|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 1 | Captain America – Le 1er Vengeur | | Boss final | Crâne Rouge |
| Ch.1 | La transformation | Passage de Steve Rogers à Captain America | | |
| Ch.2 | Le front | Libération de ses compagnons en Allemagne | | |
| Ch.3 | La fin de la guerre | Affrontement de Crâne Rouge et fin dans l’antarctique | | |

Légende : MQ : Main Quest // SQ : Side Quest // HQ : Hidden Quest

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ch.1 | La transformation | |
| MQ | Rentrer dans l’armée :   * Tenter sa chance à la sélection de l’armée dans New-York * Trouver Bucky dans la fête foraine * Retenter sa chance à la sélection de l’armée à la fête foraine | * Une potion basique, dossier refusé * Bonus XP * Bonus XP |
| MQ | Devenir le Captain America :   * Réussir les épreuves du camp d’entrainement * Réussir l’expérience * Arrêter le tueur du professeur * Etre envoyé au front | * Débloque entretien avec le professeur * Obtention de la nouvelle forme * Echantillon volé, argent, revolver Hydra * Equipement en carton du Captain America, tomates pourries (lancées par les soldats-spectateurs) |
| SQ | Romance avec l’agent Carter : | Photo de Peggy Carter  Plusieurs bonus en fonction des étapes |
| SQ | Profiter de la fête foraine :   * Acheter de la barbe à papa * Faire la maison fantôme * Tester sa force au jeu du maillet |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ch.2 | Le front | |
| MQ | Sauver les otages de l’Hydra :   * Apprendre la capture du bataillon de Bucky * Discuter avec Peggy * Atteindre la zone allemande * Libérer les otages * Ramener le bataillon sain et sauf | * Argent * XP bonus * XP bonus * Bucky et DumDum dans l’équipe * XP bonus, argent, |
| MQ | Former le Howling Commando :   * Aller au bar fêter la victoire * Convaincre chaque membre en leur parlant | * Equipe complète, potions HP et MP |
| SQ | Libérer les scientifiques allemands prisonniers des nazis de l’Hydra | * XP bonus, argent |
| SQ | Piéger la forêt :   * Placer 4 pièges dans la forêt pour bloquer des groupes de surveillance | * XP bonus, évite des combats obligatoires pendant l’évasion |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ch.3 | La victoire alliée | |
| MQ | Arrêter la section scientifique Hydra des nazis :   * Etablir un plan et s’équiper * Infiltrer le train pour … ? * Atteindre Crâne Rouge * Arrêter la fusée-missile | * Obtention du bouclier * Bucky quitte l’équipe * Bonus XP * Bonus XP et fin de l’acte 1 |
| SQ | Détruire les 3 silos à missile V2 | * XP bonus |