

## Kapitel 1.1

Ihr startet ausgerüstet mit einer Zehn-Schuss Pistole, 20 Schuss Extramunition, einem Heilspray und natürlich eurem Kampfmesser. Ihr befindet euch auf einem Waldweg, der euch zu einer Weggabelung führt. Links befindet sich ein Haus und rechts davon ein Weg, der zu diesem Zeitpunkt jedoch von einem Wagen versperrt ist.



Betretet das Haus und macht Bekanntschaft mit eurem ersten Widersacher. Bereitet euch nach der Zwischensequenz auf euren ersten Kampf vor und verpasst dem Dorfbewohner ein paar Kugeln. Sobald das geschehen ist, bekommt ihr Gesellschaft von drei weiteren Dorfbewohnern, die das Haus umstellen. Doch keine Bange. Solange ihr euch im

Haus befindet, seid ihr vorerst sicher. Erkundet die Räumlichkeiten und schnappt euch im ersten Stock die Pistolenmunition. Geht danach wieder ins Erdgeschoss und springt durch das Fenster in der Nähe der Eingangstür. Alternativ könnt ihr auch aus dem Fenster des ersten Stocks springen. Da ihr auf diese Weise jedoch inmitten der Gegner landen würdet, empfiehlt sich die Variante mit dem Fenster im Erdgeschoss.

Wartet hier auf die drei Gegner und schaltet sie mit gut gezielten Schüssen aus. Nun könnt ihr den zuvor noch durch einen Wagen versperrten Weg nehmen und findet im Schuppen zu eurer Rechten ein paar Items. Auch befindet sich hier eine Schreibmaschine und ihr könnt euren ersten Spielstand sichern. Danach geht es der Nase lang



weiter, bis das Gelände offener wird und ihr zu eurer Rechten einen gefangenen Hund erblickt. Befreit das Tier aus der Bärenfalle und setzt euren Weg geradeaus fort. Gebt auf die herumliegenden Bärenfallen Acht und löst diese entweder durch einen wohl platzierten Schuss aus oder umgeht sie ganz einfach. Auch begegnet ihr Stolperfallen, die ihr genauso handhabt wie die Bärenfallen. Kurz darauf wartet auf einer Anhöhe ein Dorfbewohner, den ihr ausschaltet. Nach einem kurzen Spaziergang kommt ihr wieder zu einem Schuppen, in dem ihr einige Items findet.

Danach geht ihr weiter geradeaus und trifft vor der Brücke auf zwei Dorfbewohner. Nachdem ihr die Brücke überquert habt, kommt ihr schließlich wieder zu einem Schuppen, in dem allerdings neben einigen Items ein Gegner auf euch wartet. Danach geht es weiter durch die Doppeltür zum Dorf. Nachdem ihr die Anleitung bekommen habt, steht es

euch am Wegende frei, per A-Knopf die Bewohner des Dorfes zu beobachten. Macht dies und verschafft euch mit dem Feldstecher einen Überblick.



Danach geht ihr links um den Baum und entdeckt einen kleinen Schleichweg. Folgt diesem und geht die Häuser entlang. Geht weiter geradeaus bis zur arbeitenden Frau und springt durch das Fenster in das Gebäude zu eurer Rechten. Nachdem ihr die Munition und Phosphorgranate aufgenommen habt, verlasst ihr das Gebäude durch die Eingangstür und

geht zur Dorfmitte. Sogleich werdet ihr zum Mittelpunkt des Geschehens und flüchtet in das benachbarte Gebäude zu eurer Linken mit der offen stehenden Tür.

In der nun folgenden Zwischensequenz verriegelt Leon zwar die Tür, doch ist deren Stoppwirkung alles andere als groß. Beeilt euch und schiebt den Schrank zu eurer Rechten vor das Fenster. Danach nehmt ihr die Items im Küchenbereich und geht in den ersten Stock. Hier erwartet euch eure erste Zweitwaffe und zugleich ein absoluter Lebensretter: das Gewehr. Nach kurzer Zeit stürmen die Dorfbewohner, allen voran der verrückte Kettensägenschwinger, durch die Tür. Nehmt also schnell die diversen Items im Zimmer und springt durch das noch intakte Fenster neben der Vitrine.

