

Par Kenshin9977

GU : Dernier Reich

Intro

Le Dernier Reich est la première carte zombie de World War 2. Elle se déroule dans un village abandonné allemand dans les années 40. Cette carte est disponible dès le début et ne fait pas partie d'un DLC.

Caractéristiques

Courant

Pour activer le courant vous devez ouvrir les 3 vannes, vous les trouvez en suivant les câbles du générateur. Ensuite actionnez la tourelle devant le générateur et tuez les pestes qui arrivent. Une fois dans le tunnel qui a été ouvert vous pouvez activer le générateur et ouvrir la porte qui se trouve à côté. Vous pouvez alors ouvrir le Bunker.

PaP

- Pour activer le PaP appuyez sur le bouton rouge qui se trouve dans les égouts pour pouvoir utiliser les conduits.
- Utilisez les 3 conduits qui mènent aux égouts et actionnez le bouton rouge qui se trouve en bas pour lever la cage qui entoure le PaP. Il y a un conduit à la tour, un autre au centre de commande et un dernier dans le labo près du piège électrique.
- Vous pouvez maintenant améliorer vos armes pour 5000 points et y acheter des munitions pour 4000 points.

Ennemis

- Les zombies normaux sont... normaux.
- Les pestes ont très peu de vie et vous font moins de dégâts que les zombies normaux mais sont rapide.
- Les Wüslings ont beaucoup de vie et vous chargent quand vous leur tirez dessus en plus de vous faire plus de dégâts que les zombies normaux. Ils ont un point faible au niveau de leur dos et ils meurent beaucoup plus vite si vous tirez dessus.
- Les bombardiers portent une bombe sur leur dos et avancent plus vite lorsque vous êtes trop près d'eux. Ils lâchent leur bombe si vous tuez le zombie qu'ils ont sur leur dos.
- Les Brenner font assez mal et vous les tuez en tirant sur les bonbonnes qu'ils ont sur le dos. Une fois qu'elles explosent il ne pourra plus utiliser son lance-flammes et ne pourra que vous donner des coups qui font autant de dégâts que les Wüsling. Vous les achevez en leur tirant dans la tête. En les tuant vous pouvez récupérer leur tête au sol.
- Les zombies trésors sont des bombardiers qui ne vous attaquent pas vraiment et qui apparaissent de manière aléatoire sur la map. La plupart du temps ils lâchent des points et en les tuant vous pouvez obtenir des munitions en plus d'avoir votre prochain achat d'arme, d'atout ou de boîte gratuit. Mais ils ont beaucoup de vie donc il faut avoir de quoi les tuer.

Pièges

Il y a 5 pièges sur la map, ils tuent tous les types de zombies en un coup à l'exception du Brenner.

- Les Scies : Près de PaP, vous aurez des scies circulaires qui bougent partout dans la pièce. Les scies aux deux entrées ne bougent pas.
- Le Piège électrique : Dans le labo, il attire les zombie.
- Le Piège de feu : Au spawn, il se propage dans toutes les grilles autour du trou centrale. Si vous vous trouvez sur la flamme centrale vous êtes propulsé en l'air ou vers le PaP.
- Les Pics : Dans la morgue, il tue tous les zombies
- Les mines : Dans la cours, des mines explosent un peu partout

Crafts

Tesla

- Tournez la manivelle de la salle de contrôle jusqu'à ce qu'elle s'arrête puis actionnez la machine qui se trouve dans la mine de sel en face de la statue de Barberousse dans la salle de l'Empereur et tuez 10 zombies pour charger la machine après quoi un dispositif sortira du plafond.
- Au centre de commandes actionnez ce bouton et le dispositif se mettra à bouger. À chaque fois qu'il s'arrête vous devez tuer 5 zombies pour qu'il se remette à bouger. Vous faites ça jusqu'à ce qu'il arrive à un générateur électrique et après une

vingtaine de secondes une pièce de l'arme sera disponible. Le dispositif se déplacera dans la morgue et vous devrez réitérer l'opération pour obtenir une 2ème pièces.

