgen

Der Hüter hat Jen! Schnappen Sie sich die Munition und aktivieren Sie hier den Gehweg, um die Verfolgung aufzunehmen, so gut Sie können. Gehen Sie am Ende des Gehwegs durch die Tür, um Crawler einzusammeln, und ducken Sie sich dann durch den Kriechgang, um ein Portal zu finden. Gehen Sie durch die Tür und finden Sie einen großen Bereich mit ein paar Jägern. Wenn möglich, begeben Sie sich auf ihre Ebene und beginnen Sie, mit dem Granatwerfer der Autokanone auf sie zu schießen, um zu verhindern, dass sie den Alarm auslösen, was im Moment mehr Ärger verursacht, als es sich lohnt, damit umzugehen. Wenn das erledigt ist, gehen Sie durch die nahegelegene Tür

und gehen Sie mit dem Geisterpfad, um den Aufzug von Ebene 2 auf Ebene 1 herunterzufahren. Wenn er auf Ihrem Niveau ist, gehen Sie darauf und gehen Sie mit dem Geisterpfad zurück zum Kraftfeld, um den Aufzug wieder einzuschalten, und fahren Sie los es wieder nach oben.

Nachdem Sie die Stolperdrähte im nächsten Raum deaktiviert haben, schnappen Sie sich die gesamte Munition, die Sie finden können, und gehen Sie durch die Tür hinaus. Die Fülle an Munitionsvorräten wird Sie wahrscheinlich darauf hinweisen, was als nächstes passiert: ein großer, großer Kampf. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie es mit vier oder fünf Harvestern aufnehmen, die sich dank ihrer kleinen Ablageportale (die Sie nicht nutzen können) schnell durch den Raum bewegen können. Sie tragen auch die mächtige Launcher-Waffe, die sowohl als Raketenwerfer als auch als persönlicher Schutzschild fungiert. Wenn Sie beispielsweise versuchen, den Granatwerfer auf sie anzuwenden, werden sie Ihre Granaten normalerweise abfangen und in ihren geleeartigen Schilden wirkungslos machen.

Der Kampf hier kann aufgrund des Schadens, den die Harvester mit ihren Raketenwerfern anrichten, schwierig sein, aber hey – du kannst aufgrund deiner Death Walk-Fähigkeit wirklich nicht sterben, also brauchst du dir keine allzu großen Sorgen zu machen. Die Acid Gun eignet sich gut für die Harvester, ebenso wie das Primärfeuer der Auto Cannon und die Leech Gun mit roter Munition. Wenn sich die Harvester im unteren Bereich des Raums befinden, lassen Sie sich fallen, um sie auf derselben Ebene zu bekämpfen, und nutzen Sie die Säule in der Mitte des Raums, um ihr Raketenfeuer abzuwehren. Wenn sie von oben oder unten auf Sie schießen, versuchen Sie einfach, ihrem Feuer so gut wie möglich auszuweichen, während Sie Crawler in der Nähe herumwerfen. Wenn Sie einen der Harvester entdecken, der in zwei Teile gespalten ist und nur mit dem Oberkörper auf ein Portal zu kriechen beginnt, töten Sie ihn, bevor er es erreicht, sonst regenerieren sie sich, während sie außer Sichtweite sind.

Tipp : Wenn Sie es schaffen, einen Werfer von einem Harvester aufzuheben (dieser lässt ihn offenbar am häufigsten fallen, wenn er mit einer Säurekanone getötet wird), können Sie dessen Alternativfeuer verwenden, um sich vor ihren Raketen zu schützen.

Flucht!

Wenn Sie vier oder fünf Harvester getötet haben, schauen Sie an die Decke des Raumes. Wenn die kleine Plattform unter den an der Decke verlaufenden Laufsteg hinausragt, ist es an der Zeit, nach oben zu gelangen, den Laufsteg entlang zu gehen, sich hinunterzustürzen und durch das Portal zu gehen, um diesem Bereich zu entkommen. Wenn Sie dies tun, stehen Sie in der Nähe eines Launchers, falls Sie noch keinen hatten. Töte die Jäger in der Nähe und bewege dich dann mit den Schwerkraftschaltern durch den Flur.

Wenn Sie den großen Energiereaktor erreichen, warten Sie, bis er sich zur gegenüberliegenden Wand zurückzieht, und hüpfen Sie dann schnell daran vorbei, wenn sich die Gelegenheit bietet. Wenn Sie dies tun, wird ein Fenster in der Nähe zerbrechen, sodass Sie einen Harvester töten und den Schalter im Inneren betätigen können, der hier wiederum einen weiteren Reaktor startet. Springen Sie auf die gleiche Weise wie beim ersten Mal daran vorbei und gehen Sie dann den Laufsteg hinunter, bis Sie einen weiteren Schalter erreichen, der das Zünden des Reaktors verhindert. Wenn das erledigt ist, töten Sie schnell die fliegenden Feinde (nutzen Sie das Alternativfeuer des Werfers, um Sie vor ihren Raketen zu schützen) und hüpfen Sie dann auf die Plattform im beweglichen Teil des Reaktors, wenn dieser wieder auf Sie zukommt. Wenn Sie dies tun, verhält es sich wie eine bewegliche Plattform, von der Sie am anderen Ende des Raums abspringen können.

Springen Sie von dort am anderen Ende des Reaktors ab und gehen Sie dann zum anderen Reaktor. Der Durchgang, den Sie hier nehmen müssen, führt Sie tatsächlich durch das Herz des Reaktors,

sodass Sie nur wenig Zeit haben, ihn zu schaffen – Sie müssen warten, bis der Reaktorstrahl abschaltet, dann schnell in den Strahlkanal rennen und den Ausgang davor finden feuert wieder. Sie können zwar einen kleinen Teil des Strahlfeuers überstehen, aber Sie werden sterben, wenn Sie zu lange brauchen, da rauszukommen. Es ist jedoch möglich, Schäden ganz zu vermeiden, sodass Sie sich hier keine allzu großen Sorgen machen müssen, verletzt zu werden.

Ernte

Vermeiden Sie hier das Harvester-Feuer, gehen Sie dann nach rechts und finden Sie den Geisterpfad. Wenn Sie darüber gehen, können Sie einige Rohre in der Nähe zurückziehen, sodass sich Ihr physischer Körper weiterbewegen kann. Tun Sie dies und gehen Sie dann schnell an den Erntemaschinen vorbei, um auf den Boden des nächsten Raums zu fallen. Obwohl es nicht sofort ersichtlich ist, können Sie hier auf die kleinen Plattformen springen, um das Ende des Levels zu erreichen.