Ihr landet auf einem Gerüst zwischen den beiden Gebäuden, das um die halbe Hauswand führt. Dreht euch schnell um und geht auf das Gerüst rechts entlang dem Gebäude. Ihr landet in einer Sackgasse und könnt euch mit einem Sprung zu Boden vor den Angreifern retten. Macht das jedoch nur im Notfall und nehmt von hier aus stattdessen die Horde von



Dorfbewohnern aufs Korn, die sogleich um die Ecke geschossen kommen. Spart euer Gewehr und setzt es erst ein, wenn der Kettensägenschwinger auf euch zurennt. Macht notfalls auch von den Granaten Gebrauch, versucht jedoch den Munitionsverlust durch gezielte Schüsse so gering als möglich zu halten. Versucht auch unbedingt, den Kettensägenschwinger zu eliminieren, da dieser sehr viel Gold fallen lässt, und benutzt für ihn hauptsächlich euer Gewehr, da die Pistole weit weniger effektiv ist und nahezu keine Stoppwirkung besitzt. Irgendwann erklingt schließlich die Kirchenglocke und eine Zwischensequenz erlöst euch von dem Übel. Streicht durch das leere Dorf und sammelt die Items auf, die ihr auch in den Gebäuden findet.

Danach nehmt ihr den Weg oberhalb des Turms, wo ihr in den Hütten Items und ein Dokument findet, und verlasst dann das Dorf durch die Doppeltür.



Ihr befindet euch nun auf dem Bauernhof und solltet am besten gleich in das Hüttchen links von euch gehen, in dem ihr euer Spiel sichern könnt. Auf dem Bauernhof befinden sich einige Dorfbewohner und gehen ihren Verpflichtungen an allen möglichen Stellen nach. Seid daher auf der Hut und schnappt euch die Items im Haus und in der Umgebung.

Zudem solltet ihr die blaue Notiz am Baum lesen und die sieben blauen Medaillen abschießen, deren Standort ihr nach dem Lesen der Notiz auf eurer Karte finden könnt. Sobald ihr beim Friedhof nämlich die nächsten Acht Medaillen abschießt, bekommt ihr vom Händler eine Überraschung.

Auf dem Bauernhof findet ihr zudem zwei Schätze: Das erste Schmuckstück ist der Perlenanhänger, der über dem Gullefass hängt, welches sich gleich neben der Hütte mit der Schreibmaschine befindet. Zielt auf den Klotz unter dem Deckel des Fasses, um dieses zu verschließen, und schießt danach auf den Perlenanhänger. Auf diese Weise landet er sicher auf dem Deckel, ohne schmutzig zu werden, und belohnt eure Mühe mit einem höheren Gewinn. Der zweite Schatz ist der Bierstein, den ihr im unteren Bereich des Hauses findet, indem ihr euch von der Veranda in den abgesperrten Bereich fallen lasst und dort den Bierstein einsammelt. Verlasst danach den Bauernhof über die untere der beiden Doppeltüren und setzt euren Weg den Pfad entlang fort.

Es dauert nicht lange und ihr beobachtet eine Gruppe von Dorfbewohnern dabei, wie sie einen riesigen Felsbrocken von der Klippe über euch stoßen. Was folgt, ist ein Quick Time Event, in dem ihr vor dem Felsbrocken davonrennt und hierzu so schnell als möglich die A-Taste betätigen müsst. Kurz vor Schluss müsst ihr noch eine Tastenkombination drücken, um euch mit einem finalen Sprung zu retten. Setzt euren Weg fort und schießt im Tunnel die beiden Spinell von der Decke.

Hinter dem Tunnel erwarten euch einige Stolperfallen und Dynamit werfende Dorfbewohner. Gebt Acht und sammelt die Items im Schuppen und dem heruntergekommenen Haus auf, das ihr lediglich durch ein Fenster betreten könnt und dabei auf drei Dynamit werfenden Dorfbewohner trifft. Danach geht ihr zum Haus am Ende des Bereichs.



Nehmt noch schnell das Item in der Kiste rechts des Hauses an euch, schießt das Nest vom Ast, in dem sich das rote Katzenauge verbirgt, zerstört danach das Vorhängeschloss vor der Haustür und betretet das Gebäude. Speichert bei Bedarf und nehmt die Items an euch. Passt auf die Stolperfallen auf, schnappt euch die Items im nächsten Zimmer und schiebt das Regal zur Seite, um in den nächsten Raum zu gelangen, in dem ihr einen ziemlich seltsamen Schrank vorfindet. Öffnet ihn und seht euch die abschließende Zwischensequenz an.

