

Der Saboteur Lösung
Aus dem englischen Übersetzt von Firefox.

Allgemeine Tipps

Spiel Saves

Sie können Ihren Fortschritt jederzeit mit ein paar Qualifikationen zu dieser Anweisung speichern. Ihr könnt den Missionsfortschritt nicht retten, bis diese Mission abgeschlossen ist. Und Sie können Ihren Standort nicht an einem bestimmten Ort auf der Karte speichern. Aber Sie können jeden Fortschritt, den Sie gemacht haben, um Vergünstigungen zu verdienen, alle zerstörten Nazi-Artikel, Zigaretten, die geraucht werden, usw. Wenn Sie also ein Spiel laden, spawnen Sie in einem Hauptquartier, nicht dort, wo Sie waren, als Sie gespeichert haben, und stellen Sie sicher, dass Sie eine Mission abschließen, bevor Sie das Spiel beenden, oder Sie müssen die Mission von Anfang an beginnen, wenn Sie das nächste Mal spielen. Jedes Spiel save sagt dir die letzte Mission abgeschlossen.

Sie haben 15 Save Slots, plus eine AUTO Save. Hüten Sie sich vor dem automatischen Speichern, wenn Sie aus irgendeinem Grund zurückgehen und eine vorherige Mission spielen. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Fortschritt in einen der 15 Slots stecken, bevor Sie dies tun, oder Sie verlieren alles, was Sie getan haben, das im Autospeicher an Ihrem ersten Checkpoint gespeichert ist. Wenn Sie an Perk arbeiten, zählen Sie besonders häufig in Ihrem letzten Speicherplatz.

Verwenden Sie die Dächer und die Landschaft, um zu entkommen

Außerhalb der Sichtlinie zu bleiben, ist ein großer Vorteil, wenn man einem Alarm entkommt. Es gibt viele Orte, um sich auf den Dächern zu verstecken, und Baumlinien und Häuser auf dem Land sind auch gut.

Abflussrohre sind viel schneller als das Springen von Fenster zu Fenster, also verwenden Sie sie, wann immer möglich.

Wenn Sie entdeckt werden, zentriert sich der rote Alarmkreis wieder auf Ihrem Standort, also versuchen Sie, versteckt zu bleiben, wenn Sie entkommen. Bringen Sie auch ein schnelles Auto mit, um kleinen Alarmen zu entkommen, besonders wenn Sie am Rande des besetzten Gebiets sind. Alarme sind leichter zu übertreffen, wenn Sie aus den schwarz-weißen Gebieten oder ins Land kommen können, wo es weniger Nazis gibt, die Sie entdecken können.

Verwenden Sie das GPS

Haben Sie das GPS-Plot eine Route für Sie, indem Sie einen Pin als Ziel fallen lassen. Dies ist besonders nützlich für lange Fahrten von der Stadt entfernt, aber auch, um Orte zu finden, die nicht automatisch auf einer Mission oder wenn Sie sich an einen Ort auf der Karte erinnern möchten. Wenn Ihnen jemand eine Mission gibt, wird eine gelbe Route auf dem GPS angezeigt, wenn Sie in einem Auto sind, aber nicht, wenn Sie zu Fuß sind, um zu sehen, wohin Sie gehen sollen, hüpfen Sie in ein Fahrzeug. (Siehe obiges Video Der Abschnitt Karte und Spielbereiche über GPS-Korrektur.)

Nicht-verhohlene Stealth-Tötungen

Hüten Sie sich vor plötzlichen gelben Alarmen, die durch die Entdeckung einer Nazi-Toten Leiche verursacht wurden, die Sie zurückgelassen haben. Sie sind vielleicht mit einem Stealth-Kill davongekommen, aber wenn ein anderer Soldat die Leiche findet, befindet sich möglicherweise in einer unerwarteten Situation.

Musik im Radio

Beim Fahren können Sie den Song ändern, indem Sie auf der rechten Seite auf dem d-Pad (Xbox

360) klicken.

Schnelle Reise

Es gibt keine Fast-Travel-Funktion, aber es gibt einen Weg, um eine lange Fahrt zurück ins Hauptquartier nach einer Mission. Sobald Sie den Mission Complete-Bildschirm haben, speichern Sie den Fortschritt in einem der 15 Slots und laden Sie diesen Speicherstand. Dadurch werden Sie an einem Hauptquartier wieder aufgezo-gen und sparen Sie das Laufwerk. Es ist vielleicht nicht das HQ, das Sie wollen, aber in den meisten Fällen wird dies schneller sein, als nach Paris zurückzukehren, wenn Sie weit weg sind.

Bürger vor Nazi-Belästigung retten

Es gibt zwei Arten von Belästigung zu stoppen: das Erschießungskommando und die LKW-Abholung. Manchmal werden Sie sehen, wie sich ein paar Bürger an einer Wand anstellen, wobei sich ein oder mehrere Nazis darauf vorbereiten, sie zu erschießen. Die meiste Zeit werden Sie einen einzigen Nazi mit einer Waffe auf einen Bürger sehen, manchmal mit einem zweiten Nazi, der ihn anfeuert. Beide Fälle zählen, wenn man die drohenden Nazis tötet, damit die Bürger entkommen können.

Versuchen Sie, den anklagenden Nazi zu bekommen, ohne gesehen zu werden, damit Sie ohne Alarm entgleiten können.

Wenn Sie jedoch auf einen Fall der LKW-Belästigung stoßen, in dem der bedrohte Bürger in einen Nazi-Lkw gesteckt und weggenommen wird, anstatt auf der Stelle erschossen zu werden, müssen Sie den Nazi töten, bevor die Animation im Zusammenhang mit dem Lastwagen beginnt. Manchmal denkt man vielleicht, dass man es getan hat, nur um den Lastwagen ankommen zu lassen und der Bürger rückt, obwohl der Nazi, der ihn angerufen hat, tot auf dem Bürgersteig liegt. Der Bürger wird nicht fliehen, um sein Leben zu retten, wenn Sie zu lange warten, um ihn zu retten.

Wenn Sie zu lange warten und der Sammelwagen ankommt, wird der Bürger nicht fliehen.

Wenn Sie versuchen, diese Errungenschaft zu erreichen, fahren Sie in schwarz-weißen Zonen herum, wo es viele Nazis gibt; Sie sind aggressiver in Bezug auf Belästigung hier als in bunten, starken Will-To-Fight-Gebieten. Suchen Sie nach Soldaten, die plötzlich rennen, weil diese wahrscheinlich in die Belästigungsroutine eintreten. Mit etwas Aufwand können Sie Bereiche finden, in denen Nazis direkt vor der Ecke erscheinen, und bald beginnt eine oder mehrere eine Belästigung, die Sie stoppen können.

Prolog

Die meisten der frühen Missionen, insbesondere die des Prologs, sind einfach und sind eine Frage der einfachen Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Missionen komplexer werden, suchen Sie nach den Videos, die in dieser Anleitung enthalten sind, um Hilfe bei den schwierigen Abschnitten zu erhalten.

Spark One Up

Bevor Sie drei Monate zurückgehen, um zu erfahren, warum Sie in Paris sind, begleiten Sie Luc auf Ihrer ersten Sabotagemission an der Tankstelle von Gare de L'Est. Der Erwerb von Sprengstoff ist hauptsächlich ein Trainingsabschnitt zu den grundlegenden Elementen des Spiels. Sobald Sie am Bahnhof ankommen, müssen Sie warten, bis Luc den Lastwagen in die Luft sprengt, bevor Sie auf das Seil springen, und Sie müssen ihn mitnehmen, wenn Sie die Mission abschließen.

Blasen Sie die Kraftstofftanks, dann vergessen Sie nicht, Luc zu bekommen, bevor Sie gehen.

Bessere Tage

Jetzt bekommen Sie eine Hintergrundgeschichte darüber, warum Sean in Paris so unglücklich ist. Diese Mission ist eine einfache Frage, den Lkw nach Deutschland zu fahren.