Der Komplex

Es ist ... The Complex, ein aufregendes neues Drama, das diesen Herbst Premiere feiert. Oder es ist das nächste Level des Spiels. Treffen Sie Ihre Wahl.

Kämpfen Sie sich bis zum Ende des langen Durchgangs vor, der von Scharfschützen verdeckt wird, und deaktivieren Sie dort den Alarmschalter, um den Turm um die Ecke zu deaktivieren. Dann sollten Sie in der Lage sein, unter den Laufsteg zu kriechen und dort an den Rohren entlangzugehen. Hier gibt es zwei Ausgänge; eine Tür auf der rechten Seite und ein Gehweg, der nach oben führt. Die Tür ist eine Sackgasse, obwohl Sie dort noch mehr Art Bell hören und einen weiteren Blick auf den wandelnden Panzer werfen können, den Sie vielleicht schon früher gesehen haben.

Der Gehweg ist der richtige Weg – beachten Sie das Erscheinen eines Geisterwanderer-Symbols auf halber Strecke des umgedrehten Teils des Weges, das Sie zu versteckter Munition führt. Lassen Sie sich am Ende des Gehwegs im Spiritwalk fallen, um die Stolperdrähte zu deaktivieren, und gehen Sie weiter. Von hier aus ist der Weg sehr linear – Sie werden schließlich zu einem großen offenen Bereich mit einer Maschine mit unbestimmtem Zweck gelangen. Kämpfe dich an den Jägern vorbei und lass dich dann zum Kraftfeld unten fallen, durch das du als Geisterwanderer gehen kannst. Dadurch wird die Maschine aktiviert und der Würfel erstellt. Wenn es fertig ist, lassen Sie Ihren physischen Körper in das Portal unter dem Kraftfeld (das sich löst) fallen, um hineinzugehen.

Der Würfel

Wenn Sie sich im Würfel befinden, werden Sie eine kleine leuchtende Platte unter sich und eine Reihe durchscheinender Durchgänge bemerken. Ihr Ziel hier ist es, die leuchtende Tafel an das Ende des Durchgangs zu bringen, durch den sie sich bewegen kann. Der Vorgang ist ziemlich einfach: Schauen Sie sich einfach die Tafel an, achten Sie auf den leeren Durchgang daneben, folgen Sie diesem Durchgang, bis er auf eine Wand trifft, und schießen Sie dann auf die Schwerkrafttafel an dieser Wand. Wenn sich die Schwerkraft verschiebt, fällt die Platte mit und füllt den Durchgang mit blauer Energie. Sie müssen diesen Vorgang sechs oder sieben Mal wiederholen, bis Sie es schaffen, die Platte durch alle offenen Durchgänge zu bewegen und sie auf der anderen Seite des Würfels zu verriegeln. Wenn Sie das schaffen, löst sich der Würfel auf und lässt Sie durch um auf einem Gehweg oberhalb des Durchgangs, durch den Sie gerade gekommen sind, weiterzugehen.

Folgen Sie dem Gehweg und töten Sie die Drohnen, sobald sie auftauchen. Schließlich landen Sie wieder an einem Abschnitt des Pfades, an dem Sie zuvor vorbeigekommen sind. Gehen Sie unter den Laufsteg zurück, um zum großen Portal zurückzukehren, das jetzt aktiviert ist, und gehen Sie hinein, um in ein neues Portal hineingeschwemmt zu werden, das nur für Sie vorbereitet wurde.

Wenn Sie herauskommen, töten Sie die Harvester mit Ihrer blitzschnellen Leech Gun und warten Sie dann eine Sekunde, bis ein Harvester in der Luft erscheint und ihn ebenfalls tötet. Nachdem alle tot sind, sollte sich ein Portal öffnen, durch das Sie weitergehen können.

Wenn Sie hier am Geländer den Schalter erreichen, legen Sie ihn um und sehen Sie, was passiert. Sie sollten sehen, wie sich der nahegelegene Gehweg aus der Wand löst und mit dem Gehweg auf der anderen Seite verbunden wird. Um den Gehweg zu überqueren, bevor er sich zurückzieht, müssen Sie darauf stehen und mit „Spiritwalk“ den Schalter betätigen. Anschließend kehren Sie schnell zu Ihrem Körper zurück und gehen über den Gehweg, während er für eine Sekunde miteinander verbunden ist.

Schwere!

Bald gelangen Sie in einen Raum, der durch ein Kraftfeld in zwei Teile geteilt ist. Wenn Sie durch die Lücke gehen, können Sie auf der anderen Seite einen Schalter aktivieren, der die Schwerkraft umdreht. Während Sie sich an der Decke befinden, schieben Sie den kleinen Würfel in der Nähe schnell auf die andere Seite des Kraftfelds und warten Sie dann, bis die Schwerkraft zurückgesetzt wird, sodass Sie und die beiden Würfel sich alle auf der richtigen Seite des Feldes befinden. Wenn Sie wieder auf dem Boden sind, schieben Sie den größten Würfel in die Nähe des Lochs in der gegenüberliegenden Wand, schieben Sie dann den kleineren Würfel daneben nach oben und springen Sie dann darauf, um das Loch zu erreichen. Möglicherweise müssen Sie von der kleinen Plattform zum kleinsten Würfel springen. Beim Versuch, vom Boden zu springen, wird der Würfel normalerweise in die Luft geschleudert.

Als nächstes müssen Sie sich mit einer räumlichen Anomalie befassen. Die nächste Korridorsequenz besteht aus einigen bizarren Portaleffekten, die zu Situationen führen, in denen Sie sich selbst laufen sehen oder sogar von demselben Feind aus zwei verschiedenen Richtungen angegriffen werden. Es kann verwirrend sein, wenn Sie im Labyrinth stecken bleiben, aber der einfachste Weg, fortzufahren, besteht darin, einfach jede Linkskurve zu nehmen, die Sie vom Startpunkt aus finden können. Wenn Sie doch einmal eingeklemmt sind, biegen Sie weiterhin links ab, und wenn Sie den Eindruck haben, in einer Endlosschleife festzustecken, schauen Sie an jeder Kreuzung nach hinten.