## Kapitel 1.2



Dieses Teilkapitel beginnt gleich mit einem QTE, in dem ihr euch vor dem axtschwingenden Gegner retten müsst. Tut dies und seht euch den Rest der Zwischensequenz an. Ihr habt nun Bekanntschaft gemacht mit eurem neuen Freund Luis, der sich allerdings gleich wieder aus dem Staub macht.

Nehmt die Munition an euch und betretet den Gang.

Auf halbem Weg begegnet euch der Händler und bedeutet euch, dass ihr hinter das Haus kommen sollt. Speichert bei Bedarf, nehmt die Munition neben der Haustür und begeben euch danach hinter das Haus, um das Angebot des Händlers in Augenschein zu nehmen.

Ihr solltet euch zu diesem Zeitpunkt jedoch mit allzu großen Käufen zurückhalten und vorerst lediglich das Sturmgewehr samt Zielfernrohr erwerben. Habt ihr, wie empfohlen, die beiden Schätze auf eurem bisherigen Weg an euch gerissen, so könnt ihr diese nun beim Händler gegen Bares einlösen und euer Budget erhöhen. Wartet unbedingt mit dem Verkauf des Biersteins, dieser lässt sich nämlich mit drei Juwelen ausstatten und bringt so letztendlich sehr viel mehr ein.

Danach geht es zurück zur Vorderseite des Hauses, wo ihr in einer Kiste ein Item findet. Stellt euch nun an die Wand vor eines der Löcher und erfahrt in einer kurzen Zwischensequenz, wie es um das hinter der Mauer befindliche Terrain steht. Kramt euer Sturmgewehr hervor, kombiniert es mit dem Zielfernrohr und eliminiert alle patrouillierenden Dorfbewohner. Geht danach durch die Doppeltür und macht euch auf eine Schar von Dorfbewohnern gefasst, die von allen Seiten zu euch stoßen. Einige sind sogar wieder mit Dynamit bewaffnet. Passt also gut auf.



Um Munition zu sparen, könnt ihr die Dorfbewohner auch über die Brücken führen und dann mit einem Treffer in die Tiefe stürzen lassen. Daneben müsst ihr die zwei Stücke eines Wappens finden, die zusammen den Schlüssel zum Tor am Ende des Bereichs darstellen. Die eine Hälfte findet ihr in einer Truhe auf dem Dach des Hauses im Nordwesten, während ihr die andere Hälfte in einer Truhe direkt am Ende des steilen Pfades im Nordosten findet. Seid stets auf Feindkontakt gefasst und besorgt euch die Items im Haus unter der ersten Hälfte. Kombiniert danach die beiden Hälften, öffnet damit das Tor und verlasst den Bereich. Geht geradeaus, nehmt die Items vor dem Gebäude an euch und betretet dieses. Geht durch die Tür und macht euch im folgenden Gang auf regen Feindkontakt gefasst. Folgt dem Gang, bis ihr durch eines von zwei Fenstern springen könnt und in einem großen Raum angelangt. Hier warten einige Dynamit werfende Gegner. Versucht sie schnellstmöglich auszuschalten und macht allenfalls von den Deckungsmöglichkeiten Gebrauch. Durchquert danach den mit Bärenfallen besetzten Raum und nehmt noch die Items aus den beiden Öfen an euch.

Im nächsten Raum zerstört ihr die Latten mithilfe eures Messers, die das Fenster zu eurer Linken versperren. Betretet den kleinen Raum und nehmt die wertvolle Maske mit Kerben an euch. Auch diese lässt sich wie der Bierstein mit Diamanten besetzen und bringt dann einen weit höheren Ertrag. Setzt euren Weg nun fort, nehmt die Items und verlasst das Gebäude durch die Tür am Ende des Ganges. Es folgt ein weiterer Gang und schließlich ein Schacht, in dem ein Dorfbewohner auf euch wartet. Springt den Schacht hinab, woraufhin ihr im Wasser landet. Nehmt die Items an euch und schießt euch bei Bedarf ein paar Fische, die eure Lebensenergie

wieder auf Trab bringen. Danach klettert ihr die Leiter empor und gelangt wieder an die Erdoberfläche.