- Quand vous retournez au centre de commande un Brenner apparaîtra. Tuez-le, attendez que le dispositif arrive jusqu'au centre de commande et déposer les pièces sur la table qu'il y a au milieu. Vous n'avez plus qu'à attendre que la machine construise l'arme pour pouvoir la récupérer.

Améliorations du Tesla

Pour chacune des améliorations de l'arme vous devez récupérer une batterie, la charger puis la déposer dans l'un des générateurs (labo ou morgue), la protéger pendant 1mn et enfin la déposer sur la table qui se trouve dans la salle de contrôle. Dans le générateur vous ne pouvez charger qu'une batterie par manche.

Pour obtenir l'amélioration voulue il suffit de déposer le Tesla sur l'amélioration que vous voulez.

Soif de sang

La batterie s'obtient en tirant avec le Tesla sur ce lampadaire. Ensuite le lampadaire grésille et vous devez tirer dessus avec n'importe quel arme. Un autre lampadaire un peu plus loin grésille à son tour et vous devez à nouveau tirer dessus. Vous faites ça jusqu'à être arrivée dans la fosse de la morgue en suivant le chemin que vous voyez là. Arrivé au bout du chemin vous pourrez récupérer la batterie et vous devez la poser dans le dispositif qui se trouve dans la même pièce.

Pour remplir la batterie vous devez tuer 3 groupes de 6 pestes avec le piège qui se trouve dans la pièce tout en ayant les pestes assez près pour que le voyant vert de la batterie s'allume.

Minuit

La batterie se trouve dans la statue au niveau du piège en extérieur. Il faudra prendre la tête de Brenner et viser sur la statue pour faire apparaître la batterie! Pour la récupérer il suffit de tirer dessus avec le Tesla.

Vous devez tuer 3 groupes de 6 zombies avec le piège qui se trouve à côté.

Les zombies doivent être assez près de la batterie car si le voyant vert ne s'allume pas, ça ne compte pas.

Faucheuse

La batterie se trouve dans les égouts derrière une porte. Pour ouvrir la porte vous devez y amener un Wüsling pour qu'il la défonce. Pour recharger la batterie vous devez tuer 4 bombardiers par groupe de 2 avec le piège des scies. Je vous conseille très fortement de désarmer les bombardiers pour ça, autrement vous allez péter un plomb.

Les bombardiers doivent être assez près de la batterie car si le voyant vert ne s'allume pas, ça ne compte pas.

Cyclone

La batterie se trouve dans le labo derrière une porte. Pour ouvrir la porte vous devez y amener un bombardier pour qu'il l'explode.

Pour recharger la batterie vous devez tuer 4 Wüslings par groupe de 2 avec le piège électrique. Les Wüslings doivent être assez près de la batterie car si le voyant vert ne s'allume pas, ça ne compte pas.

Quêtes secondaires

Tuer le Dr. Straub

Le Dr. Straub apparaît aléatoirement au spawn, à la morgue ou au labo pour obtenir le succès qui vous demande le tuer il suffit de lui tirer dessus.

PPSH

Il y a des bols dans la map dans lesquels vous pouvez déposer des points et il en sortira des billets. Si vous le faites sur tous les bols vous pouvez obtenir la PPSH classique qu'on avait sur World at War. Vous avez tous les emplacements des bols disponibles dans la description.

Enregistrements

Il y a 22 audios et 4 cinématiques qui sont accessibles sur l'écran d'accueil dans la section dossier, enregistrements et que vous récupérez sous la forme de 10 lecteurs audio cassette sur la map.

Vous avez tous leurs emplacements dispo en description. Si vous voulez juste écouter les audios ils sont dispo dans cette autre vidéo.

Personnages

Si vous avez fait les 5 défis d'un personnage vous devez sortir du mode zombie puis y retourner pour le voir dans la sélection des personnages. Pour voir quels défis vous devez faire et où vous en êtes dans les défis vous avez juste à aller dans XXX. Mais la liste des défis que je vais vous donner est quand même un peu plus précise que ce qu'on a dans le jeu et puis j'ai aussi quelques conseils pour les défis les plus compliqués.

Agent B.A.T

- Tuez un zombie trésor pour la première fois
- Battez le Panzermorder pour la première fois
- Survivez 25 manches complètes dans le dernier Reich
- Débloquez le PaP pour la première fois
- Assemblez le fusil Tesla à la manche 6 au plus tard

Chasseur

Obtenir les partie A, B, C, D et E de la tenue chasseur de zombie.