Nachdem Sie die blaue Tür gefunden haben, die das Labyrinth verlässt, können Sie sich auf einen Nahkampf mit Fodders und Harvesters vorbereiten. Geben Sie Ihr Bestes, um die Erntemaschinen auszuschalten, bevor Sie sich in den zentralen Bereich dieses Bereichs begeben und den Schalter finden, der die Schwerkraft umschaltet. Dies scheint alles, was sich in der gleichen Gegend wie Sie befindet, sofort zu töten. Sie werden eine aufzugsartige Bewegung auf einer Seite des Raumes bemerken; Sie müssen hochspringen, um die kleinen Zinken zu erreichen, die sich bewegen, und dann mit ihnen hinunter, hinunter, hinunter zu einem anderen Gehweg fahren.

Zylinder des Todes

Nachdem Sie durch das Portal in den zylindrischen Raum des Komplexes gelangt sind, werden Sie gegen zahlreiche fliegende Harvester antreten. Sicherlich schwierig, aber Sie sollten sie töten, bevor Sie versuchen, das Rätsel hier zu lösen. Es ist schwierig, ihrem Raketenfeuer auszuweichen, da sie über dir herumfliegen, aber hey – selbst wenn du stirbst, wirst du fast sofort wieder auferstehen.

Wenn alles tot ist, schieben Sie den organischen Sprengstoff die Rampe in der Nähe der Stelle hinunter, an der Sie das Portal verlassen haben, bis Sie die Membran an der Achse des Gehwegs vor Ihnen erreichen. Schieße auf den Ball, um die Membran zu zerstören, springe dann in das Loch darunter und finde den Schalter, um die Schwerkraft umzuschalten (er ragt aus einer der Wände heraus). Sobald Sie darauf stoßen, klappt der Laufsteg nach unten, sodass Sie Zugang zu einem anderen Portal erhalten.

Schnappen Sie sich an den Docks einen Shuttle und fahren Sie schnell direkt nach oben, vorbei an den Erntemaschinen auf den oberen Gehwegen. Bei einer kleinen Erkundung werden Sie ein weiteres Paar Landeplätze finden. Landen Sie bei ihnen und gehen Sie weiter, um den Ausgang des Levels zu erreichen.

Aufstieg

Das anfängliche „Rätsel“ lässt sich hier leicht umgehen; Gehen Sie einfach durch das Gasleck und schließen Sie es von der anderen Seite der Energiestrahlen. Hartes Zeug.

Der nächste Raum beginnt mit einem Paukenschlag, denn Sie werden gegen zahlreiche mobile Erntemaschinen antreten. Es wird sicherer sein, sie mit einem Shuttle auszuschalten. Gehen Sie also schnell von der Tür nach links, schnappen Sie sich eins und fangen Sie an, diese Jungs auszuschalten. Nachdem Sie vier oder fünf von ihnen getötet haben, landen Sie erneut auf der anderen Plattform und öffnen Sie dort mit Ihrer außerirdischen Hand die Tür. Im Inneren finden Sie einen Schalter, mit dem Sie im Harvester-Raum ein portalartiges Gerät öffnen können. Heilen Sie also und schnappen Sie sich erneut Ihr Shuttle, um hineinzufliegen. Sie werden feststellen, dass es sich um eine Art unterstütztes Bewegungsgerät handelt, das offenbar dazu dient, Shuttles und Drohnen so einfach wie möglich durch das Innere der Zitadelle zu bewegen. Kehren Sie zu Ihrem Shuttle zurück und bewegen Sie sich direkt in den Lichtring, um Ihren Boost zu erhalten.

Wenn Sie das Ende des Boosts erreicht haben, drehen Sie sich um und versuchen Sie, mit Ihrem Shuttle auf die beiden Türme in der Nähe zu schießen, bevor Sie andocken. Wenn Sie sie nicht ausschalten können, landen Sie und lösen Sie einen der Stolperdrähte aus, bevor Sie mit Ihrem Werfer auf sie schießen. Gehen Sie dann zum Schalter darunter und betätigen Sie ihn. Dadurch wird das Portal über der Plattform entriegelt, sodass Sie zu Ihrem Shuttle zurückkehren und Ihren Aufstieg zur Zitadelle fortsetzen können.

Vorwärts und aufwärts

An diesem Punkt Ihres Aufstiegs befinden Sie sich in einem riesigen Zylinder voller Minen und Sicherheitsvorrichtungen, die versuchen, Sie abzuschießen. Unser Rat? Buße es. Gehen Sie nah an eine Seite des Zylinders heran, schießen Sie auf alle Minen, die sich Ihnen nähern, und rasen Sie so schnell wie möglich zur Spitze des Zylinders und zum dortigen blauen Tor. Wenn Sie das geschafft haben, befinden Sie sich in einem kleineren Gebiet mit einigen Jägern. Töten Sie sie, wenn Sie möchten, aber Ihr Ziel sollte es sein, die traktierbaren Gegenstände aus dem Durchgang hier zu entfernen und durch das nächste Tor weiterzugehen. Dies führt zu einem weiteren Plattformbereich und einem weiteren Jäger. Töte ihn schnell, bevor er den Stolperdraht auslösen kann! Wenn er unten ist, landen Sie Ihr Shuttle, entriegeln Sie das Tor mit dem Schalter auf der Plattform des Jägers, steigen Sie dann wieder in das Shuttle und fahren Sie weiter. Räumen Sie die Trümmer aus dem nächsten Raum weg, um den wahrscheinlich größten Bereich in ganz Prey zu erreichen. ein riesiger Raum mit einem riesigen schwebenden Asteroiden, den die Sphäre offenbar nach Mineralien abbaut.

Hier gibt es zwei Landezonen: eine auf dem Asteroiden und eine auf einer Plattform weiter unten an einer der Wände. Sie müssen auf jeder Plattform landen und dann ein wenig herumlaufen, um in beiden Bereichen einen Schalter zu finden. Die Reihenfolge spielt überhaupt keine Rolle. Wenn Sie auf dem Asteroiden landen, folgen Sie den Rohren, um den Schalter zu finden, den Sie betätigen müssen, um eine große Kistenbewegungsmaschine zu aktivieren. Der Schalter auf der Plattform weit unter dem Asteroiden ist leichter zu finden, also drücken Sie auch diesen. Es öffnet den Weg zu den Kisten, sodass Sie zu Ihrem Shuttle zurückkehren und eine davon betreten können. Während Sie sich in der Box aufhalten, sind Sie vor Feuer geschützt. Lehnen Sie sich also einfach zurück und genießen Sie die Fahrt.