Nehmt die Items im Schuppen und die Taschenuhr über dem Güllefass. Geht so vor wie bei dem Perlenanhänger auf dem Bauernhof, damit das Schmuckstück nicht dreckig wird. Gebt derweil auf dem folgenden Pfad auf die Bärenfallen und Stolperfallen Acht. Betretet danach das Haus am Ende des Pfades. Hier erwartet euch euer erstes Rätsel, in dem ihr das mittlere Objekt solange drehen müsst, bis es zu den beiden unteren Mustern äquivalent ist. Dies ist eines der leichtesten Rätsel und ihr solltet es nach ein paar Versuchen geschafft haben. Im dahinter liegenden Zimmer schnappt ihr euch den Insignienschlüssel, die Items und das Dokument und verlasst den Raum durch die nächste Tür.



### Kapitel 1.3



Nehmt euch die Items im Haus (Vorsicht: In der Toilette versteckt sich ein Dorfbewohner), speichert und verlasst danach das ungemütliche Haus. Sobald ihr das Haus verlasst, hört ihr auch schon die Motorsäge rattern, womit sich der Kettensägenschwinger anmeldet. Nehmt also schnell euer Gewehr hervor und erledigt den

Quälgeist, der als Belohnung einen Rubin fallen lässt. Da ihr nun das Sturmgewehr habt, könnt ihr damit auch auf ihn schießen, sobald er am Boden liegt, und ihn damit schneller erledigen. Mit ihm kommen auch noch ein paar Dorfbewohner, die ihr genauso eliminiert. Folgt danach dem Pfad, in dessen Mitte ihr auf eine Hütte mit zwei Dorfbewohnern trefft. Schnappt euch hier das Item, schießt bei Bedarf das Nest vom Baum, in dem sich ein Item befindet, und folgt dem Pfad, bis ihr plötzlich von einer Schar von Dorfbewohnern abgefangen werdet. Erledigt sie und rückt weiter vor durch die Tür, die euch auf ein Neues ins Dorf führt.

Ihr befindet euch erneut im Dorf und werdet auch sogleich von einer Horde Dorfbewohnern empfangen. Entledigt euch dieser und begeben euch zu der Kirche, die ihr nun mit dem Insignienschlüssel öffnen könnt. Sammelt die



diversen Items auf, speichert bei Bedarf und schießt im nächsten Raum auf die Deckenlampe, um einen weiteren Juwel zu ergattern. Nehmt auch hier noch das Item und begeben euch in den Schacht, wo ihr dem Tunnelverlauf folgt. Auf halbem Weg trifft ihr auf einen Raum, in dem eine weitere Deckenlampe hängt. Schießt auch diese von der Decke, um so die Items an der Wand sichtbar zu machen. Darunter befindet sich ein weiterer Schatz, und zwar die elegante Kopfbedeckung. Nehmt noch die beiden Spinell und setzt euren Weg fort. Im darauf folgenden Raum trifft ihr erneut auf den Händler. Mit einem Kauf solltet ihr euch zurückhalten und erstmal eure Schätze in Bares umtauschen. Folgt weiter dem Tunnel, bis ihr erneut an die Oberfläche gelangt.



Ihr befindet euch nun auf direktem Weg zum Friedhof. Betretet diesen und macht euch auf zwei Dorfbewohner gefasst. Schnappt euch die diversen Items in der Hütte und entledigt euch der Dorfbewohner, die sich auf der Anhöhe zur Kirche befinden, von denen einer mit Dynamit nach euch wirft. Schießt danach noch auf die blauen

Medaillen, deren genaue Standorte ihr auf der Karte findet. Geht danach den Pfad um die Kirche herum, wo zwei Dorfbewohner auf euch warten, und löst das Grabrätsel, indem ihr die Scheibe in folgender Reihenfolge im Uhrzeigersinn dreht: 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3. Ihr seid nun im Besitz des grünen Katzenauges, einem weiteren Schatz, den ihr auf den Bierstein setzen könnt und so dessen Wert steigert. Prüft schließlich noch die Tür der Kirche, um euer nächstes Ziel zu erfahren und schießt danach noch das Nest vom Baum.