Chaque partie s'obtient de manière aléatoire en tuant un zombie trésor.

Vu que chaque zombie trésor que vous tuez ne vous donnera pas forcément les parties qu'il vous manque il faudra faire pleins de parties pour toutes les obtenir.

Survivaliste

- Survivez 30 manches complètes sans tomber à terre dans le dernier Reich
- Survivez 30 manches complètes sans atout dans le dernier Reich
- Survivez 30 manches complètes sans activer le courant dans le dernier Reich
- Survivez 30 manches complètes uniquement avec l'arme de départ dans le dernier Reich
- Survivez 30 manches complètes uniquement avec deux boîte mystère ou moins, sans acheter d'arme au mur et sans améliorer via le PaP dans le dernier Reich

Utiliser une classe avec feu à volonté et le mode MKII. Jouer avec un partenaire qui fera tout le boulot. Laisser la porte du PaP qui mène sur les quais fermées et utiliser le piège de la pièce. Aussi il faut savoir que l'armure, donc le masto, ne compte pas comme un atout.

Tueur

- Battez le Panzermorder au plus tard manche 12
- Battez le Panzermorder sans activer le PaP
- Battez le Panzermorder sans atout
- Battez le Panzermorder sans tomber à terre
- Battez le Panzermorder sans utiliser de compétence, de mods ou de consommable

Élite B.A.T

- Sauvez Klaus tout seul

Pour l'étape du gramophone, ne pas ouvrir la porte du spawn. Charger l'épée et manche 16 packer vers le spawn. Désarmez les bombardiers, laissez les wüsling et amener le pack près du gramophone. Tuez le pack et quelques zombies de plus.

- Sauvez Klaus au plus tard manche 16

Ouvrez les mines de sel seulement après que le Wüsling du labo soit apparu, donc restez vers le labo pour qu'il spawn au plus tôt. Vous pourrez directement faire le

- Sauvez Klaus en moins en 75 minutes
- Sauvez Klaus sans tomber à terre
- Sauvez Klaus sans utiliser de compétence, de mods ou de consommable

Montagnard

- Survivez 20 manches complètes sans ouvrir de portes
- Survivez 20 manches complètes sans tomber à terre ET sans ouvrir de portes

Utiliser une classe avec feu à volonté et les mods Grenades x2, Gilet pare-balle, MKII.

- Survivez 25 manches complètes dans le prologue (pas Grosten Haus)
- Survivez 25 manches complètes sans tomber à terre dans le prologue (pas Grosten Haus)
- Survivez 25 manches complètes sans ouvrir la salle secrète dans le prologue (pas Grosten Haus)

Faire des tours de map et tuer les zombies au fur et à mesure, le plus dur c'est la 1ère vague de la manche. À partir de la manche 20 il y a un Wüsling par manche. Le problème c'est qu'ils sont lents et qu'ils se retrouveront sur votre chemin. Tirez leur dessus pour pas qu'il ne vous frappent et garder quelques zombies en fin de manche pour le tuer histoire de ne pas en avoir deux la manche qui suit.

Quête guidée

Courant

- Vous devez commencer par ouvrir la mine de sel et le Bunker
Pour la mine de sel vous devez rediriger le courant à la salle de contrôle. L'un interrupteur se trouve près des casiers du laboratoire et l'autre dans la morgue. Après avoir activé le 1er vous devez activer le 2ème dans le temps imparti sinon le 1er se désactive. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte des mines de sel dans la salle de contrôle.

Tesla

- Construisez le Tesla.

