

Sicher durch den Wilden Westen

Desperados

Ganze Hundertschaften von vierschrotigen Western-Bösewichten werfen sich Ihnen in den Weg – wir sagen Ihnen, wie Sie die lästige Brut wieder loswerden.

Der Wilde Westen ist ja bekanntlich ein Tummelplatz für Gesetzlose. Aber wenige der Outlaws müssen so viele knifflige Situationen überstehen wie die Sechser-Bande in Spellbounds Echtzeit-Taktikspiel Desperados. Unsere Komplettlösung lotst Sie heil durch 25 Missionen bis zum Endgegner El Diabolo. Die sechs Tutorial-Karten, die die Handhabung Ihrer neu hinzugekommenen Helden erklären, haben wir weggelassen.

Mission 2: Southern Comfort

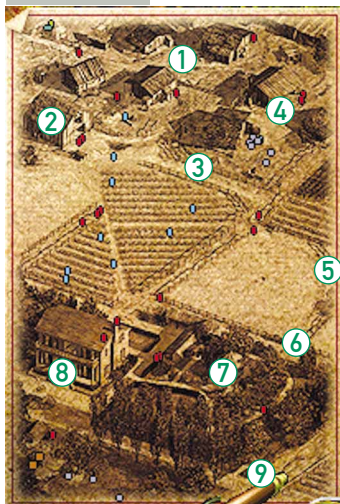
PLANUNG **TIPP 1:** Arbeiten Sie sich im Uhrzeigersinn durch den Level, der linke Teil der Felder ist unwichtig. Sam lassen Sie liegen, bis der Weg frei ist, und tragen ihn dann an einen sicheren Ort. Weil Sie die Wachen nicht fesseln können, sollten Sie sie mit dem Messer für immer ausschalten.

STROHBALLEN
losschneiden

TIPP 2: Die Wachen zwischen den Holzhütten (1) werden alle mit dem Wurfmesser niedergestreckt. Betreten Sie dann die Scheune (2) durch den Seiteneingang, und schneiden Sie mit dem Messer die Strohbälle los. Warten Sie, bis der patrouillierende Gegner (3) herbeieilt, und werfen Sie das Messer nach ihm.

TIPP 3: Räumen Sie die verbliebenen Wachen im Osten (4) beiseite, und schlagen Sie sich über den Pfad nach unten durch. Laufen Sie nicht durchs Kornfeld, weil sonst die Krähen auffliegen und so die Feinde alarmieren. Warten Sie bei (5), bis die Wache aus dem Park an Punkt (6) steht und sich umdreht. Laufen Sie dann schnell hin, und lassen Sie das Messer sprechen.

TIPP 4: Der Gegner im Pavillon (7) ist leicht beseitigt, den Männern am Holzverschlag gehen Sie aus dem Weg. Warten Sie neben dem



Mission 2: Im Uhrzeigersinn durch.

Flucht zu
PFERD

Haus, bis sich die Wache am Eingang (8) nach links dreht und der Kerl bei den Pferden nach links schaut. Nun können Sie schnell rechts neben ihm vorbeihuschen. Von hinten sind die beiden Männer kein Problem. Beseitigen Sie jetzt noch den einzelnen Gegner am Tor (9).

Mission 4: Hängt ihn höher!

SCHLANGE
einsetzen

TIPP 5: Sam legt die Schlange vor das Pferd des Pfarrers und fesselt den Gestürzten anschließend. Cooper versteckt sich hinter der ersten Hütte (1) und wirft das Messer, wenn die nahe Wache wegsieht. Laufen Sie links neben dem Saloon nach oben (2), und beseitigen Sie alle Gegner im Norden. Satteln Sie das Pferd. Der Sheriff auf dem Balkon (3)



Mission 4: Besser alle Deputies ausschalten.

wird mit der Spieluhr nach unten gelockt und dann niedergestochen.

TIPP 6: Schleichen Sie sich an den schlafenden Mann (4) heran, und schlagen Sie ihn nieder. Sam ist mit Fesseln zur Stelle und nimmt gleich

das TNT-Fass mit. Der sitzende Cowboy (5) fixiert immer wieder kurz das Nachbarhaus; bei der Gelegenheit huschen Sie von unten heran und erledigen ihn. Der Kerl auf dem Dach wird, durch den Schrei alarmiert, herunterklettern; Sie warten schon an der Leiter mit dem Messer in der Hand. Schleppen Sie die Körper beiseite, um die patrouillierende Wache bei (6) abfangen zu können.

Gegner
ANLOCKEN

TIPP 7: Die eigentlich vorgesehene Sprengungsaktion ist ziemlich sinnlos, weil die alarmierten Wachen dann unberechenbar das Gelände absuchen. Sie kommen nicht drum herum, sich einzeln um die Typen zu kümmern. Am besten arbeiten Sie sich von Norden (7) heran und locken die Wache vom Dach und den Sheriff auf dem Podest herunter. Hinter der Hausecke lauernd schalten Sie beide mit dem Messer aus. Die beiden Pferde rechts führen Sie nach Nordwesten zum bereits gesattelten Gaul.

DOC ist
gerettet

TIPP 8: Nun lässt sich ein Tumult kaum noch vermeiden. Bringen Sie Sam in ein sicheres Haus (1), und verstecken Sie sich hinter der Hausecke (7). Feuern Sie in die Luft. Alle Feinde, die sich zu Ihnen verirren, schießen Sie nieder. Wiederholen Sie das, bis keine Wachen mehr herumstehen. Schneiden Sie dann Doc McCoy los (8), und erledigen Sie mit Cooper den dösenden Kerl im Haus (9). Jetzt kann Doc seine Sachen mitnehmen und gemeinsam mit den beiden anderen Helden auf den vorbereiteten Pferden nach Nordwesten davonreiten.

Mission 6: Gefährlicher Einsatz

SCHATTEN
ausnutzen

TIPP 9: In dieser Mission schlagen Sie sich im Uhrzeigersinn bis zum Dampfer durch. Bewegen Sie sich im Schatten, um unentdeckt zu bleiben. Die nahe Patrouille fangen Sie mit einem Messerwurf an der Hausecke ab. Stellen Sie sich dann in den Schatten (1), und schießen Sie in die Luft. Die herbeieilenden Wachen werden abgeschossen. Der Einzelgänger (2) ist leicht von hinten zu erwischen. Wenn der Typ auf dem Balkon (3) wegsieht, können Sie ganz links am Weg vorbeikriechen und den Cowboy (4) per Messer ausschalten.

LEICHENSUR

TIPP 10: Stellen Sie sich an die Hausecke (5), und schießen Sie in die Luft. Wenn eine Wache angerannt kommt,



Mission 6: Über die Westseite der Hafenstadt gelangen Sie am leichtesten zum Raddampfer im Norden.

hechten Sie per Rolle hervor und verpassen ihr einige Kugeln. Das so lange wiederholen, bis die Straße gegnerfrei ist. Bei (6) erlegen Sie die Wache am Steg und schleppen die Leiche zu Punkt (7). Dort wird sie von den herumlaufenden Wachen entdeckt. Sie stehen inzwischen hinter der Hausecke

(8) und locken die Suchenden mit einem Schuss an, ein weiterer befördert sie ins Jenseits. Schicken Sie auf diese Weise alle Gegner im Umkreis in den Tod. Unter Umständen dient eine weitere, etwas nördlicher platzierte Leiche als zusätzlicher Köder für entfernte Feinde.