Nun wird es Zeit, den Friedhof zu verlassen, und zwar über den windigen Pfad entlang der Klippen. Macht euch auf Gegnerkontakt gefasst und schießt auf die letzten blauen Medaillen, die sich entlang des Pfades befinden (es reicht, wenn ihr mindestens zehn Stück habt, um eure Überraschung zu bekommen). Nehmt im Vorbeigehen noch das



Dokument in der Hütte an euch und verlasst den Bereich am Ende des Pfades durch die Doppeltür des Walls. Schleicht euch hier an die Krähen heran und versucht mit gezielten Schüssen oder einer Granate so viele von ihnen wie nur möglich zu treffen. Auf diese Weise erlangt ihr erneut einige nützliche Items. Nehmt auch noch die Items in den Hütten an euch und verlasst den Steinbruch durch die rechte, deutlich tiefer liegende Tür der

beiden. Diese führt euch zu einer Schreibmaschine und dem Händler, der euch nun gratis eine so genannte 'Punisher' überlässt – vorausgesetzt ihr habt mindestens zehn der blauen Medaillen geschossen. Verkauft danach eure alte Pistole und wertet das neue Punisher-Modell komplett auf Level 2 auf. Daneben wäre es sinnvoll, das Gewehr vollständig auf Level 2 zu setzen. Nehmt danach noch die Items, speichert und geht zurück zum Steinbruch und direkt durch die Tür zu eurer Rechten.

Nehmt die Items in der Hütte an euch und geht geradeaus, bis euch ein weiterer QTE erwartet. Erneut versuchen euch die Dorfbewohner mit einem riesigen Felsbrocken zu erschlagen und ihr müsst vor dem Unheil flüchten. Drückt also in gewohnter Manier den X-Knopf in schnellstmöglicher Folge und rettet euch zuletzt mit einem gekonnten Sprung, den ihr durch das zeitgleiche Drücken der geforderten Knöpfe ausführt. Der nun folgende Bereich ist übersät mit Gegnern und Stolperfallen. Ihr seid am besten beraten, wenn ihr versucht zu sprinten und der Gefahr aus dem Weg zu gehen. Auch könnt ihr die Gegner mithilfe des Sturmgewehrs ausschalten, doch solltet ihr dabei sehr vorsichtig sein, da plötzlich eine regelrechte Schar von Gegnern hinter euch den Berg hinabgerannt kommt. Schnappt euch unbedingt noch die antike Pfeife, ein weiterer Schatz, den ihr im Vogelnest auf dem Baum gleich neben dem Steg mit der Sitzbank findet.



Für welche Taktik ihr euch auch immer entscheidet, ist egal. Habt ihr nämlich erst einmal das andere Ufer erreicht, könnt ihr entweder direkt weiterfahren oder euch den herbeieilenden Gegnern stellen und müsst euch zumindest keine Gedanken wegen eines Hinterhaltes machen. Passt lediglich auf den Dorfbewohner auf, der sich im Schuppen befindet und auf euch wartet. Auf jeden Fall aber solltet ihr noch die Items im Schuppen aufsammeln, bevor ihr den Bereich verlasst.

Nehmt den linken Weg bergauf, bis ihr auf einem Plateau angelangt und einer beunruhigenden Zwischensequenz beiwohnt. Pflückt danach das rote Kraut beim Baum, geht den Weg bergab. Etwa auf halber Strecke seht ihr auf einem Ast ein weiteres Vogelnest. Schießt auch auf dieses und erlangt dadurch den Goldarmreif mit Perlen. Nehmt noch die Items in der Hütte an euch und geht runter zum See, wo ihr bei Bedarf in der Hütte speichern könnt, weitere Items findet und euch schließlich ins Boot setzt. Fahrt damit in Richtung gegenüberliegendes Ufer. Auf halbem Weg erwarten euch eine weitere Zwischensequenz und schließlich euer erster Bosskampf.



## Del Lago

Der Del Lago ist ein riesiges Seeungeheuer, das ihr lediglich dadurch besiegen könnt, indem ihr ihm möglichst viele Harpunen verpasst. Da euer Bootsanker an Del Lago fest hängt, werdet ihr stets von ihm hinterher gezogen, könnt jedoch das Boot weiterhin steuern, wenn ihr etwa auf Objekte zufahrt oder Del Lago ausweichen müsst, wenn dieser sich zu euch auf Kollisionskurs befindet. Schaltet in diesen Situationen stets aus dem Zielmodus und weicht in der Bootssteuerung schnell aus. Solltet ihr irgendwann ins Wasser fallen, müsst ihr durch das wiederholte Betätigen der X-Taste zurück zum Boot schwimmen, bevor euch Del Lago verschlingt. Nach einigen gezielten Schüssen ist der Kampf beendet und ihr müsst euch in einem letzten QTE erneut durch das Betätigen der X-Taste retten.



