

VERBRENNT DIE KÖNIGIN

In der Mission »Verbrennt die Königin« machen sich Cooper, der Doc, Hector und Isabelle auf, um einen Freund von Isabelle aus den Händen einer Schurkenbande zu befreien, die im Sumpf ihr Lager aufgeschlagen hat. Kate hält derweil in New Orleans die Stellung, um die Umtriebe eines gewissen Franks nicht aus den Augen zu verlieren. Von Petra Schmitz



Cooper und der Doc starten als Team im Nordwesten der Karte und müssen sich zunächst an einem Wachaufbau vorbeiarbeiten. Hier locken sie den ersten Gegner mit Münze und Tasche in ihre Nähe.



Einen weiteren Hotspot für Cooper und den Doc gibt es unmittelbar vor dem Eingang zum Lager. Während der Doc hier sicher im Busch hockt, nimmt Cooper gleich zwei Schurken aufs Korn.



Isabelle und Hector starten im Südosten in die Mission. Die beiden kämpfen nicht nur mit Gegnern, sondern auch mit Matsch, in dem man die Fußspuren der zwei für eine Weile erkennen kann.



Das hier ist die Situation, die schon im Artikel geschildert wird: Der Gedankenkontrollierte erschießt soeben seinen Kumpel, um danach vom Hund totgebissen zu werden. Der dann auch stirbt.



Die vier Helden haben im Camp zusammengefunden, zunächst muss der Typ auf dem Aussichtsturm dran glauben. Blöd nur: Der Wachmann sieht nicht nur alles, der wird auch von viel zu vielen gesehen. Wir können ihn nicht einfach mit Docs Scharfschützengewehr umnieten. Deswegen verbindet Isabelle ihn mit einem anderen Gegner, den Hector mit der Axt massieren wird, während der Doc mit seinem Pulver dafür sorgt, dass der Mord nicht gesehen wird.



Die Typen am Rand des Camps sind irre lästig, ständig patrouillieren sie den Steg entlang und schreien Alarm! Also müssen sie weg. Der Doc und seine Spritze übernehmen das.



Und abermals der gute Doc McCoy: Nur er kann nämlich Schlösser knacken, wenn gerade kein Schlüssel in der Nähe ist. Hier befreit er Isabelles Freund Wayne aus seiner Zelle.



Und nun muss die Truppe eigentlich nur noch aus dem Camp verschwinden. Wie das passiert, dürfen wir leider nicht zeigen, deswegen zeigen wir, wie Isabelle den Weg zum Finale freiräumt. Fun Fact: Die beiden Wachen vor dem Schiff hätten wir auch mit einem lockeren Schild ausschalten können, aber Isabelles Zauberei macht zu viel Spaß.