Alte Freunde, Neue Feinde

Diese Mission gibt dir mehr Kampfübungen.

Nichts geht über einen Barkampf in Deutschland, um dich in die Stimmung zu bringen, Rennen zu fahren.

In: La Femme St. Claire

Ihre intime Einführung in Skylar, aber zuerst müssen Sie den Nazis entkommen, die auf den Barkampf reagieren. Diese Mission ist hauptsächlich so, dass Sie sehen können, wie das Bewegen außerhalb des roten Kreises auf Ihrer Minikarte einen Alarm beendet.

Polposition

Das deutsche Team hat einen schnellen Start, aber hören Sie nicht auf und versuchen Sie es erneut, nur weil Sie weit hinten sind. Gehen Sie so schnell wie möglich, halten Sie die Aurora auf der Strecke, und wenn Sie in der zweiten Runde überhaupt in der Nähe sind, werden Sie stark abschließen und eine geschnittene Szene bekommen, die die Pariser Handlung in Gang setzt. Laufen sie mit Kraftstoff aus, müssen sie Reifen sparen oder was?

Eine Sonntagsfahrt

Jetzt ist es an der Zeit, dass dein innerer Vierjähriger dich in ernsthafte Schwierigkeiten bringt. Folgen Sie Dierker bis Doppelsieg und zerstören Sie sein Auto. Warten Sie nicht zu lange, um auszusteigen - Sean braucht eine Weile, um sich vom Auto zu befreien - oder Sie werden auch über die Klippe segeln.

Du zerreißt mich!!

Die dunkelste Nacht

Ok, The Saboteur hat nach dem bunten Flashback-Bereich ernsthaft begonnen. Ihr müsst jetzt aus der Zelle entkommen, wo euer bester Freund tot liegt, und die Welt um euch herum hat alle Graustufen gedreht, bis auf bestimmte Bereiche, die rot leuchten mit böser Nazi-Intensität. Diese Mission zeigt viele der Elemente des Spiels, die Sie ab sofort verwenden werden.

Der Weg aus der Doppelsieger Fabrik

Beachten Sie, dass, wenn Sie klettern, Leisten zur Verfügung stehen, um sich zu erhellen, wenn Sie in der Nähe kommen, damit Sie wissen, wohin Sie gehen können. Nutzen Sie auch diese Gelegenheit, um zu erfahren, wie das Cover-System funktioniert - später wird dies sehr nützlich sein.

Aus Der Bratpfanne...

Und jetzt ist Ihr Trainingsabschnitt, wie man einem Alarm in einem Fahrzeug entkommen kann, obwohl Sie diesmal einen Weg auf Ihrem GPS haben, während es später an Ihnen liegt, eine gute Route weg von Ärger zu finden. Fahr nicht für das Tor, wenn du die Fabrik verlässt, und auf dem Weg den Hügel hinunter, lass dich von Nazi-Fußgängern nicht verlangsamen. Wie Sean sagen würde: "Das wird dir beibringen, zuzusehen, wohin du gehst!"

Der Weg zur Morini Farm

... Ins Feuer

Hören Sie kurz vor dem Tor auf, wenn Sie zurück auf der Farm ankommen und kreisen Sie zu Ihrer Rechten, um Vittore zu finden und zu retten. Folgen Sie seinen Anweisungen, um Veronique im brennenden Gebäude zu finden, und erschießen Sie ihre Entführer, bevor sie sie ausführen können.

Akt 1 (1-10)

Sobald Sie den Prolog abgeschlossen haben, können viele Missionen in jeder Reihenfolge, die Sie wählen, abgeschlossen werden, obwohl einige nicht aktivieren, bis andere abgeschlossen sind. Die folgende Reihenfolge ist nur eine, die Sie befolgen können, wenn Sie möchten. Möglicherweise möchten Sie im Allgemeinen alle Nebenmissionen durchführen, die aktiv sind, bevor Sie zur Hauptgeschichtenmission übergehen, die durch die Gold-Charakter-Initialen auf Ihrer Karte angezeigt wird.

Zurück in Paris hat Luc eine neue Mission für Sie, wenn Sie Ihr ständig wachsendes Engagement für den Pariser Widerstand beginnen.

Schlachthof

Fahren Sie Luc zum Kanal, überqueren Sie dann die Brücke und schnappen Sie sich die Uniform eines Wächters, bevor Sie in die Anlage gehen. Wenn Sie drinnen sind, üben Sie die Fähigkeiten, die Sie für den Rest des Spiels benötigen. Wenn Ihr gelber Verdachtsring zu voll wird, ziehen Sie sich zurück und lassen Sie ihn sich auf weiß beruhigen, dann zu leeren. Arbeite dich mit den Handyschlüsseln zur einsamen Wache und töte ihn heimlich, um die Dinge ruhig zu halten. Öffnen Sie die Zellentüren und stellen Sie fest, dass Luc verletzt wurde. Ihr müsst alle in den Keller gehen, um die Bombardierung zu überleben, also bewegt euch schnell in das, was euer erstes Widerstandshauptquartier sein wird.

Flaschenstoß

Santos will eine Flasche Champagner im Austausch für die Medizin, die Luc braucht. Wenn Sie den Ort erreichen, hilft eine Verkleidung, ist aber nicht notwendig. Wie üblich haben Sie mehrere Möglichkeiten, sich dem Ziel zu nähern, indem Sie sehr hinterhältig sind oder schießen, auf den Alarm warten und dann das Ziel ergreifen, wenn der Aufstand nachgelassen hat. Wenn Sie einen Alarm auslösen, suchen Sie nach einem Himmelslicht-Escape-Raum über dem Flaschenbereich. Wenn Sie die Flasche haben, geben Sie sie an Santos zurück und sprechen Sie mit Veronique.

Der Schwarzmarkt

Santos wird Ihnen seine Dienste zu einem Gefallen anbieten. Das ist Ihre Einführung in Nazi-Generäle, die später Teil eines nützlichen Vorteils sein werden. Aber zuerst müssen Sie einen Turm über dem Schwarzmarktstandort sabotieren. Legen Sie Dynamit auf die Leiter und gelangen Sie in einen sicheren Abstand, bevor sie weht. Der Nazi-General wird auf Ihrer Karte als pulsierender gelber Heiligenschein angezeigt, weil er und einige andere Nazi-Offiziere höhere Erkennungsfähigkeiten haben. In diesem Fall muss man nicht heimlich sein, wenn man sie hochschießen will. Sobald der General tot ist, spreng das gepanzerte Auto in die Luft und fliehe. Der Schwarzmarkt ist jetzt für Geschäfte geöffnet, also schauen Sie sich an, was er vor Ihrer nächsten Mission zu bieten hat.

Grand Dieft Limo

Santos will nur noch eine Sache, für jetzt. Er will eine Limousine von einem General beanspruchen, was ein einfacher Grab-and-Run-Job ist. Nähern Sie sich von oben und fallen Sie auf der rechten Seite des Autos herunter. Steigen Sie in einen Start und sprengen Sie durch das Tor. Bringen Sie das Auto nach La Villette zurück, um die erste Garage in der Stadt zu öffnen.

Dreißig Stück Blei

Eine einfache Mission, um General Kleib zu folgen und den Verräter zu finden, der Vittore verpiffen hat. Achten Sie auf die hohe Verdachtsfähigkeit des Generals und töten Sie dann den Verräter, sobald er sich mit dem General getroffen hat. Zum Spaß kann man den General heimlich

töten und seine Kleidung anziehen, um dem Verräter eine böse Überraschung zu geben, wenn er zu seinem Treffen auftaucht.