Irgendwann landen Sie in der Nähe einer anderen Plattform. Töte die Jäger darauf, lande dann und betätige den Schalter, um eine weitere Kistenbaumaschine zu starten. Kommen Sie hierher und unternehmen Sie einen weiteren Ausritt weiter die Zitadelle hinauf.

Energieentladung

Nachdem Sie die Box verlassen haben, fliegen Sie herum und vernichten Sie so viele Feinde wie möglich. Schweben Sie bei Bedarf über dem Landeplatz, um mehr Gesundheit zu erhalten. Wenn Sie die meisten von ihnen beseitigt haben, landen Sie und nutzen Sie die Schwerkraftschalter, um die Plattform hinunterzusteigen. Verwenden Sie Ihr Gewehr, um den entfernten Jäger auszuschalten, wenn Sie sich der Energieentladung nähern. Gehen Sie mit Ihrem Geist durch den Energiestoß, um den Kontrollraum auf der anderen Seite zu finden, und unterbrechen Sie den Fluss von dort aus. Gehen Sie dann mit Ihrem Körper zum Kontrollraum. Vergessen Sie nicht, den Fluss wieder einzuschalten, um alle Drohnen abzuschrecken, die versuchen, Ihnen zu folgen!

Gehen Sie durch die Tür in der Nähe und beginnen Sie, sich mit Munition einzudecken. Gehen Sie unter dem Stolperdraht hindurch, wenn Sie ihn sehen. Es gibt keine Möglichkeit, es auszuschalten. Gehen Sie in den Raum mit der großen, weißen Darstellung der Zitadelle. Dies ist das Kraftwerk für den Abschnitt des Gebäudes, in dem Sie sich befinden. Sie sollten es also deaktivieren, indem Sie die vier weißen Energiezellen in diesem Bereich abschießen. Das scheint in dem Raum, in dem Sie sich befinden, nicht viel zu bewirken, aber wenn Sie zu der Stelle zurückkehren, an der sich der Stolperdraht befand, werden Sie feststellen, dass das Kraftfeld hier deaktiviert wurde, sodass Sie in den Raum dahinter vordringen können.

Obwohl alles stockfinster ist, wird von Ihnen erwartet, dass Sie auf dem langen Korridor, der sich anschließend befindet, gegen ein paar Harvester antreten. Nachdem Sie alles getötet haben, suchen Sie den Schwerkraftschalter an der Decke und drücken Sie ihn. Durchqueren Sie dann den Korridor (der immer noch im Dunkeln liegt) und finden Sie das Portal unter Ihren Füßen. Lassen Sie sich fallen, um weiterzumachen.

Schwerpunkt

Sieht aus, als wären Sie fast oben auf der Zitadelle. Dieser Ort bricht wirklich zusammen! Du hättest alleine nicht so viel Schaden anrichten können – schätze, es gibt noch einige Versteckte, die die Drecksarbeit erledigen.

Kämpfe dich an den Harvestern vorbei, die dir im Weg stehen, bis du zu einer Kraftfeldtür gelangst, die durch Geistwandern leicht deaktiviert werden kann. Gehen Sie hier durch den Kontrollraum und töten Sie die Jäger. Es gibt einen Spielautomaten im Raum, aber er ist nicht so manipuliert wie die früheren Automaten, was es schwierig macht, damit viel Geld zu verdienen. Je mehr Sie jedoch verdienen, bevor Sie „Game Over“ erreichen, desto mehr Munition erhalten Sie, wenn Sie schließlich eine Auszahlung erhalten.

Drücken Sie hier einmal den Schalter am Fenster. Sie sollten sehen, wie eine Plattform außerhalb des Fensters hochfährt. Wenn das erledigt ist, springen Sie durch das Portal, gehen Sie die Stufen hinunter und stellen Sie sich auf die Plattform, die Sie gerade angehoben haben. es liegt bündig an der Wand an. Wenn das erledigt ist, gehen Sie mit einem Geist über die Lücke, schalten Sie hier das Portal ein, springen Sie dann zurück in den Kontrollraum und legen Sie dort den Schalter noch einmal um. Dadurch wird Ihr Körper auf die untere Ebene außerhalb des Fensters gebracht, wo Sie ein Portal finden, das weiter führt.

Feuerfallen

Wenn Sie in den nächsten Raum springen, stürmen Sie los und zerstören Sie den Turm.

Konzentrieren Sie sich dann auf die Drohnen in der Umgebung. Wenn Sie zum Weitergehen bereit sind, stellen Sie sich direkt unter den Schwerkraftschalter und betätigen Sie ihn. Wenn die Schwerkraft umgedreht wird, öffnen sich einige Feuerfallen auf dem Boden, sodass Sie nicht hineinfallen möchten, bevor Sie die Möglichkeit haben, sich zu bewegen. Lassen Sie sich vom Schwerkraftschalter in den Bereich in der Nähe der Feuerfallen fallen und schauen Sie dann nach oben, um einen weiteren Schalter zu finden. Stellen Sie sich erneut direkt darunter und schießen Sie dann auf ihn, um seinen kleinen Sitzplatz zu erreichen. Die Tür in der Nähe scheint eine Sackgasse zu sein, aber wenn Sie einen Moment brauchen, werden die Türen geschlossen und Sie gelangen in einen anderen Bereich des Levels.

Wenn Sie diesen großen, offenen Bereich erreichen, gehen Sie nach rechts und folgen Sie dem Weg dorthin, bis Sie einen kaputten Abschnitt der Plattform erreichen. Töte die Erntehelfer, gehe dann als Geist über den Weg und betätige den Schalter, um den Gehweg hier einzuschalten. Sie haben keinen Gehweg gesehen, sagen Sie? Nun, gehen Sie zurück an der Tür vorbei, aus der Sie herausgekommen sind, und Sie werden ihn finden. Gehen Sie darüber und finden Sie das Shuttle-Pad zum Abheben. Schießen Sie auf den großen blauen Emitter weiter oben im Schacht, um seinen Schwerkraftstrahl zu deaktivieren, und gehen Sie dann durch die Tore in der Decke, um weiterzugehen.

Flieg mich zum Mond...