Paratonnerre

- Derrière l'endroit où le Tesla est construit il y a une machine qui vous permet d'activer le courant. Après l'avoir allumée vous verrez une lumière en-dessous de chacun des chiffres. Le chiffre correspond à un panneau et la couleur qu'il y a en-dessous correspond à la couleur que vous devez mettre sur le panneau. Vous devez mettre la couleur qui va pour chacun des panneau, dans l'ordre. Donc commencez par le 1er panneau puis le 2ème et ainsi de suite. Si vous mettez trop de temps vous devez réactiver le courant dans la salle de contrôle. L'emplacement de chacun des panneau est indiqué sur le plan. Le 1er est dans la salle de contrôle, le 2ème se trouve dans les égouts près de la morgue, le 3ème près de la sortie des égouts et le dernier près du spawn du début en allant derrière vous.
- Allez à la tour et actionner ce levier. Vous devez le défendre jusqu'à ce que l'alarme s'arrête. Vous devez ensuite actionner les deux leviers qui se trouvent sur les côtés et les défendre jusqu'à ce que l'alarme s'arrête. Maintenant allez activer la main à gauche de la statue de Barberousse.

Zeppelin

- Le Zeppelin sera dans le ciel et au moment où il tir vous verrez des lumières jaunes. Vous devez détruire au moins une des lumières pour qu'un générateur tombe du Zeppelin. Vous devez charger le générateur en tuant 20 zombies à côté. Vous pouvez ensuite ramasser une batterie que vous amenez à la main gauche de Barberousse. Vous refaites ça 3 fois. À la troisième batterie le zeppelin reprend directement le générateur et vous devez le refaire tomber. Vous devez passer une manche après avoir tiré sur le Zeppelin pour qu'il revienne. Utilisez le M1911 amélioré pour le Zeppelin, c'est super efficace. Vous avez aussi le Tesla, c'est pas évident de tirer dessus mais deux tirs suffisent.

Tableaux

- Vous devez maintenant prendre la tête d'un Brenner et l'utiliser pour éclairer 4 tableaux. Dessus vous verrez un chiffre romain et un oiseau. Notez quel oiseau va avec quel chiffre. Il y a un tableau dans la morgue, un autre dans les égouts à gauche de la cage, un dans le pub et un dernier en face du Lee Enfield dans la cour.
- Devant la statue de Barberousse il y a 4 tubes d'un orgue chacun ayant un symbole d'oiseau. Positionnez chacun des tubes selon l'ordre que vous avez noté avec les tableaux puis actionnez l'interrupteur qui se trouve sur la machine.

BOSS

- Tous les joueurs doivent tirer en même temps avec le Tesla sur le champ de force pour le désactiver. Ensuite vous pouvez récupérer la poignée pour affronter le boss
- Pour battre le boss vous devez tirer sur le Zeppelin pour faire tomber des générateur et tuez des zombies à côté pour obtenir une batterie. Vous devez poser la batterie sur le boss quand il est étourdie. Pour étourdir le boss tirez lui dessus avec n'importe quelle arme, le Tesla est assez efficace. Vous avez très peu de temps pour poser la batterie sur le boss une fois qu'il est à terre. À chaque fois que vous posez une batterie sur le boss, vous obtenez un munition max. Ensuite des zombies arrivent, il y en aura de tous les types. Le boss ainsi que le zeppelin reviendront au bout de 2mn. Après avoir placé 3 batterie sur le boss vous l'avez battu.
- Une fois la quête guidée terminée vous aurez débloqué la map grosen haüs qui est très similaire au prologue.

Quête principale

Pré-requis

Faites la quête guidée mais ne désactivez pas le champ de force !

Vous pouvez faire le secret peu importe le nombre de joueurs dans la partie et vous avez besoin des 4 améliorations du Tesla pour la dernière étape.

Coffre

- Retournez aux panneaux qui se trouvent à la Morgue et au Labo et activez-les.
- À droit de la porte menant à la mine de sel il y a un interrupteur. Actionnez-le pour ouvrir une porte derrière laquelle il y a des bobines.
- Tirez sur les bobines avec le Tesla puis amener une tête de Brenner au labo avec laquelle vous allez scanner le haut de deux coffres qui se trouvent aux deux extrémités de la pièce. C'est bon si vous voyez des écritures de sang apparaître sur le coffre. Si vous mettez trop de temps vous devez attendre la manche suivante pour pouvoir tirer à nouveau sur les bobines Tesla. Vous devez rentrer le bon code pour ouvrir chacun coffre. Vous savez quels chiffres sont bons s'il y a des empreintes bleues. Si réussi, le coffre au fond du trou s'ouvre et vous pourrez y récupérer une moitié de pièce.