KATE befreien

TIPP 11: Die verbliebenen Wachen am Schiff (9) sprengen Sie entweder mit einer Dynamitstange beiseite, oder Sie ducken sich hinter den nahen Wagen und liefern sich ein Duell. Sobald die Luft rein ist, betreten Sie mit allen Figuren über die Leiter das Schiff. Ihre Helden stellen sich in den sicheren Seitengang (10). Cooper schneidet Kate los; prompt wird Alarm gegeben, der Hafen füllt sich mit Gegnern. Die betäuben Sie entweder mit Docs Gasfläschchen, oder Sie locken sie mit Cooper ins Schiff und lassen das Messer sprechen. Wenn das Dock frei ist, flüchten Sie zurück zu den Pferden.

Mission 8: In der Höhle des Löwen

FLIRTEN

TIPP 12: In dieser Mission müssen Sie alle Gegner überwältigen, dürfen aber keinen töten. Kate und Doc mit ihren Betäubungsmethoden sind hier sehr nützlich. Locken Sie mit Kates Verführungskünsten die erste Wache hinter den Zaun (1), und treten Sie sie nieder. Sam fesselt ab jetzt jeden Betäubten, Cooper trägt die Körper ins Versteck (2). Als Nächstes erledigt Kate nach der gleichen Methode den Cowboy im Osten (3) und den Reiter bei (4).

Doc gibt GAS

TIPP 13: Doc schleicht unbemerkt in die Ecke bei (5) und wartet, bis der herumlaufende Wächter sich zu seinen Kollegen bei (6) stellt. Werfen Sie dann ein Gasfläschchen auf die Jungs. Die beiden nahen Gegner werden zu den Schlafenden rennen; eine zweite Gasphiole schickt auch sie ins Reich der Träume. Sam und Cooper schaffen wie gewohnt die Körper zur Seite.

WESTFLANKE leer räumen

TIPP 14: Verbergen Sie sich mit Ihren Leuten hinter dem westlichen Felsen (7). Wenn die Wache bei der Hütte alleine ist, hilft Kates Verführungskunst. Dasselbe gilt für den Cowboy an der Brücke (8). Dann schleicht die Dame über den Steg und tritt blitzschnell die beiden verbliebenen Deputies nieder.

TIPP 15: Zurück in der Hazienda locken Sie die nahen Wa-



Mission 8: Säubern Sie die Höfe der Hazienda.

Tor SPRENGEN

chen im Nordhof (9) mit dem bewährten Körper-Köder in den Vorhof, wo Cooper sie niederschlägt. Dann platzieren Sie Kate an der rechten Seite, verführen und treten den Gegner (10). Bei (11) findet Doc neue Gasfläschchen, mit denen er die Feinde bei (12) und (13) niederstreckt. Bei (13) sammelt Sam das TNT ein und legt es ans Tor (14). Bevor Sie die Lunte zünden, verstecken sich alle Ihre Leute im Nordhof (9); durch den Knall aufgeschreckt rennen zwei Kerle aus den Häusern. Warten Sie, bis sich die Neuen beruhigt haben, und strecken Sie sie dann mit Kates erprobter Flirt-Taktik nieder.

DYNAMIT hilft

TIPP 16: Schicken Sie Doc in den Innenhof der Hazienda, bis auf ihn geschossen wird; ziehen Sie sich dann blitzschnell zurück. Die nachstürmenden Verfolger erwartet außen ein Gasfläschchen oder Coopers Eisenfaust. Die verbliebenen Jungs hinter den Säulen (15) überwältigt Kate, die sich im Sichtschatten anschleicht und dann zutritt. Sam geht zur Haupttür im ersten Stock (16), welche automatisch aufgeht. Nun haben Sie zwei Sekunden, um eine Dynamitstange so vor den Tisch zu werfen, dass deren Explosion die beiden Halunken betäubt. Wenn alle Gegner gefesselt sind, betreten Ihre Helden das Nebenzimmer, um die Mission zu beenden.

Mission 9: Nachfeuer

TRITT auf TRITT

TIPP 17: Die Gringos am Lagerfeuer dürfen auf keinen Fall alarmiert werden. Deshalb müssen Sie alle Gegner ausschalten, bevor Sie in Richtung Feuer loslaufen können.



Mission 9: Die dösenden Banditen am Lagerfeuer dürfen von Ihrem Vorgehen nichts mitbekommen.

Die erste Etappe sollte sehr schnell gehen, weil die meisten Wachen merken, wenn ihre Kameraden fehlen. Schicken Sie Kate vor, die die ersten vier Kerle (1) der Reihe nach verführt und niedertritt. Achten Sie darauf, dass die Kontrahenten keinen ihrer herumliegenden Kollegen entdecken. Sam und Cooper schaffen danach die Körper zur Seite. Dann

knöpft sich Kate nach der bewährten Methode die noch verbliebenen zwei Feinde (2) vor.

Anderes UFER

TIPP 18: Jetzt ist Cooper mit seinem Messer dran. Warten Sie diesseits des Flusses, bis Ihnen die Wache den Rücken zukehrt; dann ist sie fällig. Erledigen Sie nun nach und nach die patrouillierenden Gegner lautlos. Die Leichen schleppen Sie alle zurück über den Fluss in den Schatten. Die Doppelwache bei (3) ist kniffliger. Den westlichen Kerl kann Cooper schnell niederschlagen und wegtragen, während sein Partner nicht hinsieht. Dann schleicht Cooper vorsichtig durchs Unterholz, bis er neben Nummer zwei steht und ihn niederstreckt.

SPÄHER ausschalten

TIPP 19: Doc wirft eine Gasphiole auf das Gegnerpärchen (4) und zieht sich zurück. Gleichzeitig huscht Cooper direkt neben den Wachturm (5). Der Posten wird die betäubten Kollegen entdecken und heruntersteigen; Cooper ist mit dem Messer zur Stelle. Danach huschen Sie unter

**PFERDE
stehlen**

den Bäumen (6) hindurch nach oben und erledigen den einsamen Gegner auf dem Nordpfad. Ziehen Sie dann alle Ihre Leute im Tal (7) zusammen.

TIPP 20: Cooper schneidet den Zugang zur Pferdekoppel (8) auf und besteigt einen Gaul, wenn kein Gegner hinsieht. Schnappen Sie sich ein zweites Pferd an den Zügeln, und führen Sie es ins Tal (7). Wiederholen Sie das, bis alle Tiere entführt sind. Die Befreiung der Geisel (9) erfordert geschicktes Timing. Warten Sie am Eingang der Koppel, bis sich der untere Gegner wendet. Dann laufen Sie zu dem Kavalleristen, schneiden ihn los, schlagen ihn nieder und tragen ihn fort. Bevor Sie mit ihm das Tal (7) betreten, stellen Sie sicher, dass alle Ihre Leute dort außer Gefahr sind.

Mission 10: Wiegenlied für vier Kanonen**ALLEINGANG**

TIPP 21: Zunächst muss Cooper allein das Pueblo betreten, um den Eingang zu öffnen. Schleichen Sie eng an der Mauer nach rechts, und steigen Sie an der Felswand (1) ganz nach oben. Etwas rechts vom Abstieg können Sie das Messer auf die unten stehende Wache werfen. Der Test des Gegnergrüppchens wird ignoriert, der betrunkene Gringo ein Stockwerk tiefer (2) ausgeschaltet. Betreten Sie das Haus, und erledigen Sie die Wache am unteren Ausgang (3) von hinten. Die Leiche tragen Sie ins Innere.