Die nächste Kammer wird von einem Asteroiden dominiert, der rätselhafterweise von einem Energieschild bedeckt ist. Das ist kein Mond ... Nun, was auch immer der Grund für den Energieschild sein mag (keinen, den wir erkennen können), Sie müssen ihn umgehen, um weiterzumachen.

Landen Sie auf der Landeplattform und laufen Sie die Rohre hinauf, um den Mond zu erreichen. Wenn sich die Schwerkraft verschiebt, fallen Sie mit Ihrem Geistwandel durch den Schild und betätigen Sie beide Schalter. Einer wird den Schwerkraftschild deaktivieren und Ihren Körper auf die Oberfläche des Asteroiden fallen lassen, und einer wird die großen Hangartore an anderer Stelle im Raum öffnen. Auf der Oberfläche des Asteroiden gibt es einen weiteren Landeplatz, über den Sie abheben und durch die Hangartore fliegen können. Achten Sie nur darauf, alle Drohnen in der Umgebung zu töten und sich zu heilen, bevor Sie diesen Raum verlassen, da sich ihr Schaden schnell summieren kann, wenn Sie sie ignorieren.

Im nächsten großen Gebiet gibt es zwei große Asteroiden, die durch Rohre verbunden sind. Sie müssen Ihr Shuttle auf dem unteren Asteroiden landen und dann einen Satz Rohre hinauf zum oberen Asteroiden laufen, wo Sie einen Schalter finden, der eine Reihe von Abluftöffnungen an der Decke einschaltet. (Es gibt zwei Rohrsätze. Wenn Sie also eines davon nicht hochbekommen, schauen Sie sich nach dem anderen um.) Wenn das erledigt ist, kehren Sie zum unteren Asteroiden und zu Ihrem Schiff zurück. Fliegen Sie zur Decke und warten Sie, bis einer der beiden Auslassöffnungen Gas ausstößt, und schalten Sie dann ab. Wenn das passiert, fliegen Sie schnell in die Lücke und finden Sie das zentrale Bullauge, das sich öffnet und zu einem weiteren Tor führt.

Der Kern

Eine einfache kleine Schießsequenz rundet dieses Level ab. Obwohl es ziemlich einfach ist, herauszufinden, was zu tun ist, ist es hier auch einigermaßen einfach, tödlichen Schaden durch den Energiekern zu erleiden. Es wird durch etwa acht Schilde geschützt, die sich um ihn herum drehen und von denen jeder versucht, mit kleinen Granaten auf Sie zu schießen, während der Kern selbst langsame, aber riesige weiße Energiebälle abfeuert, die Ihnen großen Schaden zufügen. Denken Sie daran, dass es im Raum vier Landeplätze gibt. Wenn Sie dem Tod also jemals zu nahe kommen, können Sie über einen Landeplatz laufen und darüber schweben, um Ihre Gesundheit wiederherzustellen.

Um hier zu gewinnen, müssen Sie alle Schilde abschalten; Um dies zu tun, kreisen Sie um den Energiekern und richten Sie Ihre Waffen auf den Punkt, an dem die Schilde durch den Blitz zwischen ihnen mit dem Kern verbunden sind. Auf den Schilden befindet sich eine kleine Kapsel, die die Blitze einfängt und sie zum Schweben der Schilde nutzt. Wenn Sie auf die Kapseln schießen, können Sie die Schilde zerstören und sie auf den Boden fallen lassen.

Nachdem alle Schilde gelöst wurden, wird der Kern freigelegt und zeigt vier kleine Ringe darin. Es werden immer noch weiße Granaten auf Sie abgefeuert, also weichen Sie diesen so gut Sie können aus, während Sie auf die Ringe schießen. Nachdem alle vier Ringe zerstört wurden, haben Sie den Energiekern zerstört und können in das dadurch freigelegte Loch vordringen. Das Level-Endportal wird bald darauf gefunden.

Vorsätze

Es ist Zeit, Jen aus den Klauen des Hüters zu befreien – sofern das überhaupt noch möglich ist. Wenn der Bau der Korridore beginnt, während Sie entlanggehen, biegen Sie unbedingt links ab, um etwas Munition zu holen bevor Sie rechts abbiegen.

Schon bald gelangt man in ein riesiges Gebiet mit mehreren Plattformen und einer Vielzahl unterschiedlicher Portale. Nachdem Sie ein wenig erkundet haben, wird die körperlose Stimme in Ihrem Kopf die meisten Portale auf Ihrem Weg beseitigen, sodass Sie nur noch ein Portal haben, zu dem Sie aufsteigen können. Es wird schwer zu erreichen sein, aber nicht außerordentlich.

Erste Ebene

Gehen Sie von Anfang an über die Lücke und wenden Sie sich nach rechts, um hier auf der untersten Ebene den einzigen Schalter zu finden. Durch Umdrehen kehrt der Gehweg in seine ursprüngliche Position zurück, sodass Sie darüber gehen können. Wenn Sie zu Ihrem Körper zurückkehren und dies tun, gehen Sie über die Plattform, biegen Sie dieses Mal links ab und stellen Sie sich auf den Gehwegplatz am Ende des dortigen Weges. Sie sollten hören, wie Sie sich festhalten und die normalen Gehweggeräusche von sich geben, aber der Gehweg führt offensichtlich nirgendwo hin. Um weiterzumachen, gehen Sie mit dem Geist zurück zu demselben Schalter, den Sie gerade umgelegt haben, und Ihr Körper wird auf die zweite Ebene verschoben.

Zweite Ebene

Wenn Sie die zweite Ebene erreicht haben, verlassen Sie den Gehwegplatz, auf dem Sie sich befinden, und gehen Sie weiter zu dem Platz, der direkt vor Ihnen liegt. Während Sie darauf stehen, gehen Sie im Geiste zum Schalter hinter Ihnen und betätigen Sie ihn. Sie werden an das Ende einer neuen Plattform verschoben. Kehren Sie zu Ihrem Körper zurück und bewegen Sie sich vorwärts und nach rechts, um ein weiteres Gehwegplättchen zu erreichen. Gehen Sie dann im Geiste zurück zum selben Schalter und drücken Sie ihn erneut, um die dritte Ebene zu erreichen.

Dritte Ebene

Wenn Sie die beschriebenen Schritte ausgeführt haben, sollten Sie sich auf der obersten Ebene des Puzzles befinden. Das Portal vor Ihnen verschwindet, wenn Sie es erreichen, erscheint jedoch im nächsten Raum wieder, nachdem die Stimme Sie ein wenig verspottet hat. Folgen Sie den Portalen, um zum Handschuh zu gelangen.