Freiheit oder Tod

Dies ist die erste herausfordernde Mission, wenn Sie versuchen, sich zu schleichen. Aber sobald Sie den ersten Gefangenen aus seiner Zelle lassen, geht der Alarm los und Sie sind auf der Flucht. Wenn Sie schießen, geht der Alarm höher, also ist das Beste, die Gefangenen so schnell wie möglich rauszulassen und vor dem Alarm zu fliehen. Die Gefangenen werden ihre eigenen Wege ohne deine Hilfe aus der Gefahr finden, also musst du sie nur rauslassen und fliehen.

Sich herumzuschleichen, bremst dich auf dieser Mission.

Wenn Sie diese Stufe abschließen, schalten Sie die Funktion Backup Strike frei. Wenn Sie einen Backup-Streik rufen, kommen Ihnen Mitglieder des Widerstands zu Hilfe, um die Nazis zu bekämpfen. Sie können ihre Waffen und Gesundheit auf dem Schwarzmarkt verbessern.

Der Bauch des Tieres

Es wäre leicht genug, Colonel Gower zu töten, wenn Sie nicht auch Le Crochets Botschaft überbringen müssten. Halten Sie ein Kurzausflugsauto in der Nähe bereit und finden Sie Gower im Rotlichtviertel von Gare De L'Est. Warten Sie, bis Gower seine Wachen verlässt und sie zuerst tötet, damit Sie Gower nahe kommen können, um Le Crochets Grüße zu überbringen. Entflieht dem Alarm und du bist fertig mit dieser Mission.

Dieser ist hautnah und persönlich.

Sonderlieferung

Eine einfache Liefermission mit Veronique, der einzige kleine Trick, um einem Alarm zu entkommen, nachdem ihr Paket explodiert ist.

Unverzeihliche Sünden

Wie oft bittet ein Priester Sie, jemanden zu ermorden? Verwenden Sie die Leiter im Gerüst an der Seite der Kirche, um die Spitze zu erreichen, und kümmern Sie sich um einen Scharfschützen auf dem Weg, der sein Zielfernrohr aufgibt, wenn Sie nicht Ihr eigenes mitgebracht haben.

In Position kommen.

Schießen Sie das Ziel nicht zu früh, sonst sagt das Spiel, dass Sie ihn verschreckt haben.

Er ist tot, nicht wahr?

Nachdem Sie den Schuss gemacht haben, sollte es keinen Alarm geben, wenn Sie die Verdachtszone abwarten können.

Ziele zu halten ist schwerer zu treffen.

Während Sie dort oben sind, machen Sie einen Abstecher zu ein paar der malerischen Aussichten und sammeln Sie eine Postkarte:

Es gibt zwei malerische Ausblicke und eine Postkarte in der Nähe zu sammeln.

Doppellegger

Suchen Sie nach dem Botschafter mit dem roten Armband, wenn sich alle vier Figuren in der Mitte des Platzes treffen. Wenn Sie ein schnelles Auto in der Nähe lassen, sollte das Entkommen des Alarms kein Problem sein.

Warum gehen Sie zu all dem Ärger und tragen Sie dann ein Armband?

Akt 1 (11-17)

Zorn Gottes

Eine weitere Liefermission wie Special Delivery, einfach Vater Denis dazu bringen, eine eigene Bombe zu liefern.

Legio Patria Nostra

Diese Mission scheint zunächst komplex zu sein, aber es ist eigentlich ein Kinderspiel, wenn Sie ein bisschen geduldig sind und die richtige Ausrüstung mitbringen. Bringen Sie wie üblich eine volle Ladung Dynamit und RDX mit, aber bringen Sie auch eine stille Pistole mit dem Clip-Upgrade für zusätzliche Munition und stellen Sie sicher, dass sie voll ist. Uniform nach oben und direkt in der Haustür. Machen Sie die Rakete zuerst, indem Sie eine Ladung auf ihre Flosse legen, dann arbeiten Sie sich in der Gegend herum und stellen Sie sicher, dass Sie sich des Verdachtsradius fernhalten, wenn Sie den RDX blasen oder wenn das Dynamit ausgeht. Verwenden Sie die stille Pistole, um die kleineren Zeppeline von einem diskreten Ort zu entfernen. Der große Zeppelin wird Feuer von einer großen Explosion darunter fangen. Ein Stück Kuchen.

Dies ist eine von mehreren Missionen mit mehreren Zielen, die Ihren Fortschritt am Ende der ersten Statistikseite auflisten.

Geduldig, Grasshopper.

Rote Hochzeit

Es ist nützlich, hier Ihre Granatkapazität mit dem Cheap Thrill-Vorteil verbessert zu haben, wenn Sie dies noch nicht getan haben. Ein Maschinengewehr mit vielen Patronen ist auch gut, weil Sie vielen Feinden gegenüberstehen werden. Bringen Sie ein schnelles Auto zur Hochzeit und lassen Sie es von der Brücke weg.

Es gibt mehrere Möglichkeiten für Verstecke, aber hinter der Hochzeitszeremonie funktioniert gut, um das primäre Ziel zu beseitigen. Von da an musst du alle Nazis töten, ohne Zivilisten zu töten. Sobald das erledigt ist, werden viele Soldaten ankommen, um Ihren einzigen Ausgang zu blockieren. Hier sind diese zusätzlichen Granaten nützlich. Verwenden Sie ein paar auf der ersten Welle von Soldaten, um sie zu verdünnen, aber speichern Sie ein Paar für das Ende der Brücke, wenn Sie dort ankommen, weil mehr Fahrzeuge ankommen können, um sich den Weg zu blockieren. Wenn Sie auf Munition rücken, nehmen Sie eine Nazi-Waffe, die auch viel Munition auf dem Boden für Nachschub haben sollte. Wenn Sie zu Ihrem Auto kommen, starten Sie los, um dem Alarm zu entkommen.

Es ist ein schöner Tag für eine rote Hochzeit.

Hat Mir Einen Mickey Gerutscht

Sie sind jetzt mit den lokalen Missionen fertig, also fahren Sie nach Le Havre, um Skylar zu finden und die Handlungslinie zu beginnen, die Sie zu Akt II bewegt. Sie können es speichern, die Karte häufig überprüfen zu müssen, indem Sie einen Marker in Le Havre fallen lassen und der violetten Linie auf Ihrem GPS folgen.

Begrabene Geheimnisse

Weg zurück zum Friedhof, um eine ziemlich lange Mission zu beginnen. Nachdem Sie mit Skylar gesprochen haben, betreten Sie den Tunnel und warten Sie entweder, bis das Gespräch über Sie endet, bevor Sie den Nazi töten, der bleibt, wenn sein Gespräch beendet ist, oder eine Uniform auf der nächsten Ebene von der einsamen Wache aufheben. Nein, Sie können einen langsamen, vorsichtigen Spaziergang auf dem Weg zum Mausoleum machen, aber es gibt eine Abkürzung, indem Sie direkt nach links gehen und eine Reihe von Stufen im Gelände hinaufklettern. Beobachten Sie Ihr Stealth-Meter und kommen Sie so nah wie möglich an den Mausoleum-Eingang. Am Eingang werden Sie sehen, dass Sie die Show verpasst haben und dass noch einige

schwere Nazis drin sind. Du wirst hier Alarm schlagen, nichts, was du dagegen tun kannst. Ihr Weg zum nächsten Abschnitt befindet sich im Mausoleum. Auf der linken Seite befindet sich eine Leiter, die unten führt, wo die Nazis stehen, und Sie müssen sie nur erreichen und absteigen, bevor sie Sie töten können; Sie werden Ihnen nicht die Leiter hinunter folgen. Machen Sie einen Lauf dafür und springen Sie nach unten.

Fahren Sie nach oben und nach links für den direkten Weg zum Mausoleum.

Folgen Sie dem Weg zum Kastenort, und wenn Sie die Nazis im Keller erreichen, achten Sie auf einen Flammenwerfer-Soldaten. Schießen Sie die Panzer auf den Rücken, wenn Sie können, aber vermeiden Sie es, abgefackelt zu werden. Sobald die Feinde tot sind, nähern Sie sich der Box für eine geschnittene Szene. Verstehen Sie übrigens nicht Ihre Hoffnungen, herauszufinden, was in der Box ist.