TOR öffnen

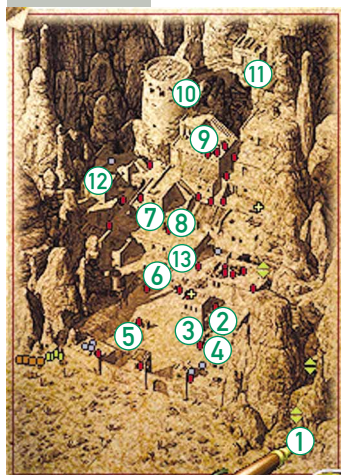
TIPP 22: Warten Sie, bis der aufgeschreckte Dicke ganz im Osten zu stehen kommt (4). Treten Sie dann aus der Tür daneben, und schicken Sie das Messer in seine Richtung. Auf die gleiche Weise beseitigen Sie den letzten Kollegen. Jetzt ist die Luft rein, um rechts ans Tor schleichen zu können. Nach Öffnen des Eingangs schicken Sie alle Ihre Helden ins sichere Haus (3). Mit Kate verführen Sie die Jungs bei (5) und (6) und verpassen ihnen einen Tritt. Die gefesselten Körper schafft Cooper ins Haus.

**Die Waffen
einer FRAU**

TIPP 23: Kate räumt mit ihrer Flirt-Taktik den Weg bis zur Tür bei (7) frei. Rennen Sie hier kurz, um die zwei Wachen weiter oben aufzuscheuchen. Stellen Sie sich neben die Tür, und kicken Sie zweimal zu, wenn die Gringos herauskommen. Legen Sie dann bei der Treppe (8) Spielkarten aus, um die Banditen anzulocken; lauern Sie hinter der Ecke, um im richtigen Moment zuzutreten. Ködern Sie so die drei Feinde auf der oberen Ebene. Über die Leiter gelangt Cooper auf das Dach mit den drei Wachen (9) und legt mit einer Dreiersalve die Typen um.

TIPP 24: Holen Sie alle Ihre Helden nach oben. Wenn Cooper über die Holzterrasse zum Turm hinaufsteigt, wird ein Gegner aus der Tür treten. Strecken Sie ihn mit dem Messer nieder. Doc knackt das Schloss zum Turm (10). Cooper spurtet hinein, wenn Sanchez innen wegsehen, und verpasst ihm einen Kinnhaken. Schicken Sie dann alle Ihre Helden in den Turm. Sam fesselt Sanchez, und jeder Held nimmt die herumliegende Ausrüstung an sich.

TIPP 25: Die nachrückenden Feinde besetzen das ganze Pueblo. Diejenigen, die sich bis zum Turm wagen, schießen Sie nieder. Doc tritt vor die Tür und erledigt mit der Scharfschützenpistole die



Mission 10: Wenn Sie Sanchez gefunden haben, stürmen neue Banditen das Pueblo.

**BRACHIALME-
THODEN**

zwei Feinde auf der Holzbalustrade (11) und an der Treppe nach unten. Auf dem Weg abwärts räumen Doc und Sam mit Gasflaschen und Dynamitstangen ohne Skrupel auf. Die Burschen auf dem Osthaus (12) schaltet Doc von (9) mit der Scharfschützenpistole aus. Den Mann am Maschinengewehr (13) beseitigt Sam mit Dynamit. Wenn der Weg frei ist, trägt Cooper Sanchez zu den Pferden.

Mission 11: Hinterhalt am Schlangenpass**SCHUSS-
WECHSEL**

TIPP 26: In dieser Mission müssen Sie nicht besonders subtil vorgehen – handfeste Schießereien sind am effektivsten. Arbeiten Sie sich zuerst auf der Westseite hoch, dann räumen Sie den Osten frei. Klettern Sie mit Cooper auf die Felsnadel (1), und schießen Sie mit einer Dreiersalve die zwei Gegner oben und die Patrouille unten nieder. Die heraneilende Wache bekommt eine Kugel.

**KÖDER
auslegen**

TIPP 27: Die meisten Gegner auf dieser Seite lassen sich mit Schüssen anlocken. Verstecken Sie sich nahe am Fels

in einer Nische, und schießen Sie auf alle vorbeirennenden Banditen. Die bewährte Leichen-Spur funktioniert auch hier: Legen Sie einen Körper als Köder in die Sichtlinie von Patrouillen. Bei (2) decken sich Doc und Sam mit Gasflaschen und TNT ein. Laufen Sie nicht über die Brücke, sondern zurück zu den Pferden.

TIPP 28: Jetzt ist die Ostseite dran: Ziehen Sie alle Ihre Leute an dem schmalen Pass (3) zusammen, und schießen Sie in die Luft. Wenn die Feinde herunterlaufen, empfangen Sie sie mit geballten Salven. Die verschanzten Gringos bei (4) und (5) erledigen Sie mit Gas oder Dynamit. Cooper klettert auf den Turm und ersticht den MG-Schützen. Wenn auch diese Flanke leer geräumt ist, geht es zu den Pferden zurück.

TIPP 29: Schicken Sie Sam alleine den Pass entlang. Achtung: Im



Mission 11: Schießen Sie erst den Westen, dann die Ostseite der Schlucht frei.

SPRENGUNG

Planwagen (6) lauert ein Feind mit MG. Schießen Sie ihn nieder. Den Geröllhaufen (7) sprengen Sie mit dem TNT-Fass auf. Dann geht's mit allen Ihren Helden und Sanchez' Pferd am Zügel weiter nach Norden.

Mission 12: Flucht aus El Paso**HOF verlassen**

TIPP 30: In dieser kniffligen Mission müssen Sie zunächst Ihr Team zusammentrommeln. Klettern Sie in einem unbeobachteten Moment vom Dach, und verstecken Sie sich im Haus (1). Wenn der Sheriff vorbeiläuft, stechen Sie ihm mit dem Messer in den Rücken. Die Leiche legen Sie am Hofeingang aus, um die Wache vor dem Hotel (2) zu ködern und mittels Messer zu beseitigen. Dann verbergen Sie die Körper im Haus.

SAM holen

TIPP 31: Schleichen Sie sich vorsichtig ins Hotel und aufs Dach (3), um dort die beiden Soldaten zu erledigen. Warten Sie dann, bis der Feind bei (4) die Straße hinunterläuft, um ihm das Messer ins Kreuz zu werfen. An der Kreuzung (5) passen Sie sowohl die Wache aus dem Norden (6) als auch aus dem Hof (7) ab und verstecken

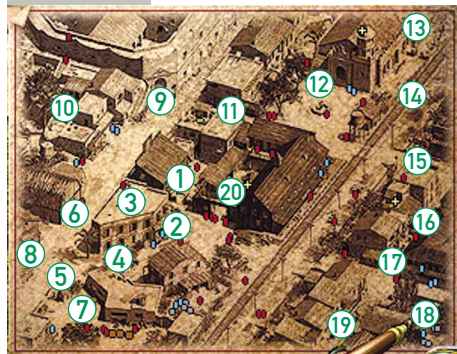
DOC finden

die Körper in der Hütte (8). Die Soldaten vor dem Tor (9) locken Sie einzeln mit der Spieluhr an und schlagen sie nieder. Dann steigen Sie die Treppe nach oben, schleudern das Messer auf den einzelnen Posten und holen Sam als Verstärkung ins Team (10).

TIPP 32: In der kleinen Gasse (11) machen Sie Lärm und betreten dann sofort das nördliche Haus. Wenn die alarmierten Wachen zurück zu ihrem Posten laufen, treten Sie hervor und werfen das Messer. Über die Terrasse rennen Sie nach oben und schalten die beiden Soldaten (12) aus. Die Körper verstecken Sie im nahen Wohnhaus. Dem Gegner rechts neben der Kirche fallen Sie in den

Rücken, danach wird sein Kamerad am Brunnen abserviert. Wenn die Patrouille am Bahnhof nicht hinsieht, knipsen Sie noch das Licht des Kerls am Wasserturm aus. Am Friedhof (13) stößt dann Doc zu Ihrem Team.