Der Handschuh

An diesem Punkt des Levels kämpfen Sie im Grunde genommen gegen einen nahezu endlosen Strom von Feinden. Glücklicherweise können Sie hier eine neue Art von Munition für Ihre Leech Gun ergattern, die sie im Grunde in einen soliden Energiestrahle verwandelt, ähnlich der Lightning Gun aus Quake. Es ist unglaublich zerstörerisch, sieht cool aus und verbraucht sich tatsächlich weniger schnell als die meisten anderen Munitionstypen. Setzen Sie es also unbedingt gegen die

Harvester ein, die hin und wieder auftauchen. Suchen Sie am Ende der kleinen Korridore den Schalter, betätigen Sie ihn und gehen Sie dann zurück, um eine offene Tür zu finden, die zur Todesgrube führt. Stellen Sie sicher, dass Sie sich mit Munition und Gesundheit eindecken, bevor Sie auf den Boden springen.

Wenn Sie dies tun, werden Sie von zahlreichen Erntemaschinen, schwebenden Erntemaschinen und schließlich auch von zwei Mutanten angegriffen. Zu diesem Kampf gibt es nicht viel zu sagen; Es ist nur ein Kampf! Wenn Sie noch mehr Energiemunition für Ihre Leech Gun übrig haben, können Sie diese gerne gegen die Feinde hier einsetzen. Wenn nicht, können Sie einfach Ihr Gewehr verwenden. Es ist nicht so, dass man hier wirklich sterben kann. Fühlen Sie sich also nicht unter Druck gesetzt, Ihre ganze gute Munition zu verbrauchen.

Jen

Nun ist es an der Zeit, Jen endlich wieder kennenzulernen, nachdem Sie es geschafft haben, sich durch die Haustiere des Hüters zu kämpfen. Zu Ihrem Unglück hat sie sich ... verändert. Sie wurde auf ein außerirdisches Biest aufgepfropft, und obwohl sie weiß, was vor sich geht, kann sie sich nicht davon abhalten, anzugreifen. Sie werden gezwungen sein, sich zu verteidigen, wenn Sie weitermachen wollen.

Jens Unterkörper nimmt die Form eines besonders fiesen Hundes an, der auf beiden Seiten seines Kopfes zwei Leech Gun-Kapseln besitzt. Seine Angriffe werden Sie mit Feuermunition oder Energiemunition beschießen, genau wie Sie es tun würden, wenn Sie Ihre eigene Leech Gun auf jemand anderen abfeuern würden, aber die Feuermunition sollte nicht viel Schaden anrichten und den Energiemunitionsschüssen kann man ausweichen, indem man über den Punkt hinaus zurückgeht wo sie den Boden berührten. Der verheerendere Angriff wird jedoch kommen, wenn Jen versucht, dich anzugreifen und dich mit ihrem Hundekörper zu rammen. Es ist viel schwieriger, diesem Angriff auszuweichen, da sie sich normalerweise in Sie verwandelt, wenn Sie versuchen, aus dem Weg zu gehen. Im Allgemeinen ist es am besten, sich einfach im 90-Grad-Winkel von ihr wegzudrehen, in diese Richtung zu laufen und sich dann wieder umzudrehen, wenn sie über Sie hinauschießt und versucht, sich umzudrehen.

Wenn das passiert, hämmern Sie mit der Munition, die Sie für angemessen halten, auf sie ein. Es ist wahrscheinlich am besten, bei etwas wie der Acid Gun oder der Leech Gun zu bleiben, oder bei irgendetwas, das keine Chance hat, dir ins Gesicht zu explodieren, wie zum Beispiel ein Launcher. In dem Raum erscheint in regelmäßigen Abständen Munition für Ihre automatische Kanone, Blutsaugpistole und Ihren Werfer, Sie müssen sich also keine allzu großen Sorgen machen, dass Ihnen die Munition ausgeht.

Sie töten

Wie beim Bosskampf gegen den Centurion ist Jen zu Beginn des Kampfes nahezu unbesiegbar. Wenn du ihr genug Schaden zufügst, löst sie ihre Leech Gun-Kapseln von ihrem Körper, die dann auf beiden Seiten von ihr schweben und sie wieder zu voller Gesundheit bringen. Nachdem sie wieder aufgeladen wurde, ist sie normalerweise bei voller Gesundheit, sodass Sie im Grunde genommen von vorne beginnen müssen.

Diese Kapseln werden jedoch auch ihr Untergang und ihre größte Schwäche sein. Wenn sie sich von ihrem Körper lösen, können Sie sie zerschießen; Wenn du ihnen ausreichend Schaden zufügst, bevor sie sich wieder verbinden, werden sie zerstört und ihre Heilung wird beeinträchtigt. Sobald beide Kapseln zerstört sind, ist sie außer ihrem Angriff fast nicht mehr in der Lage anzugreifen und nicht mehr in der Lage zu heilen, sodass der Ausgang des Kampfes kaum noch zweifelhaft ist.

Natürlich sind die Pods selbst ziemlich robust, daher sollten Sie Ihren Launcher verwenden, um es

mit ihnen aufzunehmen. Drei gute Raketen sollten ausreichen, um die Kapsel zu zerstören. Denken Sie daran, dass Sie Jen nach dem Zurückziehen der Kapseln tatsächlich Schaden zufügen müssen, um sie zu zwingen, die Kapseln noch einmal abzufeuern und die andere zu zerstören.

Nachdem beide Kapseln zerstört wurden, verwenden Sie beliebige Waffen, um Jens restliche Gesundheit zu zerstören. Wenn ihr Hundekörper zerstört wurde, bleibt dir nichts anderes übrig, als sie aus ihrem Elend zu erlösen. Wenn Sie es wirklich hart angehen wollen, verwenden Sie den Schraubenschlüssel. Schließlich macht es keinen Sinn, Munition zu verschwenden.

Eid der Rache

Zeit, mehr über die Lebensweise der Cherokee zu erfahren. Sie müssen sieben Prüfungen bestehen, also begeben Sie sich in die Höhle und legen Sie los!