Jetzt musst du die Box da rausholen, und Skylar hat einen Truck für dich gefunden. Verlassen Sie den Friedhof und machen Sie ihn schnell, weil Sie eine Truck Health-Fortschrittsleiste haben, wenn der Lastwagen zu viel Missbrauch nimmt, wird er ebenso wie die Mission scheitern. Gehen Sie in die Kampfrückwärtszone, die schwer zu finden sein kann, da die gelbe Route des GPS hinter dem roten Alarm-Overlay schwer zu sehen sein kann. Also benutzen Sie das Video, um zu sehen, wohin Sie gehen sollen. Wenn Sie noch keine Kampfzone verwendet haben, um einem Alarm zu entkommen, haben Sie hier die Möglichkeit zu sehen, wie es funktioniert. Sie haben eine Kills-Fortschrittsleiste und wenn Sie sie gefüllt haben, endet der Alarm aus irgendeinem unerklärlichen Grund. Also bleiben Sie, um zu bedecken, haben Sie Geduld, damit Sie nicht sterben, und schießen Sie weiter, bis Sie Ihr Tötungsziel erreichen. Dann fahren Sie den LKW zurück zu einer Tiefgarage.

Ein Stück von... äh, Kuchen.

Eine Reise Die Küste Hinauf

Eine einfache Liefermission, fahren Sie einfach Skylar und die Box zurück nach Le Havre.

Vive Le Vengeance GmbH

Das Finale zu Akt I, du wirst Dierker auf einen Zeppelin jagen, um zu versuchen, ihn zu töten.

Sobald Sie die Kontrolle über den Truck übernommen haben, sind Sie alle mit Papieren und einer Uniform eingestellt, um den Kontrollpunkt und bis zum Eingangstor der Zitadelle zu überwinden.

Es ist verschlossen, also musst du es mit Sprengstoff aufblasen. Warten Sie, bis sich die Zone gelegt hat, und spazieren Sie dann in das Eingangstor.

Die Nazis in diesem Spiel sind wirklich nicht sehr hell.

Wenn Sie die Zitadelle betreten und sie an den ersten Wachen vorbeibringen, sehen Sie Ihre Zielmarkierung auf der anderen Seite eines verschlossenen Tors. Du kannst das nicht hochblasen, also geh nach rechts und die Treppe hinauf. Beobachten Sie Ihren Schleichmesser, während Sie den Anweisungen entlang der Up- und Over-Route folgen. Erklimmen Sie den Turm und beginnen Sie dann die Innentreppe hinunter. Die letzten beiden Wachen sind zu nah beieinander, um zu passieren, ohne Ihren Zähler zurückzusetzen, also halten Sie bei der Landung zwischen ihnen inne, dann gehen Sie zum nächsten Kontrollpunkt am unteren Rand der Treppe, wo Sie die Zielmarkierung zu Ihrer Rechten sehen.

Es ist ein langer Weg, den man einschlägt, um etwa 20 Meter zu bekommen.

Ok, hier wird es schwierig. Schleichen Sie sich weiter an den Wachen vorbei, bis Sie die Metalltreppe erreichen, die zur Zeppelin-Plattform führt. Es wird einen Scharfschützen an der ersten Treppenwende geben, und er ist kein Problem. Aber der Offizier bei der nächsten Landung könnte sein. Wenn er in der Mitte des Gehwegs gespakant ist, führt kein Weg um ihn herum und Sie müssen den Rest des Weges kämpfen. Dies ist keine große Sache, da der Abschnitt endet, sobald Sie den Zeppelin betreten, und niemand wird Sie von der Plattform aus verfolgen. Kommen Sie einfach

am Flammenwerfer vorbei und die Treppe hoch.

Er ist auf Zeppelin, er ist nicht unser Problem!

Sobald Sie im Zeppelin sind, gibt es mehrere geschnittene Szenen zwischen Ihrem Geschehen, und Sie folgen einfach den Leitern und springt zu der letzten Szene, in der Dierker mit einem Fallschirm entkommt. Du brauchst aber keinen, du bist SEAN DEVLIN!!

Wer hielt einen riesigen Ballon aus brennbarem Gas für eine gute Idee?

Wenn Sie am Strand aufwachen, schwimmen Sie zum Dock und schleichen Sie sich an den Wachen vorbei zurück zum Hauptquartier. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie getötet werden, das Spiel bringt Sie zum Hauptquartier, anstatt Sie erneut versuchen zu lassen.

Akt 2 (1-10)

Da Sie in Le Havre sind, können Sie auch Wilcox' Missionen aus dem Weg räumen. Sie beinhalten eine Menge Fahren, was wirklich auf eine der Schwachstellen dieses Spiels hinweist: keine Fast-Travel-Option.

Hinter dem Klostertor

Wilcox' zwei Missionen beinhalten eine Menge Patienten, die sich schleichen und Dinge in die Luft jagen. Die erste ist in L'Ossuaire, wo die Nazis mit einem neumodischen Ding namens Radar herumspielen. Es gibt einen Scharfschützen am Eingang, der seine Uniform für Ihre Sache spendet und sich von dort aus herumarbeitet, um verschiedene Installationen zu sprengen. Wenn Sie bereit sind, hineinzugehen, sollte sich eine Granate um den Nazi-General kümmern, und sobald er tot ist, haben Sie einen kleinen Kampf an Ihren Händen. Dieser Abschnitt wird durch Maschinengewehrtürme kompliziert, also nehmen Sie hinter einer Kiste in Deckung und loppen Sie eine Granate, oder scharfen Sie den Schützen, wenn Sie wollen. Blasen Sie jedes Terminal hoch und vergessen Sie nicht, die Postkarte auf dem Boden hinter dem rechten Maschinengewehr zu sammeln, bevor Sie diesen Radiosender blasen. Gehen Sie zurück nach Wilcox für eine charmantere schottische Einstellung.

Besser Sterben durch Chemie

Dies ist eine weitere Mission, die Ihre Geduld auf die Probe stellt. Zuerst ist es eine lange Fahrt in die Chemiefabrik, also holen Sie Ihr schnellstes Auto und machen Sie sich auf den Weg, nachdem Sie sich mit Dynamit, RDX, Granaten und einer stillgelegten Pistole eingedeckt haben. Stellen Sie sicher, dass Sie für Checkpoints langsamer werden und anhalten. Einfache Nazi-Uniformen sind um die Fabrik herum knapp, also hoffe aus dem Auto, wenn Sie in der Nähe sind, um Place de la Bastille, und holen Sie eine ab. Betreten Sie die chemische Fabrik, entweder durch das Haupttor oder durch einen Tiefpunkt in der Wand. Bewegen Sie sich langsam von Ziel zu Ziel, um sie zu zerstören. Wenn Sie das Hauptgebäude betreten müssen, können Sie die Sandsäcke auf der rechten Seite passieren, wenn Sie sich nähern, obwohl ein Eingang durch ein Fass blockiert ist. Schießen Sie ein Fass mit einem Maschinengewehrschützen mit Ihrer stillen Pistole und warten Sie, bis der Alarm brennt. Komm zurück und geh an dem Schützen vorbei in die Fabrik. So wie du es vor ein paar Missionen getan hast, wenn du dich dem Zeppelin näherst, bewege dich langsam, beobachte Wachmuster und habe keine Angst vor einer gewissen Entdeckung. Im Inneren des Hauptgebäudes wird RDX auf einem der Ecktanks mehrere Ziele mit einer Explosion ausschalten, sogar an der Außenseite des Gebäudes. Sei geduldig und spreng alles in die Luft. Wenn Sie einen Fehler machen, seien Sie bereit für einen großen Alarm. Wenn Ihnen RDX ausgeht, gibt es einen Waffenhändler, der nicht weit entfernt ist, so dass Sie rausgehen und wieder kommen können, wenn Sie müssen. Dieser dauert eine ganze Weile, wenn Sie sich schleichen.

