

Sniper Ghost Warrior 2 Siberian Strike Lösung

Die Trainer die im Hauptspiel funktionieren, funktionieren auch im DLC Siberian Strike.

Das Spiel das ich in deutsch gespielt habe, hat die US Tastatur. Also Z ist Y.

Das Spiel habe ich auf einfach gespielt.

Worum geht es in diesem Spiel?

Sniper Ghost Warrior 2: Siberian Strike DLC

Sniper Ghost Warrior 2 Siberian Strike befindet sich an einem isolierten sibirischen Standort und bietet eine offenere Welt für die Lösung von Missionen. Die Spieler werden nicht geführt und der einzige Weg, um sich durch den neuen Ort zu bewegen, ist die Karte.

In der abgelegenen sibirischen Stadt Birsovik errichtete die russische Regierung eine streng geheime militärische Einrichtung, die sich auf Waffenforschung und -entwicklung konzentrierte.

Der amerikanische Geheimdienst erfährt, dass sich die Einrichtung vor kurzem auf

Massenvernichtungswaffen konzentrierte. Herr Diaz, ein CIA-Mitarbeiter, wird verdeckt eingeschickt und posiert als Laborpersonal, um die Wahrheit aufzudecken. Wenn er keine Berichte mehr sendet, wird schnell eine Suchmission zusammengestellt.

Der Spieler tritt in die Fußstapfen von Cole "Sandman" Anderson, einem erfahrenen Spezialist für Scharfschützen, der sich jetzt in der Task 121 befindet - einer Gruppe, die zusammengestellt wurde, um gegen die Launen des WMD-hungrigen Kriegsherrn im asiatisch-pazifischen Raum zu kämpfen. Anderson wird befohlen, das GPS-Signal von Diaz zu lokalisieren, die Situation am Boden zu beurteilen und anschließend die eventuell gefundenen Informationen zu extrahieren.

Lösung

Nachdem ich mich von einem Hubschrauber abgeseilt habe befinde ich mich in einer sibirischen Eiswüste. Ich habe das Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer und eine Pistole mit Schalldämpfer. Ich erreiche ein offenes Gelände mit Industrieanlagen. Das Gebiet Scannen, es gibt 3 Feinde. Weiter in Deckung auf der linken Seite hinter den Röhren. 2 Feinde kommen von links und gehen nach rechts. Erledigen, im Wohncontainer ist nichts. Weiter zu einer weiteren Industrieanlage mit vielen Feinden. Markieren mit dem Fernglas und erledigen. Wenn einige Feinde schwer zu entdecken sind Termalansicht benutzen. Wenn die Feinde erledigt sind über die Treppen nach unten. In dem offenen Wohncontainer ist Munition und Sanitätskisten. Weiter zur nächsten Anlage die Feinde ausschalten. Auf das Dach des Gebäudes vor mir gehen und in Bauchlage zum Rand kriechen. Die Feinde Markieren und ausschalten. Eine Tür öffnen und eine Videosequenz erscheint.

Weiter durch die linke Tür. Vorsicht, wenn die Tür geöffnet wird kommt ein Soldat vorbei. In Bauchlage gehen und vorwärts. Die Feinde erledigen, die Termalansicht ist eine grosse Hilfe. Nachdem die Feinde erledigt sind weiter. In dem offenen Wohncontainer ist nichts. Die Rampe in Bauchlage hoch und die 2 Feinde erledigen. Wenn sie zusammen sind kann man sie mit einem Schuss erledigen. Weiter bis ich zu den nächsten Feinden komme. Weiter in die Halle und den Feind mit einem Stealth Kill erledigen. Wenn ich aus der Halle herauskomme viele Feinde. Weiter bis zu einer Treppe. Die Treppe hoch und in Bauchlage. Ein Zug kommt. Achtung: ein Scharfschütze ist auf dem Dach des voraus liegendem Gebäude. Nicht zu weit vorkriechen. Den Scharfschützen auf dem Dach zuerst erledigen. Das Problem ist, das ich den Scharfschützen auch mit der Termalansicht nicht sehen kann, erst wenn er aufsteht um zu schießen. Die anderen Feinde erledigen und weiter. Über den Zug klettern da wo bei den Kisten eine Lücke ist. Weiter zu den nächsten Feinden. Den Scharfschützen auf dem Turm erledigen, die Leitern hoch und die Feinde von dort erledigen. Der letzte Feind ist in dem kleinen Haus neben dem Zug. Am besten durch das Fenster erschiessen. Wenn ich versuche die Tür zu öffnen läuft er durch die andere Tür hinaus und um das Haus herum um mich von dort zu erledigen.