TIPP 33: Laufen Sie bei (14) über die Schienen, und warten Sie, bis ein Zug



Mission 12: Ihre drei Gefährten warten in den Ecken der Stadt.

KATE suchen

eingfährt – dann sind die meisten Wachen beschäftigt. Die Typen an der Ecke (15) streckt Ihr Messer nieder. Betreten Sie dann das Gebäude im Süden, und steigen Sie aufs Dach, um den Wächter zu überrumpeln. Die Feinde in der Gasse (16) passen Sie einzeln ab. Im südlichen Haus (17) können Sie sich verbergen, bis die Luft rein ist, um die Posten unbemerkt ins Jenseits zu schicken. Bei (18) finden Sie schließlich Kate – das Team ist wieder komplett.

Schnelle FLUCHT

TIPP 34: Schicken Sie Doc durch den Durchgang bei (19), und werfen Sie ein Gasfläschchen auf die Gegnergruppe. Die herbeieilenden Feinde bekommen noch mal eine Betäubungsphiole verpasst. Auf dem Marktplatz ist zu viel los für subtile Aktionen; schießen Sie sich den Weg frei. Cooper sattelt sein Pferd (20) und rennt gemeinsam mit seinen Freunden zum südlichen Hof (7). Die zusammenstehenden Wachen bekommen ein Gasfläschchen ab, der letzte Kerl wird abgeschossen. Reiten Sie dann schleunigst fort aus dieser ungastlichen Stadt.

Mission 13: Die Mauern von Fortezza

AUSSEN-EINSATZ

TIPP 35: Coopers Messer schaltet die beiden Patrouillen an dieser Seite der Festung aus. Achtung: Ein Mann führt Hunde; die tun Ihnen zwar nichts, bellen aber lautstark. Erledigen Sie ihn deshalb außerhalb der Hörweite anderer Wachen, und tragen Sie die Leiche in die nordöstlichste Ecke. Nun werfen Sie das Messer auf den sitzenden Soldaten (1), schleichen sich von unten an den Kollegen am Tor heran und schlagen ihn nieder. An der Ecke (2) passen Sie den wandernden Wächter ab. Von links her tasten Sie sich dann an den Mann am Haupteingang (3) heran und hauen ihn im passenden Moment um.

TURM-Aufstieg

TIPP 36: Stellen Sie Doc etwas unterhalb des mittleren Turms (4) ab, und schmeißen Sie ein Gasfläschchen auf die Soldaten. Sofort klettert Cooper nach oben und bringt die dösenden Feinde mit dem Messer endgültig zum Schweigen. Steigen Sie durch die Falltür, und warten Sie,

Hof LEER RÄUMEN

bis der patrouillierende Soldat im Norden die Leichen entdeckt. Wenn er die Körper untersucht, klettern Sie hervor und schleudern das Messer. Wenn die Wache am Hauptturm (5) wegsieht, rennen Sie zum Südturm (6) und stechen den Posten nieder (Messer nicht werfen). Das Gleiche wiederholen Sie am Nordturm (7). Betreten Sie noch schnell den Hauptturm (5) durch die Tür, und beseitigen Sie oben den Späher.

Nordturm KNACKEN

TIPP 37: Huschen Sie in einem günstigen Moment in den Schatten neben dem Haupthaus (8). Ködern Sie die nahen Wachen mit der Spieluhr, um sie aus der Deckung mit einem Messerwurf niederzustrecken. Der einsame Posten am Fahnenmast (9) muss als Nächster sein Leben lassen. Auch die Patrouille am Tor ist leicht auszuschalten. Verstecken Sie sich dann im Verschlag (10), um abzuwarten, bis der Fünfertrupp vorbeimarschiert. Machen Sie durch kurzes Rennen Lärm, und stellen Sie sich in den Schatten. Einem der herbeistürmenden Soldaten werfen Sie das Messer in die Brust. Locken Sie auf diese Weise nach und nach alle fünf Feinde in ihr Verderben.

SCHATTEN-KÄMPFER

TIPP 38: Der mittlere Nordturm (11) wird gut bewacht. Stellen Sie sich an die Hausecke. Etwas Lärm durch kurzes Rennen lässt einen Soldaten die Treppe heruntersinken. Verstecken Sie sich in der Zwischenzeit hinter dem Pfeiler am Hauseingang (12). Locken Sie den Ahnungslosen zu sich, um dann zuzustechen. Wiederholen Sie diese Methode für alle fünf Kerle am Turm.

TIPP 39: Laufen Sie in den Schatten hinter dem zentralen Wachhaus (13). Kurzes Rennen oder die Spieluhr lockt nach und nach alle Posten im Umkreis an; dann kommt das Messer zum Einsatz. Wiederholen Sie das so lange, bis im gesamten Westtrakt nur noch ein oder zwei Posten stehen. Dann steigen Sie im Westhof (14) die Treppe hinauf und erstechen die Späher in den drei Türmen. Über die Mauer geht es in den Westtrakt, wo Sie alle verbliebenen Soldaten um die Ecke bringen.



Mission 13: Fortezza hat zum Glück viele schattige Ecken.

TIPP 40: Jetzt schlägt Sams große Stunde: Er schnappt sich das TNT-Fass (1) und deponiert es am Haupttor (3). Bevor Sie die Lunte zünden, stellen Sie Cooper in den Schatten am Wachhaus (13). Nach der Explosion bringen sich Sam und Doc

SANCHEZ befreien

auf den Felsen (15) in Sicherheit. Die herumwimmelnden Wachen erledigt Cooper nach und nach, indem er aus dem Schatten heraus Messer wirft. Doc McCoy öffnet das Tor zum Westtrakt (16) und die Tür zu Sanchez' Zelle (17). Die letzte verbleibende Wache im Westen (18) wird von Kate verführt und niedergetreten. Dann bringt die Lady die Pferde an der Mauer in Stellung (19), und die Jungs springen von oben in den Sattel.

Mission 15: Tanz mit dem Teufel

COOPER legt los

TIPP 41: Aktivieren Sie zunächst Cooper. Der wartet an der Hausecke (1), um der patrouillierenden Wache seine Klinge zu zeigen. Danach ist der sitzende Kerl daneben fällig. Die Leichen schleppen Sie in eines der leeren Häu-

Lästige ZIVILISTEN

ser. Schnappen Sie sich erst den Typen an der unteren Hausecke (2) und dann die beiden Cowboys im Süden (3). Den Kerl in Schwarz, der von links kommt, locken Sie um die Ecke und erlegen ihn dort. Huschen Sie dann in einem unbeobachteten Augenblick zwischen die Häuser im Westen. Dort schleichen Sie erst an den Faulenzer ganz unten heran (4) und knöpfen sich danach den Sombrero-bewehrten Senor vor, der oberhalb vorbeiläuft.

TIPP 42: Nun ist Teamwork angesagt: Aktivieren Sie Doc. Wenn die Zwei-Mann-Patrouille auf der Hauptstraße vorbeigelaufen ist, stellen Sie sich neben das Haus (5). Sobald bei (6) zwei Wachen beisammenstehen, wirft der Doktor eine Gasflasche. Laufen Sie dann zu den betäubten Cowboys. Jetzt spurtet Cooper zur Wache am Tor (7) und erledigt sie mit einem Messerwurf. Die Leiche kommt ins rechte Haus (8). Vorsicht: Die Zivilisten (9) dürfen nicht misstrauisch werden. Sicherheitshalber können Sie eine Gasphiole auf die Gruppe schleudern. Sam kann danach alle betäubten Menschen fesseln. Cooper schleppt die Körper ins Haus.

KATE & Co.