Hinterhältiger hinterhältiger Boom-Boom.

Ein Flüstern oder ein Gebrüll

Um alle drei Lastwagen im Konvoi zu zerstören, können Sie entweder auf das Dach gegenüber der Tankstelle klettern, wie in der Schnittszene gezeigt, und die großen Geschütze verwenden, um die Lastwagen zu schießen, oder sich hineinschleichen und Sprengstoff auf die Kraftstofftanks pflanzen. Letzteres ist sicherer, da die Lastwagen versuchen zu entkommen, sobald Sie mit dem Schießen beginnen. Ein RDX auf den Kraftstofftanks nimmt alle drei Trucks auf einmal heraus, und dies ist eine großartige Möglichkeit, den A Real Hellion-Vorteil zu bekommen, wenn Sie ihn nicht bereits haben.

Familienfehde

Das ist keine Mission per se, nur ein Gespräch mit Vittore darüber, was Sean tut.

Gefängnisbruch

Nach den ersten drei Missionen ist dies die einzige aktive, also machen Sie eine lange Fahrt in einen neuen Teil der Stadt, um einen neuen Kontakt zu finden, Margot. Sie will, dass du ihren Mann aus dem Gefängnis zerreißt. Sobald Sie am Ort sind, finden Sie eine Verkleidung und nähern Sie sich dem Vordereingang, um ein verschlossenes Tor zu finden. RDX es und gehen Sie zurück nach draußen, um die Bombe auszulösen. Passen Sie auf den General gegenüber vom Eingang auf. Sobald der Alarm vorüber ist, gehen Sie in den jetzt offenen Zellbereich und töten Sie heimlich einen Flammenwerferwächter und töten Sie dann den anderen. Stellen Sie sicher, dass Sie dies in den Schatten in der Nähe des Eingangs tun, oder ein Turmwächter kann Sie sehen und die Pfeife blasen. Lass Bryman aus der Zelle und er wird dir folgen. Pass auf deinen Verdachtsmesser auf und schlendert direkt vor die Haustür zu deinem Auto, dann fahre er zurück, um Margot zu sehen.

Fahrenheit Vier Fünfzig

Ein General, der Bücher verbrannt hat, muss sterben! Nimm eine Verkleidung und kehre zur Stimme des Psycho-Nazi-Kunsthassers. Es gibt eine Menge Soldaten an der Front und der General ist in einem Panzer, aber er ist von hinten verletzlich. Halten Sie ein schnelles Auto bereit, um zu bailen, dann schnippen Sie den Lautmaul und starten Sie aus, um dem Alarm zu entkommen. Ein anderer General, der sein hinteres Verwundbares gelassen hat.

Kugelsicher

Fahren Sie zum GPS-Marker und sammeln Sie eine Uniform vom Wächter im Turm an der Ecke. Dann sammeln Sie die Postkarte im Gras, bevor Sie zum Aufzug gehen. Überfallen Sie den Wachmann auf dem Dach, benutzen Sie das Radio, nehmen Sie den Launcher auf und blasen Sie das gepanzerte Auto zurück, woher es kam. Laufen Sie nach rechts in Richtung der grünen Alarmbox, um den Alarm abubrechen, und entkommen Sie dann. Kugelsicher, aber nicht Panzershrekproof.

Symphonie der Zerstörung

Um den Louvre-Komplex zu überqueren, nachdem Sie eine Verkleidung bekommen haben, könnten Sie gehen, aber warum nicht den Tank so weit nehmen, wie er gehen wird? Das sind etwa 3/4 der Distanz. Steigen Sie aus und fahren Sie zu Fuß durch den Torbogen. Dort angekommen, ist es eine einfache Angelegenheit, den Turm in die Luft zu jagen. Wenn Sie das tun und durch die Bögen zurückkehren, sollte Ihr Tank auf die Fahrt zurück zum Haupttor warten. Das war's für Margots Missionen. Lass uns Rennen fahren!

Auf Ihren Spuren... Legen Sie Sich Fertig...

Skylar hinterlässt eine Notiz über ein Straßenrennen, das direkt vor dem westlichen Hauptquartier beginnt. Sprechen Sie mit Horst und holen Sie sich Ihr schnellstes Auto. Rennen durch die Stadt langsamer für niemanden. Wenn du die Zeit schlagst, bekommst du den Leadfoot-Vorteil und schaltest noch ein paar Rennveranstaltungen frei. Um das nächste Rennen zu finden, suchen Sie nach dem markierten Flaggensymbol auf der Karte.

Der Kurs ist ein bisschen schwierig, so dass Sie es vielleicht ein paar Mal versuchen müssen, um eine Gewinnzeit zu bekommen.

Zurück in Der Sattel

Ein Zwei-Runden-Country-Rennen, das Ihnen Skylars Auto in der Garage als Speed Demon-Vorteil einbringt. Man muss einen guten Start hinlegen und in der zweiten Runde knapp hinter dem ersten ein oder zwei Auto sein. Wenn du zu weit zurück bist, sind sie weg und du wirst es schwer haben, aufzuholen.

Haben Sie keine Angst, schmutzig zu fahren, um zu gewinnen.

Akt 2 (11-20)

Die große Waffe

Nun zu Lucs Notiz: Er hat einen schwierigen Ort gewählt, um sich zu treffen, mit Soldaten zu kriechen, also geh nicht verkleidet. Er schickt dich los, um Bryman zu sehen, der dir RDX gibt, wenn du es noch nicht verdient hast. In einer schönen Abwechslung müssen Sie nicht auf halbem Weg über die Karte reisen; der Eingang ist genau dort. Schlechte Nachrichten sind, dass dies eine sehr herausfordernde Mission ist, besonders am Ende. Gehen Sie hinein und nehmen Sie eine Uniform vom ersten Wächter. Ziehen Sie es an und bewegen Sie sich so schnell wie möglich nach links, um der Wache zu entgehen, die die tote Leiche finden wird. Er wird eine lokale Warnung auslösen, also willst du weit weg sein. Für eine Weile können Sie dem Weg folgen und immer Ihren gelben Kreis beobachten, um sicherzustellen, dass er nicht max. Wenn Sie einen Ort außer Sichtweite finden, um Ihren Verdacht fallen zu lassen, tun Sie dies bei jeder Gelegenheit. Zeit ist weniger ein Problem, als es hier scheint, der Trick ist nicht, Alarm zu schlagen. Sie können auch Pech mit dem Muster eines Wächters von einem Versuch zum nächsten bekommen.

Irgendwann wirst du am Ende mit einem Maschinengewehrschützen in einen Korridor kommen. Sie können an ihm vorbeikommen, aber nicht an dem zweiten Schützen um die Ecke. Also, bevor Sie auf den ersten zugehen, steigen Sie zu einer Landung nach links und machen Sie sich auf den Weg von dort entlang der Dächer. So weit wie möglich links gehalten und wenn Sie an die Ecke des Blocks kommen, folgen Sie ihm nach rechts, aber bleiben Sie immer noch am linken Rand der Dächer. Wenn Sie nicht weiter gehen können, befinden Sie sich unter einer großen roten Nazi-Flagge, die auf der Seite eines Gebäudes drapiert ist, und können mit einem General und einem Flammenwerfer auf eine große Plattform hüpfen. Bleiben Sie links, während Sie zur Treppe gehen.