Danach zum Zug. Eine Videosequenz wird abgespielt, wo ich den Zug betrete und nach einiger Zeit hinausspringe. Danach hinter die Kisten und langsam vorwärts. 2 Feinde stehen in den Gebäuden, ich kann sie gut sehen. Erledigen und ganz nach links die Treppe hoch und die Feinde in Bauchlage

von dort erledigen. Nachdem alle erledigt sind geradeaus in das Gebäude. Ich finde Dias tot, ein Scharfschütze beschiesst mich. Termalansicht einschalten und ihn durch das Fenster erledigen. Weiter. Eine Leiter hinunter und vorsichtig vorwärts. 3 Scharfschützen erledigen, die in den Gebäuden sind. Einer sitzt auf dem Dach des rechten Hochhaus direkt voraus. Ich kann ihn mit der Termalansicht nur sehen wenn er aufsteht um zu schiessen. Weiter und ein Scharfschütze voraus in einem Haus. Vorwärts und ein neuer Level wird nach einer Videosequenz geladen.

Level 2

Ich finde mich in einem Kellergang wieder. Hinaus aufs Dach, ein Feind den ich durch Steahlt Kill erledige. Gegend scannen, kein Feind zu sehen. Eine Videosequenz. Danach 4 Scharfschützen erledigen. Gebiet scannen, um Scharfschützen zu finden. Nach der Videosequenz bin ich am Rande eines Daches. Den Anweisungen von Diaz folgen sonst scheitert die Mission. Die Feinde Erledigen wie Diaz es vorgibt, sie werden Markiert. Nur diese erledigen. Diaz geht in das Gebäude. Das Gebäude explodiert. Die Feinde die herauslaufen erledigen, auf jeden fall die Markierte Hauptperson Nevsky sonst scheitert die Mission. Dann kann ich weiter gehen. Aus Dach klettern und die 3 Feinde links erledigen. Weiter gehen auf der linken Seite 3 Feinde. Weiter 1 Feind links. Danach mehrere Scharfschützen erledigen. Über das Kabel auf die andere Seite. Diaz unterstützen die Feinde zu erledigen. Ein neuer Level wird geladen.

Level 3

Ich gehe durch die Tür und in Bauchlage und scanne die Umgebung nach Feinden. Ganz links ist ein Hochhaus, auf dem Dach ein Scharfschütze. Den erledige ich zuerst. Dan den anderen vor mir der am höchsten steht. Das alarmiert die andern, 2 kommen nacheinander zur Tür. Die anderen muss ich anlocken indem ich etwas weiter hinauskrische. Am besten mit der Pistole erledigen. Weiter gehen, eine Tür öffnen. Eine Videosequenz wird abgespielt. Durch die Tür hinaus durch das nächste Tor. Mehrere Feinde werden angezeigt. Dann komme ich in einen dunklen Keller, die Termalansicht ist eine grosse Hilfe. Wenn ich die Treppe hochgegangen bin, Bauchlage mehrere Feinde kommen auf mich zu wenn ich einen von ihnen getötet habe. Weiter gehen bis mehrere Feinde angezeigt werden. Achtung: ein weit entfernter Scharfschütze geradeaus etwas links. Nachdem ich alle Feinde erledigt habe weiter bis zu einem zerstörten Bus. In Bauchlage hinein. 3 Feinde auf der rechten Seite. Eine Videosequenz. Danach sofort in Bauchlage. Ein Wagen kommt angefahren die Feinde steigen aus. Einer kommt rechts um den Wagen gerannt, hinter dem ich liege. Mit Pistole erledigen. Einer ist oben auf dem Wagen am Maschinengewehr. Es sind insgesamt 4 Feinde. Weiter bis eine Meldung kommt. Danach werden viele Feinde angezeigt. Feinde erledige, wieder ein weitenfernter Scharfschütze. Danach in die Anlage. Durch eine Tür. Videosequenz mit Ulianov. Danach bin ich wieder draussen und bekomme eine Meldung. Weiter vorwärts bis ich auf 4 neue Feinde treffe. Erledigen und weiter. Videosequenz dann sehe ich einen Tanker. Gegend scannen und die Feinde erledigen. Einer ist rechts in dem Gebäude neben mir. Dann gehe ich zu dem Tanker. Im offenen Wohncontainer ist nichts. Durch die Öffnung im Tanker und weiter bis eine Videosequenz kommt. Danach erscheint ein Timer. Sofort renne ich los, immer dem Richtungspfeil nach, nehme die Virusprobe und nach rechts durch die Tür. Ich renne weiter dem Richtungspfeil nach bis ich den Tanker verlassen habe. (Das klappt meistens beim ersten Mal nicht). Danach Videosequenz und das Spiel ist zu Ende. Ich habe mal wieder die Welt gerettet.