TIPP 43: Wenn Cooper seine Spieluhr am Tor (7) platziert, können Sie nach und nach die Soldaten auf der Straße ködern und mit dem Messer ausschalten. Als Nächstes geht die Wache vor der Bank (10) hops. Nach Betreten des Gebäudes legen Sie die Uniformierten auf dem Dach (11) um. Kate tritt anschließend die drei Kerle vor dem Hof (12) ins Reich der Träume. Sanchez räumt die Körper beiseite. Die patrouillierenden Soldaten von rechts lockt Kate mit ihren Verführungskünsten an. Schicken Sie dann Sam nach oben, damit er die Betäubten fesseln kann.

VERKLEIDEN

TIPP 44: Doc öffnet das Tor zum Anwesen im Norden (13). Die zwei Wächter stellen für Coopers Messer kein größeres Problem dar; anschließend kann sich Kate das Kleid von der Leine (14) schnappen. Cooper schaltet sicherheitshalber die restlichen Soldaten in Osten aus (15),



Mission 15: Als Tänzerin verkleidet muss sich Kate als Ablenkungsmanöver in den Saloon von Carlos einschleichen.

bevor Kate in den Saloon geht (16). Vor dem Saloon laufen noch zwei Cowboys Wache; die erwischen Sie am besten vom Westen aus mit einem Steinwurf von Sanchez. Die Burschen auf dem Dach (17) betäubt Doc mit einem seiner Gasfläschchen. Dann öffnet er die Tür in

ersten Stock. Cooper betritt die Räume und sticht alle Gegenwehr nieder. Ziehen Sie zuletzt alle vier verbliebenen Leute in Carlos' Büro zusammen, wo Doc den Safe öffnet.

Mission 16: Eine Hand voll Dollar

EINBRUCH planen

TIPP 45: Nochmal die gleiche Stadt, diesmal im Dunkeln. Erstechen Sie die Wache, die Ihnen praktisch vor die Nase läuft, und deren Kollegen im Süden (1). Vor der Hütte (2) hilft wieder Docs Flaschenwurf. Cooper empfängt den Typen vom Dach mit einem Fausthieb, sobald er aus der Türe kommt. Die beiden Gringos im Osten strecken Sie nacheinander mit dem Messer nieder. Fesseln Sie die betäubten Kerle. Dann schicken Sie Sanchez in die Hütte

KATE helfen

(2), der die restlichen Gegner auf die Straße befördert. Die verschnürten Körper schaffen Sie flugs wieder ins Innere.

TIPP 46: Der Schatten bei (3) ist sehr bequem, um geköderte Feinde zu überrumpeln. Nutzen Sie die Spieluhr oder einen Ihrer Kollegen, um die Patrouillen von der Straße vor Coopers Nase zu führen – dann erledigt das Messer den Rest. Eine gute Methode ist es auch, die Gegner in ein Haus zu locken, in dem Sanchez wartet. Der schlägt die Eindringlinge dann einfach nieder. Räumen Sie so den Zugang zur Bank und die Straße im Osten frei. Kates lästige Verehrer (4) schickt Doc per Gasphiole ins Reich der Träume. Da Kate dabei mit schlafen geht, weckt er sie mit etwas Rietsalz wieder auf.

In den PARK

TIPP 47: Kämpfen Sie sich über die Hauptstraße zum Eingang des Parks (5) vor. Cooper verbirgt sich im Schatten (6) und lockt die Wachen am Tor mit etwas Lärm an, um sie aus dem Weg zu räumen. Falls die Wachen im Süden (7) zu lästig werden, legen Sie sie nach dem gleichen Schema um. Durch das geschlossene Parktor hindurch schießen Sie die verbliebenen Feinde nieder. Dann öffnet Doc das Tor, Sanchez schiebt die Statue (8) zur Seite. Den Geheimgang betritt zuerst Sanchez, dann Kate und zuletzt Doc McCoy.

Fette BEUTE

TIPP 48: In der Bank läuft Kate in den Hauptraum (9), sodass sich alle Soldaten um sie herum versammeln. Doc verlässt dann den Geheimgang und nimmt die Gasfläschchen an sich. Mit einem davon legen Sie die



Mission 16: Im Schutz der Nacht dringen Sie in die Bank ein.

versammelte Mannschaft flach. Die arme Kate wird zum zweiten Mal wieder belebt. Nun rücken Sam und Cooper nach und fesseln die Schlafenden. Cooper erledigt die einsame Wache vor der Bank, Doc knackt derweil das Schloss an der Gittertür. Die drei Geldsäcke kommen

in Coopers und Sanchez' Obhut; dann treffen sich alle Ihre Helden am Startpunkt der Mission (10) wieder.

Mission 17: Bis zur letzten Kugel

ÜBERFALL!

TIPP 49: Schicken Sie Sanchez zu dem schmalen Pfad (1), wo er eine Siesta vortäuscht. Wenn die Wachen um ihn stehen, benutzt er den Rundumschlag. Schleppen Sie die betäubten Kerle dann zu Sam, der sie fachmännisch verpackt. Die einzelnen Männer bei den Pferden (2) und vor dem Tor (3) erledigt Cooper. Danach attackieren Sie per Messerwurf nacheinander die verbliebenen Deputies im Südwesten.



Mission 17: Rächen Sie den feigen Mord an Mias Vater.

Zeigen Sie sich kurz den Wachen im Werfen, und verbergen Sie sich dann im Schatten (5). Von dort aus schalten Sie die Verfolger aus. Die vier Männer ganz im Norden lassen sich mit einem Schuss anlocken; dann wirkt wieder das Schattenspiel.

Alle
BETÄUBEN

TIPP 50: Passen Sie mit Cooper den patrouillierenden Deputy am Tor (3) ab. Dann steigen Sie die Leiter (4) im Osten nach oben und beseitigen die Wache. Klettern Sie durch die Falltür ins Haus. Sanchez schleudert vom Tor aus einen Stein auf den Gegner vor der Tür; Cooper schnappt sich sofort den schlaffen Körper und trägt ihn ins Haus. Nun kann Doc den Hof betreten und die Gasphiolen mitnehmen. Achtung: Sobald Sie durch das Tor laufen, trifft im Osten leichte Verstärkung für die Feinde ein. Die restlichen Bösewichter sollten jedoch mit den Gasfläschchen kein großes Problem mehr darstellen.

Mission 18: Sechs glorreiche Halunken

Programmier-
tes DUELL

TIPP 51: Am Bahnsteig bewegen Sie sich nicht, sondern programmieren Schüsse für jeden Ihrer vier Helden. Cooper zielt per Dreiersalve auf die Gegner direkt vor ihm; Sam, Sanchez und McCoy nehmen die drei weiteren Feinde an den Flügeln aufs Korn. Lösen Sie dann die programmierten Schüsse aus, um den Bahnhof leer zu räumen. Verstecken Sie sich anschließend im Gebäude. Wenn sich die Aufregung gelegt hat, bringt Cooper nacheinander die Posten auf dem Dach (1), auf der Straße und bei den Häusern (2) um die Ecke.

STEINE
werfen

TIPP 52: Sanchez sammelt die Steine rechts neben dem Bahnhof (3) und beim Wasserturm (4) auf. Warten Sie, bis die Wache neben der Scheune (5) steht, um dann einen Stein zu werfen. Sam fesselt den Mann. Huschen Sie als Sanchez zum Treppenaufgang des Hauses (6), dort sind Sie vor Blicken sicher. Treten Sie in einem günstigen Augenblick hervor, und schleudern Sie einen Stein auf den gegenüberliegenden Posten (7). Wenn der Kerl vom Dach heruntersteigt, bekommt auch er einen Stein ab.