Hier wird es schwierig. Sie können nur so weit die Treppe hinaufkommen, bevor der Alarm auslöst, und Sie müssen sich den Weg zur Waffe kämpfen, dann in die Luft jagen und dann entkommen. Bringen Sie eine Schrotflinte oder ein Maschinengewehr für Naharbeit und ein Gewehr für die verschiedenen Scharfschützen mit. Wenn ein Zeppelin ankommt, heben Sie den Panzershrek auf der unteren Plattform auf und sprengen Sie ihn in die Luft. Dann tun Sie Ihr Bestes, um dem Alarm zu entkommen. Stellen Sie sicher, dass Sie die Waffe in die Luft jagen, um die Mission abzuschließen. Wenn Sie dann dem Alarm nicht entkommen, können Sie im Hauptquartier respawnen. Einige Missionen sind eine Tortenwand, diese ist es nicht.

Rollender Donner

Dies ist eine noch kompliziertere Mission, aus der Sie sich wieder einmal nicht herausschleichen können. Gehen Sie zuerst mit Skylar zur Brücke und pflanzen Sie die Ladungen. Das ist ziemlich einfach, wenn Sie eine Uniform von der ersten Wache, die Sie unter den Gleisen finden, greifen. Dann gehen Sie mit Skylar, um Wilcox zu treffen.

Es braucht viel Sprengstoff, um eine Brücke zum Boom zu bringen.

Mit der Uniform einer Wache in den Zug zu steigen, aber sobald du an bist, ist es eine verdammte

gute Fahrt. Bewegen Sie sich auf dem Zug vorwärts, um den Sprengstoff zu pflanzen, dann weitermachen und Ihren Sneak Meter so gut wie möglich abstimmen. Irgendwann wird es überall zu viele Nazis geben und der Alarm wird steigen. Schießen Sie so viele wie möglich, um sich vorwärts zu kämpfen, vorbei an Kesslers Auto, zum Motor. Sie müssen das Gaspedal blockieren, um den Zug am Laufen zu halten, indem Sie den Motor erreichen und den grünen Hebel bewegen. Dann gehen Sie zurück zu Kesslers Auto, wo eine geschnittene Szene übernimmt. Fahren Sie Kessler und Skylar zurück ins Hauptquartier von La Villette.

Der Kampf, wenn du dich den Zug hinaufziehst, kann schwierig sein.

Hartes Schnäppchen

Keine große Mission, finden Sie Santos und bezahlen Sie ihm 500 für neue Papiere.

Südlich der Seine

Bringen Sie Luc zu einem Treffen mit dem neuen Untergrundführer, Mingo. Das Treffen ist ein Hinterhalt, und nach einem Moment des Kampfes, bringen Sie alle drei Mitglieder in ein Auto. Wenn Sie einen 2-Sitzer mitgebracht haben, wartet eine Limousine auf Sie. Entfliehen Sie dem Alarm und fahren Sie das Trio zu Ihrem neuen Hauptquartier. Das Beste an dieser Mission ist, dass das Vervollständigen das Viper SMG freischaltet, einen zum Schweigen gebrachten SMG: die ganze Tarnung der zum Schweigen gebrachten Pistole mit viel Schlag und einer 240-Runden-Kapazität.

Der Bayerische Kandidat

Was als einfache Fahrt für einen gehirngewaschenen Nazi beginnt, wird zu einem kurzen Feuerkampf. Bringen Sie ein Maschinengewehr und ein Gewehr und kämpfen Sie in Bauers Versteck, sobald Kwongs Plan fehlschlägt.

Haben Sie ein schmutziges Gehirn? Probieren Sie Dr. Kwongs Gehirnwäsche-Dienste.

Stellen Sie Uns Die Bombe Ein

Irgendwann musst du eine letzte lange Fahrt machen, um Wilcox in Le Havre zu sehen. Chateau Chambord wird für schlechte Wissenschaft verwendet und hat 12 Kraftwerke und eine Rakete, die zerstört werden soll. Diese Mission ist der chemischen Fabrik sehr ähnlich, die gleiche Strategie. Sei geduldig und spreng die Ziele.

Die Rakete ist von selbst aus, also spielt es keine Rolle, ob Sie es zuerst oder zuletzt tun.

Der Zugang zum Inneren des Schlosses erfolgt hinten über Metalltreppen, die zuerst nach oben und dann wieder hinunter ins untere Innere führen. In den vorderen Ecken befinden sich Wendeltreppen, die zu den oberen Zielen führen.

Das Klettern um die Spitze des Schlosses ist langsam.

Von den Burgzielen, beenden Sie mit dem auf der oberen Ebene, vorn und in der Mitte, und nehmen Sie das Kabel bis zum Boden.

Um Chambord heute zu besuchen, würden Sie nie erraten, dass es einmal all diese Nazi-Ausrüstung hatte.

Schutzengel

Da wir lose Enden binden, lassen Sie uns lieber Dr. Kwong. In St. Sulpice, erreiche das Scharfschützennest, indem du das Gerüst auf der Rückseite der Kirche anstartest. Beachten Sie das Alarmfeld auf der Scharfschützenebene, in dem zwei Nazi-Scharfschützen patrouillieren. Klettern Sie das letzte Gerüst auf die Spitze für eine malerische Aussicht. Bedecken Sie Kwong vom Dach, damit er im Auto entkommen kann.

Das nenne ich jetzt Scharfschützen!

Deutschland Uber Phallus

Nach einem amüsanten Gespräch von Kwong fahren Sie zum nahegelegenen Pantheon, um die große Waffe zu sehen. Holen Sie sich eine Uniform und gehen Sie gerade in die Haustür. Es gibt

einen Aufzug auf der linken Seite einige explosive Fässer, und beginnen Sie dort auf einer Reise, die Leitern und mehr Aufzüge bis zur Spitze beinhaltet.

Anscheinend, wenn Sie eine Uniform haben, können Sie so ziemlich überall hingehen, wo Sie wollen, im Dritten Reich.

Manchmal müssen Sie auf Ihren Schleichzähler aufpassen, um an die Wachen zu kommen.

Kompensieren die Nazis etwas?

Gehen Sie an der Waffe vorbei, um eine malerische Aussicht zu erhalten, wenn Sie möchten, und setzen Sie RDX dann irgendwo auf die Waffe oder ihre Unterstützung und blasen Sie sie. Seilen Sie entweder die Vorderseite zum unteren Gebäude hinunter oder kämpfen Sie sich die Leitern hinunter, je nachdem, was mehr Spaß macht. Wenn Sie das Seil nehmen und sich an der Vorderseite des großen Gebäudes befinden, folgen Sie den gelben Laternen zurück auf Bodenniveau.

Ja, tolle Aussicht, wie komme ich jetzt wieder runter?

Lose Lippen

Nun zu Duvals Missionen. Die erste ist eine traurige Geschichte von verlorener Liebe mit einem charmanten Doppel-Entendre in den Titel. Sie müssen seine ehemalige Verlobte finden und ihr Medaillon wiederherstellen, nachdem Sie sie getötet haben. Sie können zu dieser Mission gehen, und Sie brauchen trotzdem eine Uniform, also vergessen Sie das Auto. Wenn Sie vorne gehen, führt die Zeit, die die Schnittszene nimmt, zu einem Alarm, es sei denn, Sie drehen sich sofort um. Sobald Sie frei sind, gehen Sie zurück und gehen Sie auf die Rückseite der Bühne. Es gibt zwei Leitern, die zu einem Gebiet mit zwei patrouillierenden Soldaten führen. Nehmen Sie jeden heraus und nehmen Sie dann den Scharfschützen im Turm hinter der Bühne heraus. Schneiden Sie Ihr Ziel ab, während sie auf der Bühne singt, und verwenden Sie dann eine der Alarmboxen, um den Alarm abzubrechen. Sie können jetzt das Medaillon abholen und nach Duval zurückkehren. Er ist übrigens nicht mehr im Hauptquartier, also suche nach seiner gelben Stecknadel auf deiner Karte.

Wow, das ist ein harter Raum.