## Kapitel 2.1



Nehmt die Items und das Dokument an euch und verlasst das Haus. Wie ihr bemerkt, ist es mittlerweile Nacht und es regnet zudem in Strömen. Bevor es direkt weiter geht, solltet ihr schnell in das Boot hüpfen und zur dritten Anlegestelle im Norden des Sees fahren. Dort findet ihr neben einigen Items den Händler. Zudem könnt ihr hier einen weiteren Schatz einsacken. Verschiebt die Kiste zu eurer Linken, um zu einer Leiter zu gelangen, die euch auf das Dach führt. Dort verschiebt ihr die beiden Kisten und findet in einem Gefäß den grünen Edelstein, den ihr mit der Maske mit Kerben kombinieren könnt. Etwas weiter vorn findet ihr eine weitere Leiter, die euch hinter die Theke zum Händler bringt. Dort findet ihr ein weiteres Item und solltet darüber nachdenken, das Gewehr auf Level 3 und das Sturmgewehr auf Level 2 aufzuwerten. Danach geht es per Boot wieder zurück zum Bereich des vorherigen Startpunkts und durch die Tür in das nächste Gebiet.

Hier erwarten euch ein paar Dorfbewohner, die euch sogleich attackieren und in neuer Form auftreten. Dort, wo einst die Köpfe waren, befinden sich nun tentakelartige Parasiten. Schießt auf die Parasiten und kommt ihnen nicht zu nahe, da sie mit ihrem Stacheltentakel Hiebe austeilen. Geht danach

weiter und springt über die Schleuse zum anderen Flussufer. Setzt euren Weg entlang des Flusses fort und geht beim Wasserfall erneut auf die andere Flussseite, indem ihr über die Schleuse springt. Ihr seht unter euch eine größere Anlage mit einem bemannten Wachturm. Erledigt die Wache mit dem Sturmgewehr und klettert danach in den Bereich hinunter. Schnappt euch die Items auf dem Wachturm und lauft bis an das Ende des Ufers. Schießt von hier aus auf das Seil der Maschine zu eurer Rechten, an der eine Kiste befestigt ist. Habt ihr das Seil durchgeschossen, fliegt die Kiste in das Wasser und lässt euch auf den mittleren Steg beim Wasserfall springen.

Von hier aus schießt ihr die beiden weiteren Kisten von den Seilen und springt zum gegenüberliegenden Ufer. Hier findet ihr den Bedienungshebel mit dem ihr die Schleuse oberhalb des Wasserfalls schließen und den geheimen Weg freilegen könnt. Sobald ihr wieder auf dem mittleren Steg beim Wasserfall angekommen seid, stürmen zwei Gruppen von Dorfbewohnern, eine vom gegenüberliegenden Ufer und eine vom Wasserfall aus, auf euch zu.



Keht umgehend um und geht zum Ufer, wo ihr gerade eben den Hebel bedient habt. Bezieht hier vor den schwimmenden Kisten Stellung und wehrt eure Angreifer ab. Mit etwas Geschick könnt ihr die Dorfbewohner ins Wasser befördern, indem ihr auf sie schießt, sobald sie sich auf den Kisten befinden.

Nach einer Weile ist die Angriffswelle schließlich vorüber und ihr könnt zum Wasserfall vorrücken. Nehmt hier noch das Item und schießt den Bernsteinring vom Gerüst über euch. Danach geht es durch den Geheimgang im Wasserfall weiter. Folgt dem Höhlenverlauf bis ihr zu einer Doppeltür mit der runden Insignie gelangt. Nehmt diese aus der Fassung und geht durch die nun offene Doppeltür. Ihr befindet euch in einer Höhle mit einem unterirdischen See. Nehmt die Items und springt in das Boot, das euch in die Höhle des Händlers fährt, wo ihr zuvor schon gewesen seid. Da euch ein nicht ganz einfacher Kampf bevorsteht, solltet ihr darüber nachdenken, eure Waffen aufzuwerten. Es empfiehlt sich, das Sturmgewehr auf Level drei zu aktualisieren. Speichert nun noch und geht danach durch die Doppeltür in den Bereich mit dem Steinbruch. Nehmt das grüne Heilkraut vor euch und betretet den Steinbruch zu eurer Linken.