WEST-
Umgehung

TIPP 53: Inzwischen dürfte der betäubte Bandit auf der Straße entdeckt worden sein. Geben Sie aus Ihrer Deckung bei der Treppe heraus einen Schuss als Köder ab. Jeder Bandit, der daraufhin nach dem Rechten sehen will, bekommt eine Kugel. Wenn die Gegend um das Eckhaus (8) freigeräumt ist, schicken Sie Ihre vier Männer dort hinein. Cooper schleicht im Schatten der Mauer bis zur hinteren Ecke (9). Dort fangen Sie die Patrouille ab. Den Körper verstecken Sie in der linken Hütte (10). Von dort aus können Sie auch den Einzelgänger in der nördlichen Gasse erwischen. Die beiden letzten Wachen auf dem kleinen Platz erledigen Sie mit einem von Sanchez' Steinen, gefolgt von einem schnellen Messerwurf Coopers.

Zivilist
RETTEN

TIPP 54: Stellen Sie sich mit Cooper neben das Anwalts-
haus (11). Sobald der Gringo die Treppe herunterläuft, verpassen Sie ihm ein Messer. Doc kann mit einem einzigen Gasfläschchen die drei Banditen bei (12) flachlegen, wenn sie zusammenstehen. Huschen Sie mit allen ihren

Mitsreitern an die Ecke der Kirche (13), wenn die Wache im rosa Poncho hinten herum nach oben läuft. Warten Sie, bis sich die drei Kerle in der Nordost-Ecke des Platzes (14) treffen; dann wirft Doc ein Gasfläschchen. Die schießwütigen Kollegen werden auf-



Mission 18: Über die Westseite schlagen Sie sich durch Grants.

merksam und rennen zu den Schlafenden; setzen Sie dann die letzte Gasphiole ein. Falls ein Bandit auf den Füßen bleiben sollte, helfen Sie mit Blei nach. Bei der ganzen Aktion darf der gefesselte Zivilist nicht getötet werden. Als Letztes zerstreut Sam die Jungs beim MG (15) mit einer Dynamitstange. Die benötigten drei Pferde finden Sie an dem mit (P) gekennzeichneten Punkten.

Mission 19: Für ein paar Dollar weniger

ZELTLAGER

TIPP 55: Zunächst gilt es, die Wachen bei den Zelten (1) einzeln zu Ihnen hinter die Felsen zu locken, wo sie Cooper mit dem Messer empfängt. Ködern Sie den Mann im weißen Hemd mit der Spieluhr, werfen Sie dann das Messer. Die Leiche wird zwei Kollegen anlocken, die Sie per Messer und Sanchez' Stein um die Ecke bringen. Verstecken Sie sich im ersten Zelt, und überrumpeln Sie von dort aus die drei Banditen, die von oben und über die Holzbrücke ins Lager patrouillieren. Der wandernde Gringo jenseits der Furt (2) kommt herüber, wenn Sie sich kurz sehen lassen. Wieder verschafft Ihnen das Zelt Deckung, bis Ihnen der Suchende den Rücken zukehrt.



Mission 19: Sanchez und sein MG.

TIPP 56: Die beiden Wachen jenseits der Holzbrücke (3) können Sie mit Sanchez' Siesta anlocken und umhauen. Dann klettert Cooper auf die Felsnadel (4) und bringt den Späher zum Schweigen. Die beiden Banditen an dem

MG-
SCHÜTZEN

Tisch (5) holen Sie durch Lärm über die Brücke, während Sie sich im Holzschuppen verstecken. In einem günstigen Augenblick fallen Sie ihnen in den Rücken. Nun können Sie schnell über die obere Brücke laufen, wenn die sitzende Wache am Haus (6) wegsieht. Schleichen Sie sich von links an, und schalten Sie sie aus. Sanchez räumt das Haus frei. Gehen Sie vorsichtig hinter den mittleren MG-Schützen, und erledigen Sie die drei Gringos mit Coopers programmierter Dreiersalve.

Sanchez
BALLERT

TIPP 57: Dank der beiden MGs haben Sie ordentlich Feuerkraft – die Sie am besten gleich einsetzen. Sanchez übernimmt ein MG und stellt sich hinter die Fässer (7). Einen Schuss abgegeben, und an Feinden herrscht kein Mangel. Halten Sie am besten auf den Minenausgang, um die entströmenden Massen gleich flachzulegen. Wenn die Munition ausgeht, schnappen Sie sich das zweite MG. Räumen Sie auf diese Weise die ganz untere Etage des Bergpfades von Feinden leer.

Auf zur
HÜTTE

TIPP 58: Die dritte MG-Stellung am Berg (8) ist wahrscheinlich noch besetzt, aber vom Hang aus mit Sanchez' Stein zu erwischen. Dann müssen Sie links herum die Gerüste erklettern. Wenn die Gegner zu ungünstig für einen Messerwurf stehen, hilft ein Schuss in die Luft. Leiten heruntersteigende Feinde sind ein wehrloses Ziel. Ab Punkt (9) dürfen Sie nicht mehr schießen, weil sonst Carlos in der Hütte alarmiert wird. Locken Sie die verbliebenen Feinde herunter zum Mineneingang (10), um sie dort zu erledigen. Die drei Jungs auf dem obersten Holzpfad lassen sich aber auch nacheinander mit dem

Messer neutralisieren. Die zwei Wachen vor der Hütte ignorieren Sie am besten. Anschließend klettert Cooper bei (11) bis zur Fels Spitze. Oben bringt er die letzte Wache um die Ecke und steigt hinunter aufs Hüttdach.

Mission 21: Zwischen allen Fronten

**GUT gegen
BÖSE**

TIPP 59: Cooper läuft nahe an der Felswand zum oberen Gebäude (1) und erschießt die beiden Kavalleristen. Verstecken Sie ihn dann sofort in Haus (2). Wenn die Gringos die Seite gewechselt haben, wirft Sam eine Dynamitstange mitten in die Gruppe; das sollte alle auf einmal ins Jenseits befördern. Cooper erledigt den schwarzen Cowboy an der Hausecke (3) mit dem Messer, sofort danach ist der Kollege in Weiß fällig. An den Kavallerist neben der Kirche (4) kommen Sie problemlos von unten heran.

**RASENDE
Wachen**

TIPP 60: Jetzt dürfen Sie Mias Talente austesten. Stellen Sie sie an die hintere Kirchenecke (5), und programmieren Sie einen Giftpfail auf den ersten strammstehenden Soldaten. Ihre Kameradin huscht dann blitzschnell nach vorne, feuert den Pfeil, und verzieht sich zurück auf den Kirchplatz. Der rasende Kavallerist wird einige seiner Kollegen mit ins Grab nehmen. Wiederholen Sie das, bis hinter der Kirche kein einziger Soldat mehr steht. Mit etwas Glück ist auch der rechts angrenzende Hof deutlich gelichtet.



Tipp 60: Mias Giftpfail legen die Soldaten hinter der Kirche flach.

**ARTILLERIE
lahm legen**

TIPP 61: Cooper klettert bei (6) auf das Plateau und erlegt die sitzende Wache neben der Hütte. Dann versteckt er sich im Haus. Wenn die zwei patrouillierenden Wachen umdrehen, bekommt eine ein Messer in den Rücken; der zweite Mann ist beim nächsten Auftauchen fällig. Versteckt hinter der Scheune (7) lauert Cooper dem Reiter auf. Von dort oben aus kann er auch die Wache auf dem Dach (8) abschießen, falls sie noch leben sollte. Die Artillerie ist knifflig; bleiben Sie hinter der Westseite der Scheune, und

schießen Sie durch kurzes Auftauchen nach Norden die vier Soldaten einen nach dem anderen nieder. Dann brechen die berittenen Banditen am Bahnhof aus und werden von der Kavallerie umgenciet. Inzwischen besorgt sich Sanchez auf dem Friedhof (9) vier Steine, Sam das Dynamit.