Der Jäger oder der Gejagte

Sobald Sie sich mit dem Kontakt treffen, geht der Alarm los und Sie sind in einer Feuerschlacht. Ich hoffe, Sie haben ein Scharfschützengewehr mitgebracht, denn Ihre Aufgabe ist es, Scharfschützen auf den Dächern zu beseitigen, damit sich Ihre Kollegen nähern können. Sobald Sie die drei auf der Hauptstraße haben, bewegen Sie sich hinauf, um weitere Scharfschützen zu entfernen, die Sie im Innenhofbereich sehen. Bewegen Sie sich durch den Bogen und klettern Sie mit einem Rohr auf das Dach. Bewegen Sie sich auf der linken Seite und klettern Sie mit einem roten Banner um ein Gebäude. Klettern Sie auf das Dach und bewegen Sie sich weiter vorwärts, bis Sie einen klaren Schuss vom Wolf haben. Zurück zur grünen Lukenmarkierung, um den Alarm zu löschen. Nur Vittore hat zu diesem Zeitpunkt eine Mission für Sie und er ist zurück im Belle.

Die Mitglieder des Wolfsrudels haben große Waffen.

Akt 2 (21-26)

Repo-Mann

Vittore schickt dich, um sein Auto abzuholen, die Aurora. Versuchen Sie, eine Uniform aufzuheben, bevor Sie ankommen, wenn Sie können, die Wachen draußen sind selten allein. Arbeiten Sie sich an die Schnittszene von Franziska, die den Eingang zur Garage offenbart. Schleich dich an und zieh die beiden Wachen aus, dann RDX den Eingang. Bewegen Sie sich, wenn Sie klar sind, und schleichen Sie so weit wie möglich. Wenn du in der Nähe der Aurora bist, musst du es von dort aus bekämpfen. Sobald Sie klar sind, senken Sie den Aufzug und steigen Sie in die Aurora. Stürzen Sie durch den Tunnel, und wenn Sie draußen sind, nutzen Sie die Geschwindigkeit des Autos, um der Verfolgungsjagd zu entkommen. Wenn Sie sich um den Road Rage Perk gekümmert haben, um den Aurora's Nitrous zu entsperren, erhalten Sie einen schönen Geschwindigkeitsschub, um dem Alarm

zu entkommen.

Hey, du machst die Zahlungen nicht, du behältst das Auto nicht.

Siedepunkt

Eine Notiz von Bryman führt Sie zum Gestapo-Hauptquartier im Hotel de Ville, um Kesslers Tochter zu sehen. Das ist eine lange, komplizierte Mission. Gehen Sie zuerst durch das Hotel, bis Sie die geschnittene Szene für den Telefonkabelanflug sehen. Eine Reihe von Drähten bringt Sie direkt dort ab, wo Sie das Gebäude betreten möchten, aber wenn Sie den malerischen Blick auf die Spitze genießen möchten, klettern Sie hinauf, bevor Sie hineingehen.

In den Haftbereich zu marschieren, war nicht das, was ich im Sinn hatte.

Betreten Sie das Fenster und töten Sie den SS-Mann im Radio. Arbeite dich auf der Treppe hinunter in Richtung der Bibliothek, die so weit wie möglich geht, bevor du schießen musst. Von da an ist es ein Feuergefecht bis zum Ende. In der Bibliothek ziehe das Buch, um die Passage zu öffnen. Schießen Sie sich in die Zellen und lassen Sie Lucs Mann frei. Das ist schwierig, weil der Ort voll von Terrorsoldaten ist, die viele Kugeln nehmen, bevor sie untergehen.

Dies ist wahrscheinlich die härteste Gruppe von Feinden, denen Sie bisher gegenüberstanden. Sprengen Sie den Kessel hoch, um die dicke Tür zu öffnen, und kämpfen Sie dann durch das Feuer und rauchen Sie zum Aufzug.

Glücklicherweise bleiben die Terrorsoldaten dort, wo sie sind, anstatt Sie zu hetzen.

Wenn Sie draußen sind, kämpfen Sie gegen die Terrorwächter, bis sie tot sind. Der Aufzug, den Sie hochkommen, wird regelmäßige Soldaten hervorbringen, die Ihnen Munition bringen, wenn Sie sie töten. Bringen Sie Maria nach draußen und finden Sie dann ein Auto, um sie nach La Villette zu fahren.

Erstaunlich, dass du immer noch mit all den Einschusslöchern in dir gehen kannst.

Lämmer Zum Abschlachten

Sie haben einen großen Kampf, da die Nazis La Villette angreifen, also bevor Sie das Hauptquartier verlassen, schlagen Sie den Waffenverkäufer und decken Sie sich mit allem ein. Du solltest das Terror-Maschinengewehr jetzt freischalten lassen, also kauf es, wenn du das Geld hast und vergiss keine Munition.

Gehen Sie zuerst nach oben und auf die Rückseite des Gebäudes. Eine Art Soldat wird ankommen, die Sapper genannt wird, sie zeigen mit einem roten Marker, und Sie müssen sie bekommen, bevor sie das Gebäude erreichen. Der beste Weg ist, auf das Maschinengewehr zu steigen und Tonnen von Blei in die Motoren der herannahenden Fahrzeuge abzufeuern, so dass sie in die Luft sprengen. Sie können dasselbe an der Vorderseite tun, wenn sich der Angriff in diese Richtung verlagert: Gehen Sie die Leiter hinauf und machen Sie sich beschäftigt. An der Seite gibt es keinen Turm, also benutzen Sie das Terror-Maschinengewehr, um die Fahrzeuge zu beleuchten. Wenn der Panzer ankommt, räumt einige Soldaten aus, dann sprengt er ihn mit Dynamit oder RDX.

Warum das Schießen des Motors eines Fahrzeugs es explodieren lässt, können wir nicht sagen, aber es ist effektiv.

Um die Mission zu beenden, fahren Sie Skylar und die Kesslers zum Catacombs HQ.

Dunkle Herrschaft

Bryman hilft Ihnen, Veronique zu finden, auch wenn Luc es nicht tut. Gehen Sie zuerst zurück in die Hauptquartierung und decken Sie sich mit Munition ein, Sie sind wahrscheinlich ziemlich niedrig nach der letzten Mission. Gehen Sie zurück nach draußen und warten Sie, bis Brymans

Notiz geliefert wird. Als nächstes ist ein Dachrennen, um 7 Bugs auf Radiogeräten zu pflanzen. Das stille Maschinengewehr eignet sich hervorragend hier für ein relativ niedriges Profil. Es gibt keine Zeit, hinterhältig zu sein, und eine laute Waffe wird viel unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Suchen Sie nach einer Fluchbox auf der anderen Straßenseite, um den Alarm auszusetzen. Versuchen Sie, Ihren Weg mit der Viper zu räumen, bevor Sie ankommen.

Bedürfnisse der Wenigen... Oder Der Eine

Byman schickt eine Notiz darüber, wo er als nächstes treffen soll, also gehen Sie zu seiner gelben Stecknadel auf Ihrer Karte. Das ist eine verdammt gute Mission. Bryman hat eine Zeppelfahrt arrangiert, also fahren Sie durch den nächsten Kontrollpunkt und finden Sie eine Uniform, dann schwimmen Sie kurz zur Zeppelin-Dockingstation. Schleichen Sie sich nach oben und finden Sie das Radio. Wenn der Zeppelin ankommt, klettern Sie an Bord und fahren Sie nach Norte Dame.

Bitte halten Sie Ihre Hände und Füße jederzeit im Fahrzeug.

Gehen Sie raus und machen Sie sich auf den Weg zum Blick auf den Hinrichtungsbereich, aber sehen Sie sich zuerst die malerische Aussicht an. Stoppen Sie die Hinrichtung von Veronique, indem Sie die Terror-Wache auf den Galgen schnüffeln und sie dann von oben abdecken. Wenn sich die Kämpfe etwas verlangsamen, springen Sie auf das Kabel und bewegen Sie sich auf Bodenniveau.

Schnipsel nicht zu lange – je früher man dort runterkommt und Veronique in den Truck holt, desto besser.