Hah, nur ein Scherz – irgendwie haben Sie es geschafft, den Bewohnern der Sphäre Zugang zu einem scheinbar spirituellen Reich zu gewähren. Gut gemacht, Tommy. Wenn Sie es endlich schaffen, die Friedenspfeife in die Hand zu nehmen, die Ihre allgemeine Gesundheit verbessert, müssen Sie sich zahlreichen Wellen von Feinden stellen, um sie aus der Geisterwelt zu vertreiben. Auch hier gibt es nicht viel zu sagen – geben Sie einfach Ihr Bestes, um nicht zu sterben, und nachdem Sie genügend Feinde getötet haben, werden Sie ein blaues Portal entdecken, das sich auf der Bodenebene des Gebiets öffnet – gehen Sie hindurch, um zurückzukehren in die Welt der Sphäre.

Dem Feind gegenübertreten

Nachdem Sie nun die Feinde aus dem Land der Alten einigermaßen abgewehrt haben, ist es an der Zeit, den Kampf zurück in die Sphäre zu tragen. An diesem Punkt werden Sie wieder in das Reich der Außerirdischen versetzt, also machen Sie sich auf einen Kampf gefasst.

Besonders in diesem ersten Bereich wird es einen Kampf geben. Jäger, Jagdhunde und Erntemaschinen werden alle für Sie schießen, aber Sie haben zumindest viel Gesundheit auf Ihrer Seite sowie unbegrenzte Energiemunition für Ihre Leech Gun; Es gibt ein paar Stationen an der Wand, die es ausgeben, und sie werden sich mit der Zeit wieder aufladen, also füllen Sie sich mit Vorräten und fangen Sie an zu schiesen. Überqueren Sie einfach nicht die Balken! Nach einer Weile öffnet sich ein Portal und bleibt offen, sodass Sie weitergehen können. Nach einiger Zeit gelangen Sie in einen Raum mit zwei Schaltern. Drehen Sie beide um und schießen Sie dann schnell eine Granate oder Rakete auf das Innere des Geräts, während es sich dreht. Zielen Sie auf das weiße Bullauge und Sie sollten in der Lage sein, die Maschine zu zerstören und die Portale zu schließen, die zurück in das Geisterreich führen. Juhuu auf dich. Gehen Sie spirituell über die Lücke, um einen Weg zu schaffen, dem Sie folgen können.

Nachdem Sie den Hüter entdeckt haben, töten Sie seine Schergen, einschließlich der Jäger auf der Rampe darüber, und senken Sie dann die Plattform ab. Stellen Sie sich dazu in die Nähe eines der Schalter und gehen Sie dann im Geiste zum anderen. Wenn Sie den Spiritwalk-Schalter umlegen, dann sofort zu Ihrem Körper zurückkehren und den anderen umlegen, sollten Sie in der Lage sein, die Plattform abzusenken. Es führt Sie in eine Arena, in der der Hüter schließlich beschließt, gegen Sie anzutreten, Mann gegen Außerirdischer.

Der Torwart

Natürlich wird der Hüter nicht fair sein – stattdessen wird er mehrere Feinde herbeirufen, um gegen Sie zu kämpfen. Dagegen kann man nicht viel tun, außer im Moment mitzuspielen. Zunächst müssen Sie es mit Mutanten und Erntern aufnehmen, und dann beginnt der Spaß erst richtig, wenn ein weiterer Panzer-Gegner vom Typ Jen erscheint (ohne die Energiekapseln zur Regeneration), gefolgt von einem Zenturio. Benutzen Sie die Rohre hier, um feindlichen Angriffen auszuweichen

und auf sie zu schießen, wobei Sie bei Bedarf die kostenlose Leech Gun-Munition verwenden können. Auch hier gilt: Man kann nicht sterben, also machen Sie sich hier nicht zu viele Gedanken über die Strategie.

Wenn der Hüter erscheint, nachdem der Centurion zerstört wurde, beginnt er, drei weiße Energiebälle auf Sie abzufeuern. Sie können ihnen ausweichen, indem Sie Abstand halten und weiter in eine Richtung schießen, bis sie abgefeuert werden. Schießen Sie einfach in eine Richtung, weichen Sie den Bällen aus und beginnen Sie dann, in die entgegengesetzte Richtung zu schießen, während Sie auf ihn schießen. Er ist körperlich ziemlich schwach und kann seine Gesundheit nicht regenerieren, daher sollten Sie keine allzu großen Probleme haben, ihn zu erledigen.

Was zum...

Nachdem der Kampf vorbei ist, werden Sie in einen anderen Bereich der Sphäre verzerrt, der offenbar von ... Bewahrern überrannt wird! Es gibt noch mehr davon! Machen Sie sich jedoch keine Sorgen, denn keiner dieser Kerle kann Feinde herbeirufen, mit denen Sie kämpfen können. Sie können dich nur angreifen. Sie nutzen ihre kleine Portalfähigkeit, um Ihrem Feuer auszuweichen, und bombardieren Sie außerdem telekinetisch mit zufälligen Fetzen, die in ihrer Domäne herumschwirren. Sie sind sicher hart, aber Sie haben unendlich viel Energie und Blitzmunition für Ihre Blutegelpistole. Um hier weiterzumachen, müssen Sie also einfach eine große Anzahl von Bewahrern ausschalten, Ihr Leben wiederherstellen, wenn Sie sterben, und nicht aufgeben. Die Keeper sind nicht besonders schwierig, obwohl es schwierig sein kann, mit ihnen umzugehen. Denken Sie daran, dass sie unverwundbar sind, wenn sie Objekte schweben lassen. In solchen Fällen ist es daher am besten, sich einfach zu verstecken und darauf zu warten, dass das Objekt abgefeuert wird, bevor Sie sich zurückziehen und den Gefallen erwidern ... mit Ihren Fäusten! Oh, wenn das nur möglich wäre.

Schließlich erreichen Sie einen riesigen Nistplatz für Tierpfleger. Du könntest abgeschlachtet werden, aber stattdessen wird die Sphärenmutter sie alle ausrotten und dich in ihr Versteck bringen.

Umarmung der Mutter

Nachdem Sie nun Mutter erreicht haben, müssen Sie sie nur noch hinunterbringen, um Ihre Reise zu beenden.

Die kleine Kugel

Die Mutter liegt in einer schützenden Hülle und wird durch eine Reihe von Lasern vor Kontakt mit allem anderen geschützt, die dafür sorgen, dass sie niemals eine der Wände in ihrem kleinen Reich berührt. Um in die Kammer einzudringen, müssen Sie das Ihnen gegebene Fahrzeug nutzen, um die Wände zu durchbrechen.

Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich an die Steuerung des Fahrzeugs zu gewöhnen. Es bewegt sich ähnlich wie ein Shuttle, ist jedoch magnetisch an den Wänden der Kammer befestigt. Mit dem Primärfeuer können Sie einen kleinen Schweißblaser zünden, während der Sekundärfeuerknopf Sie in Richtung der Kugel vor Ihnen schleudert. Ihr Ziel ist es, sich auf die Kugel zuzubewegen und mit Ihrem Schweißblaser die Gasströme zu zünden, die aus den zahlreichen kleinen Portalen auf der Kugel austreten. Die vier grünen Bäche sind bereits beleuchtet; Ihr Ziel sind die kleineren blauen Bäche. Da Sie in der Luft nicht viel Kontrolle über Ihr Fahrzeug haben, müssen Sie Ihre Ziele ein wenig anführen. Mit anderen Worten: Positionieren Sie sich so, dass Sie auf eine Stelle auf der Kugel zielen, zu der sie sich in ein paar Sekunden drehen, und starten Sie dann. Wenn Sie es richtig machen, treffen Sie gleichzeitig mit dem Portal den Punkt auf der Kugel und können es so entzünden.

Denken Sie daran, dass Sie Ihre Sicht in der Luft verschieben können. Wenn Sie also nicht genau

die richtige Stelle treffen, drehen Sie sich in Richtung Portal und feuern Sie trotzdem Ihren Laser ab. Wenn Sie es außerdem nicht schaffen, das Gas beim ersten Schuss in Brand zu setzen, versuchen Sie es noch einmal mit dem Laser, bevor Sie an den Rand der Kugel zurückfallen.

Wenn alle Portale in Brand gesetzt wurden, mit Ausnahme der grünen Platzierungslaser, löst sich die Kugel auf und Sie werden hineingebracht, wo Ihnen die Mutter die Wahl gibt: Nehmen Sie ihren Platz ein. Führen Sie die Kugel aus. Oder stirb. Eine Art Hobsons Entscheidung, wenn Sie uns fragen, und das ist sie auch, denn Sie werden keine andere Wahl haben, als gegen sie zu kämpfen.

Übernahme der Mutter

Die Mutter sitzt zunächst da und wartet darauf, dass Sie über ihr Angebot nachdenken. Dann sollten Sie anfangen, sie anzugreifen. Sie wird in ihrem kleinen Achteck voller Freude zunächst uneinnehmbar sein, aber das können Sie schon bald ändern. Wechseln Sie in den Geisterwandermodus und schießen Sie auf die grünen Fenster ihres kleinen Schiffes. Kehren Sie dann schnell zu Ihrem Körper zurück und feuern Sie Ihre Waffen durch das jetzt gesprungene Fenster ab. Machen Sie sich nicht die Mühe, auf Mutter zu schießen, da sie sich schnell abschirmt und gegenüber Ihren Angriffen unverwundbar wird.

Die Mutter wird weitere Jäger hervorbringen, die sich um dich kümmern, aber sie stellen keine große Bedrohung dar; Sie sind hauptsächlich für Sie da, da Sie mehr geistige Energie benötigen, um Ihre Pfeile abzufeuern. Töte sie, wenn sie auftauchen, aber konzentriere dich so gut du kannst auf die Fenster. Sie müssen jedes Fenster in der Kugel zerstören, bevor Sie den Kampf tatsächlich gewinnen können, was einige Zeit dauern kann. Wir fanden es am besten, ein paar Pfeile gleichzeitig abzufeuern, um mehrere Fenster zu schwächen, dann in die reale Welt zurückzukehren und sie abzuschießen. Diese Fenster können sich im Laufe der Zeit regenerieren. Zerstören Sie sie daher schnell. Auch hier gilt: Ignorieren Sie Mutter an dieser Stelle einfach, da Sie ihr noch nichts tun können ... noch nicht.

Nachdem alle Fenster zerstört wurden (ignorieren Sie die dunkleren Segmente der Sphäre der Mutter), wird Talon eintreffen und ihre Abschirmung sowie die Sphäre selbst zerstören, was dazu führt, dass Sie in eine Art mentales Folterreich transportiert werden, wo Sie endlich die Sphäre der Mutter beeinflussen können Tod.

Der letzte Schlag

Mutter wird hier eine kleine Ansprache halten, in der es darum geht, dass man ihren Platz einnehmen muss und dass es dumm ist, Widerstand zu leisten usw. usw. Nichts, was Sie noch nie gehört haben. Anstatt still zu stehen und ihr zuzuhören, laufen Sie zu jedem der drei großen Portale auf dem Boden und betätigen Sie die Schalter in der Nähe. Diese Portale sind im Grunde Minenmaschinen; Sie schleudern riesige Sprengladungen in die Luft, wo sie schweben und rotieren und darauf warten, dass Sie ihre Anwesenheit ausnutzen.

Die Abfolge der Ereignisse hier ist ziemlich einfach zu verfolgen: Die Mutter rast durch den Raum und wirft Granaten und Plasmablitz auf Sie. Sie ist unverwundbar, wenn sie ihren blauen Schild trägt, aber wenn Sie es schaffen, eine der Minen abzuschießen, während sie in der Nähe davon fliegt, lassen Sie ihren Schild fallen und zwingen sie, einen Moment anzuhalten, um sich zu regenerieren. Dies ist offensichtlich die Zeit, innezuhalten und sie niederzuschlagen.

Und... das ist eigentlich so ziemlich alles. An den Rändern der Arena spawnen ziemlich oft Munition, und Sie können mit den Bedienelementen an den Portalen jederzeit weitere Minen auswerfen, obwohl jedes wahrscheinlich jeweils nur eine Mine unterstützen wird. Wenn du Mutter mit genügend Munition triffst, wirst du sie am Ende mit Sicherheit töten.

Abschluss

Das ist es, wie sie sagen. Es ist ein etwas seltsamer Beschluss, da Tommy jetzt eine tote Freundin hat, allerdings eine, die ihn aus der Geisterwelt drängen wird, falls er jemals wieder versucht, Sex zu haben, bevor er stirbt. Das wäre scheiße. Vergessen Sie nicht, bis zum Ende des Abspanns zu warten, um weitere Hinweise auf den nächsten Teil dessen zu erhalten, was die Macher offensichtlich hoffen, dass es sich um ein neues Franchise handelt.