Mission 21: Nochmal Grants – diesmal müssen Sie Banditen und Kavallerie gegeneinander ausspielen.

Nach OSTEN

TIPP 62: Gemeinsam geht's ins Anwaltshaus (10). Die drei Typen unter der Treppe locken Sie durch leichtes Lärmen nach oben; beim Abstieg erwischt sie Coopers Messer. Verstecken Sie sich mit Mia hinter der westlichen Hausecke (11). Wenn der schwarze Bandit bei seinen Kollegen steht, schnellst sie hervor, verpasst ihm einen Giftpfail und rennt sofort wieder um die Ecke. Die Überlebenden auf dem Platz erschießen Sie mit Cooper. Verstecken Sie sich dann im Haus (11). Sobald die alarmierten Wachen wieder abziehen, treten Sie hervor und lassen den Revolver sprechen. Befreien Sie so die Umgebung des Platzes von Gegnern. Alternativ kann auch Mia ihre bewährte guten Giftpfail einsetzen.

**HAZIENDA
einnehmen**

TIPP 63: Laufen Sie mit Cooper zu dem schmalen Durchgang im Süden (12). Folgen Sie dem schwarzen Mann; er bekommt das Messer zwischen die Rippen. Seinen sitzenden Kollegen schaltet Sanchez mit einem Stein aus, den zwei knienden Wachen fallen Sie in den Rücken. Die Patrouille auf dem Dach locken Sie durch Lärmen herunter; sobald sie neben der Leiter um die Ecke kommt, empfangen Sie sie mit dem Messer. Die Jungs im Inneren der Hazienda locken Sie durch Schüsse an. Dann warten Sie an der Ecke (13), um die heranrennenden Ahnungslosen einzeln zu empfangen. Die restlichen Wachen auf dem Ostdach (14) sprengen Sie mit einer Dynamitstange. Wenn alle Banditen beseitigt sind, werden die Kavalleristen von der anderen Straßenseite das Haus übernehmen. Erledigen Sie sie nach dem gleichen Muster.

**Zugang zum
ZUG**

TIPP 64: Den Kerl auf dem Süddach (15) setzt ein Stein k.o., seinen Kollegen in Schwarz ebenfalls. Die drei Jungs hinter dem Haus locken Sie durch einen Schuss hervor und ballern sie dann nieder. Den schwarzen Typen bei der Scheune können Sie vom Baum aus bequem mit dem Messer erledigen. Außerdem muss noch der Dicke vor dem Güterwaggon dran glauben; warten Sie hinter dem Zug, bis er in Reichweite ist. Verbergen Sie die Leichen, damit die anderen Banditen nichts von Ihrer Aktion mitbekommen.

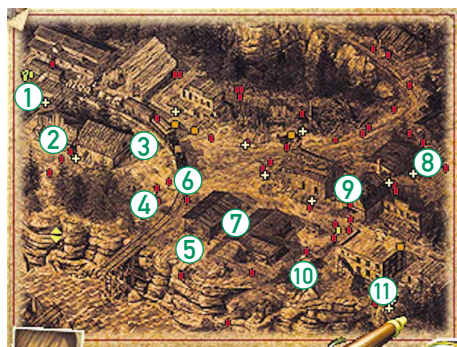
**Das Ende der
KAVALLERIE**

TIPP 65: Letzte Aufgabe: Die verbliebenen Kavalleristen ausschalten. Verstecken Sie alle Ihre Leute im Haus (16). Positionieren Sie Mia hinter dem Fass zwischen den Häusern. Schicken Sie dann den Affen zu einem der Soldaten. Kurz bevor der Mann Mia erreicht hat, tritt Cooper aus dem Haus und verpasst ihm eine Kugel. Wiederholen Sie das, bis kein Uniformierter mehr im Hof oder auf der Brücke steht. Dann wirft Sam seine restlichen Dynamitstangen auf die Soldaten am Bahnhof (17). Achtung: Der eine Blaurock direkt am Bahnhof (18) muss überleben! Die übrigen und betäubten Soldaten muss Cooper einzeln niederschließen. Schicken Sie jetzt alle Helden bis auf Cooper unbemerkt in den hintersten Bahnwaggon (19). Speichern Sie. Schießen Sie mit Cooper den letzten Soldaten ab, und rennen Sie schnellstmöglich oben herum zum Güterwaggon. Mit einem vorher geschnappten Pferd geht's noch schneller. Wenn Sie schnell genug im Zug sind, ist die Mission geschafft.

Mission 22: Showdown in Deadstone

**AFGE im
Einsatz**

TIPP 66: Verstecken Sie Cooper an der Hausecke (1), und ködern Sie die Banditen im Süden mit Mias Affen. Beim Rückweg bekommen die Jungs ein Messer in den Rücken. Mit Sanchez räumen Sie das Haus (2) frei, in dem Sie die Leichen verbergen. Der Wache in den Jeans bei (3) verpasst Mia vom oben her einen Giftpfail. An die ver-



Mission 22: Per MG kann Sanchez die Nordseite aufräumen.

bliebenen Cowboys schleicht sich Cooper an und lässt seine Klinge sprechen. Wenn Sie die Hütte (4) als Versteck nutzen, können Sie das Dreiergrüppchen (5) mit Schüssen anlocken und dann im richtigen Moment ausschalten. Direkt hinter der Lokomotive (6) ist auch ein

guter Ort, um den Feinden aufzulauern. Versuchen Sie so, alle Gegner bis auf die am MG zu ködern.

**Schweres
FEUER**

TIPP 67: Den südlichen MG-Schützen erledigt Sanchez mit einem Steinwurf. Huschen Sie dann schnell mit Cooper zwischen die unteren Hallen (7). Wenn der orangene Bulle von Nordosten kommt, empfangen Sie ihn mit dem Messer. Von unten her ist der zweite MG-Kanonier eine leichte Beute. Jetzt schnappt sich Sanchez eines der Maschinengewehre und räumt den gesamten Nordteil der Karte leer, inklusive Fluchtweg im Nordosten. Rund um die auffällige Hütte (8) beseitigen Sie die Feinde am besten mit Cooper. Schalten Sie vor allem auch den Mann in Braun aus, der entlang der Gasse links neben der Scheune (9) nach Norden patrouilliert.

**Doc
RETTEN**

TIPP 68: Laufen Sie zurück zu den Lagerhallen (7), und schießen Sie die Posten im Wachhaus und im Garten nieder. Dann robben Sie mit Cooper entlang des Kliffs bis zu den Felsen (10). Gehen Sie den Pfad ein Stück nach unten, um den schwarzen Einzelgänger abzufangen. Lassen Sie Ihre anderen Helden ebenfalls zu (10) kriechen. Die beiden Gringos ganz im Osten setzt Sanchez mit zwei Steinwürfen außer Gefecht. Dann verbergen Sie sich hinter dem Haus (11) und locken die verbliebenen Banditen einzeln mit Mias Äffchen an. Doc darf dabei nichts passieren. Wenn McCoy wieder zu Ihnen gestoßen ist, sammeln Sie fünf Pferde ein und reiten nach Nordosten weiter.

Mission 23: Das Tor zur Hölle

**DUELL im
Süden**

TIPP 69: Schicken Sie Kate sofort durch die Türe neben ihr; dort ist sie erst mal in Sicherheit. Schalten Sie dann zu Cooper. Rennen Sie schnell links um die Mauer, und gehen Sie bis zu der Kletterpflanze (1). Werfen Sie dann das Messer auf die nahe Wache; die zweite wird erschossen. Laden Sie schnell nach, und gehen Sie bis fast ans Tor. Die vier heranstürmenden Gegner empfängt Cooper mit Kugeln. Danach schlepen Sie die Leichen in eine ruhige Ecke.