Springt in den hinteren Teil von Brymans gestohlenem Lastwagen, um das Maschinengewehr zu bemannen. Schützen Sie die Gesundheit des Lastwagens, während Sie fahren, achten Sie sowohl auf Flugzeuge als auch auf Fahrzeuge. Zerstören Sie die Straßensperre und versuchen Sie dann weiter, den Lastwagen zu schützen; wenn er in die Luft sprengt, ist die Mission vorbei. Wenn Sie dem Alarm entkommen, bringen Sie Veronique zurück zum Hauptquartier.

Ich hoffe, dieser Truck ist zuverlässig.

Von Der Asche

Das Rennen um Paris endet mit der geplanten großen Explosion - wenn Sie zurückfallen, geben Sie nicht auf. Vielleicht finden Sie nur die führende Gruppe, die auf Sie gewartet hat, damit Sie gewinnen können. Vergessen Sie nicht, den Boost auf den geraden Abschnitten zu verwenden. Aber die Nazis sind nicht glücklich darüber, das Rennen zu verlieren, und Sie müssen dem Alarm entkommen. Sie können in einem deutschen Rennwagen springen, aber ein Alarm der 4. Etappe zu übertreffen, ist schwierig. Machen Sie es also in die Fight Back-Zone und haben Sie Geduld, während Sie genug Kills sammeln, um den Alarm zu beenden.

Wenn Sie das Rennen gewinnen, springen Sie in die Silberklau II und starten Sie los, um die Fight Back Zone zu finden.

Akt 3

Akt 3 ist ein langes Finale mit der seltsamen Einführung einer anderen Landrasse, die wirklich in Akt II statt III gehört und die den Fortschritt in Richtung des Showdowns mit Dierker unterbricht. Und selbst das ist kein großer Showdown. Aber die antiklimaktische Szene auf dem Tour Eiffel zu erreichen, beinhaltet viele Kugeln und sehr wenig Schleichen. Also mach dich bereit, wegzuschießen.

C'est Ici L'Empire De La Mort

Sie müssen den Widerstand über einen neuen Eingang zu den Katakomben finden, und er ist mit

Nazis und sehr alten Knochen gepflastert. Kämpfe dich vorsichtig, schleiche dich hier nicht, bis du es in die große Höhle schaffst. Achten Sie auf Terror-Flammenwerfer und Schrotflinten.

Es ist weit über viele alte Knochen hinaus.

Wenn Sie die Höhle erreichen, führen Sie Ihren Krieg nach links und folgen Sie den leuchtenden blauen Widerstandssymbolen, bis Sie hinüberspringen können, um sich den anderen anzuschließen. Schön von der Widerstand, um sich die Zeit zu nehmen, den Weg mit dieser kühlen leuchtenden blauen Farbe zu markieren.

Sobald du dich deinen Freunden angeschlossen hast, verteidige diesen Raum bis zur Schnittszene. Stellen Sie sicher, dass Sie Santos, den Verräter, auf der anderen Seite zusammen mit den anderen Schlüsselfeinden töten, die mit roten Dreiecken markiert sind, und hoffen Sie, dass Sie nicht zu sehr an Luc gebunden sind.

Luc, das muss wehtun.

Flammende Sättel

Die Kessler werden gefangen genommen, Luc ist tot, Vittore ist tot, die Welt bröckelt und es liegt an dir, sie zu retten. Aber wie wäre es mit einem anderen Autorennen? Suchen Sie nach der karierten Flagge auf Ihrer Karte und fahren Sie nach Norden. Far North: Wieder einmal hast du eine lange Reise, um zu einer Mission zu kommen. Die Western HQ Garage ist immer noch im Geschäft, so dass Sie dort eine Aurora abholen können, wenn Sie möchten, aber ein Altair wartet, wenn Sie ein langsamerer Auto zum Rennplatz bringen. Die Aurora macht dieses Rennen zu einem Kinderspiel. Verwenden Sie den Nitrous, um am Anfang den ersten Platz zu erreichen, und halten Sie sie dann dort. Es gibt nicht viel von einer Gerade für den Boost, aber wenn Sie es direkt vor dem Start / Finish-Linie treffen, sollte es effektiv sein. Nach dem Rennen, nach dem Mission Complete SPAREN, dann laden, um in Le Havre zu respawnen. Sie können dann Ihr neues Spielzeug, die Silberklaue Mk II für die LONG-Fahrt bis zum Ende der Karte nehmen.

Ich muss dieses Rennen gewinnen, das Schicksal der freien Welt hängt davon ab! Oh warte, nein, das tut es nicht.

Deja Boom

Das ist dein letztes großes Schießspiel, und es ist ein Doozey. Skylar lässt Sie und Veronique an der Talsohle von Doppelsieg ab. Schnappen Sie sich eines der deutschen Fahrzeuge und rennen Sie nach oben: Es gibt zu viele Soldaten, um sich dorthin zu kämpfen, und es ist weit weg. Außerdem ist Veronique in typischem Stil für Charaktere wie dieser ein kompletter Idiot in einem Kampf und viel mehr eine Haftung als eine Hilfe. Also steige sie einfach ins Auto und rette sie vor sich selbst.

Es ist wieder Déjà-Boom.

Sobald Sie dort sind, gehen Sie in den Komplex und beginnen Sie, sich rückwärts auf dem gleichen Weg zu kämpfen, den Sie zu Beginn des Spiels benutzt haben, um Doppelsieg zu entkommen. Sie haben viele Terror-Wächter zu behandeln, also gehen Sie in Deckung, wenn Sie müssen. Kesslers Tochter zu finden, bekommt eine geschnittene Szene, und du machst weiter allein.

Oh nein, Flashback!

Finde Kessler und lass ihn raus. Er besteht darauf, das Zyklotron zu zerstören. Hilf ihm, die Schalter umzudrehen und dann seinen Anweisungen zu folgen, um die Stromspulen in entgegengesetzten Ecken zu sprengen. Achten Sie auf Wachen, während Sie sich bewegen. Wenn der Kern freigelegt wird, macht das Terror-Maschinengewehr eine schnelle Arbeit, um ihn zu zerstören, keine Notwendigkeit für Granaten.

Das erste Zyklotron hatte eine ziemlich kurze Dienstzeit.

Auf dem Weg nach draußen müssen Sie Kessler schützen, indem Sie einen Weg frei machen. Er verlässt den Hauptraum nicht, bis alle Wärter tot sind. Dann folgen Sie ihm bis zum Ausgang für das Ende der Mission.

Der Engel des Todes

Das ist es, die letzte Mission. Fahren Sie Veronique zum Eiffelturm, was nicht einfach ist, da Paris im Chaos liegt. Hören Sie nicht an, Ihre Papiere überprüfen zu lassen. Wenn Sie sie absetzen, laufen Sie direkt zum Turm und nehmen Sie zwei Aufzüge und einige Treppen nach oben, um Dierker zu finden. Es gibt keinen Bosskampf, nur einen einzigen Schuss auf den Kopf nach einem Gespräch.

Nachdem der Credits rollt, geht das Freeplay weiter. Wie Sean am Ende sagt, fängt er gerade erst an. Du erhältst dein letztes Mission Complete und bist frei, weiterhin an deinen Vergünstigungen und Leistungen zu arbeiten. Die Hauptquartiere sind restauriert, sogar La Villette und The Belle, und Paris ist immer noch von den Nazis besetzt. Die ganze Stadt ist jedoch in Farbe. Das einzige Spielgebiet, das in Nazi-Untergang und Dunkelheit überzogen ist, ist Saarbrücken, das mit einem großen unzerstörbaren Tor bewacht wird. Die Wachen sind jedoch zerstörbar, und ein eingeklemmtes Auto wird kurze Arbeit von ihnen machen. Sie können dann nach oben gehen, den Knopf drücken, um das Tor zu öffnen, und direkt in feindliches Gebiet spazieren.
Ende.