Gramophone

- Allez à la statue de Barberousse et déposez-y la pièce pour recevoir l'épée du serre rouge. Si vous tuez deux zombies avec l'animation, c'est-à-dire en visant puis en frappant, votre épée sera chargée. Vous le voyez avec l'aura rouge qui l'enveloppe et avec vous tuez les zombies en un coup pour les 4 coups qui suivent. Vous pouvez aussi charger l'épée en faisant des coups normaux mais ça prend plus de temps.
- Maintenant vous devez trouver 3 toupies. Je vous mets tous leurs emplacements dans la description.
Ensuite placez-les dans la vitrine du magasin de jouets.
- Il y a 3 machines Enigma sur la map qui vous donnent la position sur laquelle vous devez mettre chacune des toupies. L'une des machines se trouve toujours sur ce panneau auquel vous accédez avec le piège de feu. Quand vous êtes propulsés sur la panneau appuyez sur la touche d'action pour le faire tomber. Les deux autres machines ont plusieurs emplacements possibles, je vous les mets tous dans la description.
- La machine avec le ruban bleue donne la position de la toupie verte, le ruban rouge de la rouge et le ruban jaune de la toupie orange. Faut voir les toupies comme un cadran d'horloge, donc si vous avez 9 pour une toupie vous mettez la flèche sur le chiffre 9. Quand vous avez le bon code le tiroir juste en-dessous s'ouvre ce qui vous permet de récupérer le disque qui s'y trouve.
- Faites tourner la girouette au quai avec la touche d'action puis tirez sur la lumière vers laquelle elle pointe. La lumière est vraiment petit donc regardez attentivement.

- Le moulin à eau sur le quai va bouger. Dessus il y a deux bombes sur lesquelles vous devez tirer avec le Tesla. Il devrait y avoir une légère fumée bleue qui en sort.
- Placez l'enregistrement dans le gramophone du pub. Maintenant vous devez tuer des ennemis avec l'épée du serre rouge tout en restant près du gramophone. Vous devez tuer 25 zombies d'affilés, avec maximum 5s entre chaque éliminations. En fait il faut que la musique reste buggé tout au long de votre série de kills et la musique bug lorsque vous tuez un zombie et qu'il est parcourue d'un éclair rouge. Si vous êtes assez haut dans les manches le plus simple reste de le faire pendant une manche spéciale. Vous savez que c'est bon quand les âmes des zombies ne sont plus absorbées.

Orgue

- Une lumière assez faible sera visible à gauche du gramophone. Vous aurez une série de lumière verte puis une lumière rouge pour marquer la fin de la séquence. Ça vous donne les notes à mettre en face de la statue de Barberousse. Du 1er au dernier vous devez mettre le chiffre donné par la lumière verte sur le Soif de sang, le Minuit, le Faucheur et le Cyclone.
- Tirez sur le chandelier au-dessus de la statue de Barberousse en utilisant chacune des améliorations du Tesla. Vous savez que c'est bon si vous avez reçu une gemme dans votre inventaire.

BOSS

Vous pourrez aller au boss et le combat se déroule de la même manière que pour la quête guidée. Le cyclone est très efficace pour le boss, si vous tirez à ses pieds ça l'étourdi en un coup.

Après la cinématique de fin, la gemme est utilisée pour réanimer Klaus qui se trouve sur le ponton. Vous obtenez le succès "Réunion secrète". Après ça vous êtes immortel en restant près de lui, en plus de ça il tue les zombies qui arrivent et vous avez des munitions illimités. Il se rend au piège de feu et brûle à cet endroit.

Voilà j'espère vraiment que ce guide vous aura aidé, si c'est le cas mettez un like sur la vidéo et partagez-la à ceux qui en auraient besoin. Moi je vous dis à la prochaine

Description

Emplacements des bols : <https://imgur.com/a/IIU20>

Emplacements des cassettes : https://youtu.be/OiGY_vEZuM

Audios & Cinématiques : https://youtu.be/dyAe1_FD72U

Emplacements des toupies et des machines Enigma : <https://imgur.com/a/BVZKH>

Emplacements des lumières pour la girouette : <https://imgur.com/a/hCkAL>