Mission 23: Die meisten Wachen können Sie bequem anlocken.

TIPP 70: Schicken Sie Sanchez, Mia und Sam in die Hütte direkt vor ihnen (2). Benutzen Sie dann die flinke Mia, um die Gegner ins Haus zu locken. Sam fesselt die k.o. geschlagenen Kerle, Sanchez trägt sie ins In-

LOCKVOGEL

tere. Mit dieser Taktik können Sie den gesamten Westflügel des Geländes leer räumen. Schießen Sie mit Sanchez auf Gegner, und fliehen Sie in die Hütte. Wer nicht bis ins Haus folgt, wird beim Umkehren umgelegt.

**TERRASSEN-
Spurt**

TIPP 71: Schicken Sie Doc zum Treppenaufgang im Osten (3), und erschießen Sie die Wache in der Ecke. Alle nachrückenden Gegner müssen vor Docs Nase um die Ecke treten und sind so leichte Ziele. Lassen Sie ihn dann die Gasfläschchen bei (4) einsammeln. Dank Sanchez' und Docs Aufräumarbeit dürften inzwischen nicht mehr viele Wachen im Pueblo übrig sein. Doc schleicht von Osten nach oben und neutralisiert die einzelnen Posten mit dem Betäubungsgas. Sanchez kommt von Westen und setzt seine Steine ein. Mit der letzten Gasphiole legen Sie die drei Wachen vor dem Höhleneingang (5) flach und betreten El Diabolos Reich, um den Schurken zu stellen.

Mission 24: Todesouvertüre

AUSBRUCH

TIPP 72: Deponieren Sie mit Mia eine Hand voll Erdnüsse vor der Zellentür. Ziehen Sie dann alle Ihre Leute bis auf Cooper in die hinterste Ecke zurück. Mia schickt ihren Affen zu den Nüssen. Wenn der Wächter daraufhin in die Zelle tritt, verpasst ihm Cooper einen Kinnhaken. Tragen Sie den Körper zu Ihren Kollegen. Wenn keine Wache hinsieht, schnappen sich alle Helden ihre Ausrüstung aus der Kiste (1). Die nahen Gegner locken Sie mit einem Schuss in Ihre Zelle, wo Sie sie bequem mit Kugeln bestreichen können. Wenn der Weg nach Norden frei ist, schicken Sie Mia voraus, die den orange gekleideten Kerl (2) mit einem Giftpfeil rasend macht.

**Zum
HÖHLENSEE**

TIPP 73: Bei (3) drücken Sie sich eng an die linke Felswand und erlegen den sitzenden Cowboy mit einem Messerwurf, wenn er gerade wegsieht. Jetzt kann Mia einmal mehr die



Im Ostteil der Höhle hat El Diabolo fiese Fallen eingebaut.

Wirkung ihrer Giftpfeile unter Beweis stellen. Die übrigen Wachen räumen Sie wenig zimperlich mit geballter Feuerkraft aus dem Weg. Wenn Sie sich etwas hinter den steinernen Torbogen links stellen, können Sie durch Schüsse alle Gegner

im Nebenraum anlocken und sicher umlegen. Laufen Sie dann mit Mia und Cooper bis zur Wand neben der Nordtreppe (4). Mia schickt ihren Affen los, um die oben befindliche Wache zu ködern; sobald diese Cooper vors Messer läuft, macht der kurzen Prozess.

**MG
EINSETZEN**

TIPP 74: Cooper kann sich in die Felsnische (5) drücken, um von dort aus den rechten Kerl umzulegen. Verstecken Sie sich dann an der Wand links unten. Wenn die Kerle im Süden die Leiche entdecken, werden sie unvorsichtig in Ihr Wurffeld laufen. Bei der nächsten Gegnergruppe (6) wirft Mia eine Blindgranate, Cooper haut die blinzelnden Ganoven um. Holen Sie Sam, um die Typen zu fesseln. Kate zupft im Blickfeld der östlichen Wache am Strumpfbund; während die starrt, laufen Sie hin und treten blitzschnell alle drei Feinde um. Wieder darf Sam fesseln. Anschließend setzt er sich ans MG und bestreicht die Cowboys auf der Insel (7) mit Kugeln. Vom Felsvorsprung (6) aus können Sie die verbleibenden Gegner am Seeufer beschießen.

SCHARF-SCHÜTZE

TIPP 75: Schicken Sie Doc zur Insel (7), um die Munition für seine Scharfschützenpistole aufzunehmen. Damit widmet sich der Doktor den fünf Feinden auf dem Holzsteg (8). Ziehen Sie dann alle Ihre Helden nach, und feuern Sie gemeinsam auf die übrigen Schurken. Sobald Sie über die Treppe zu El Diabolos Kammer hinunterlaufen, wird der die Flucht ergreifen und Sanchez zum Abschuss freigeben. Schießen Sie schnell mit allen Ihren Leuten die drei Gegner nieder. Die drei Wachen in der rechten Höhle (9) können Sie mit Cooper anlocken und niederstechen.

Zwei RÄTSEL

TIPP 76: Speichern Sie, bevor Sie den Pentagrammboden (10) betreten. Das Rätsel können Sie nur durch Trial and Error lösen – wenn Sie eine falsche Bodenplatte betreten, müssen Sie den Spielstand laden. Ihr Ziel ist die Platte rechts unten, damit sich die Tür öffnet. Lotsen Sie dann alle Ihre Helden sicher zum Tor. Im Lava-Gang (11) rennt die flinke Mia bis zur Bodenplatte und stellt sich auf sie. Jetzt können alle anderen nachrücken. Die beiden Wächter am Aufzug sind kein großes Problem mehr; klettern Sie dann mit Cooper an der Felswand links nach oben, und treten Sie durch die Tür zum Endkampf.

Mission 25: Inferno**ENDKAMPF**

TIPP 77: Aha! El Diabolo ist enttarnt. Jetzt müssen Sie ihm nur noch das Handwerk legen. Verstecken Sie sich hinter den drei Stühlen, um El Diabolos Schüssen zu entgehen und Ihre Waffe nachzuladen. Sobald er gefeuert hat, stellen Sie sich in Schussposition. Wenn er aus der Deckung kommt, ballern Sie das Magazin leer. Dann ducken Sie sich wieder hinter den Stühlen.

Vier SCHIKANEN

TIPP 78: El Diabolo hat vier fiese Geheimmechanismen, die er immer wieder auslöst. Beobachten Sie, wo er hinläuft, um rechtzeitig reagieren zu können. Ganz links: Feuerstoß. Laufen Sie in die Nische links unten. Mitte links: Maschinengewehre. Bleiben Sie hinter dem mittleren Stuhl stehen. Mitte rechts: Sägen. Achten Sie darauf, nicht auf einer Bodenritze zu stehen. Ganz rechts: Gas. Sie dürfen nicht auf einem Loch stehen; in der Nische links unten sind Sie sicher.

FAUST gegen FAUST

TIPP 79: Nach einigen Treffern geht El Diabolo zum Nahkampf über. Rennen Sie zunächst nach oben, um eine gute Schlagposition zu haben. Verpassen Sie ihm dann so lange kräftige Schwinger, bis er aufgibt. Glückwunsch – Sie haben Mexiko von einem Superschurken befreit! **CS**



Mission 25: Beharken Sie den Endgegner El Diabolo so lange mit Schussalven, bis er zum Nahkampf ansetzt.