## **El Gigante**

Hier erwartet euch ein weiteres Monstrum, genannt 'El Gigante'. Auch wenn der Riese auf den ersten Blick unbezwingbar erscheint, besitzt er eine Schwachstelle: Auf seinem Rücken befindet sich ein Parasit, der stets aus der Haut hervortritt, sobald El Gigante zuviel Schaden genommen hat und sich mit den Händen vor dem Gesicht unter Schmerzen krümmt. Sobald dies der Fall ist, könnt ihr den Parasiten entweder mittels Schusswaffen (hierfür wäre das Sturmgewehr am besten geeignet) bearbeiten oder zum Riesen sprinten, diesen per Knopfdruck erklimmen und den Parasiten durch wiederholtes Betätigen der Quadrat-Taste mit dem Messer bearbeiten. Letzteres ist effektiver und, wenn ihr zudem einen schnellen Daumen besitzt, sogar in lediglich zwei Durchgängen zu schaffen.

Bevor der Parasit jedoch überhaupt einmal hervortritt, müsst ihr einiges an Blei in El Gigante pumpen, wobei hier das Sturmgewehr am effektivsten ist. Zudem müsst ihr euch vor seinen Angriffen in Acht nehmen. Rennt stets an ihm vorbei zur gegenüberliegenden Seite und eröffnet das Feuer. Nach einer gewissen Zeit eilt euch der Hund zu Hilfe, den ihr anfangs aus der Bärenfalle befreit habt und der nun den Riesen mit lautem Gebell ablenkt und euch etwas Freiraum verschafft. Erwischt euch El Gigante dennoch einmal, müsst ihr die auf dem Bildschirm gezeigte Tastenkombination drücken, um euch von seinem Griff zu lösen. Neben Zuschlagen, Treten und Greifen benutzt El Gigante auch mal herumliegende Steine als Bowlingkugel und versucht, euch damit zu zermalmen. Genauso dienen ihm auch die Baumstämme als überdimensionale Schläger. Beide Attacken könnt ihr jedoch mithilfe der richtigen Tastenkombination abwehren. Ihr solltet trotzdem schnell agieren und genügend Abstand halten. Versteckmöglichkeiten gibt es nämlich keine. Die Stelle hinter den Hüttchen bietet anfangs zwar eine kurze Verschnaufpause, die ihr zum Nachladen benutzen könnt, doch zerstört El Gigante auch diese ohne Problem. Habt ihr El Gigante letztendlich geschlagen, solltet ihr noch seine Items an euch nehmen und danach links durch den Wall (nehmt unbedingt noch die Gewehrmunition im Gefäß mit) Richtung Kirche verschwinden.



Folgt dem holprigen Freiluftpfad, nehmt die beiden Items in der Hütte an euch und macht euch unmittelbar vor der Kirche auf einige Wölfe gefasst, die auch gleich auf euch losstürmen. Haltet die Augen nach weiteren Wölfen offen und betretet die Kirche mithilfe der runden Insignie. Seht euch in Ruhe um, nehmt das Gold beim Altar und geht danach zu der Leiter in der linken Raumhälfte. Erklimmt diese und geht zur

Raummitte, von wo aus ihr auf den Kronleuchter und schließlich auf die gegenüberliegende Seite springt. Auf dieser Seite direkt oberhalb des Kircheneingangs findet ihr einige Schalter, die euch vor ein neues Rätsel stellen.

Ihr habt drei verschiedene Scheinwerfer in den Farben Rot, Blau und Grün, die ihr individuell drehen müsst, damit sie letztendlich, übereinander gelegt, dem Muster in der Mitte entsprechen. Dazu müsst ihr den roten Scheinwerfer zwei Mal, den grünen drei Mal und den blauen ein Mal drehen und diese schließlich kombinieren. Damit öffnet ihr eine Tür entlang des Gangs. Nehmt noch schnell die Items im Gang links von euch und betretet danach die nun offene Tür, wo ihr endlich auf Ashley trifft. Sammelt nach der Zwischensequenz noch die Items in den Kisten ein und geht dann hinunter in die Kirche.

## Kapitel 2.2



Ihr startet mit Ashley an eurer Seite im Nebengebäude der Kirche. Ruft euch nochmals die Bedienung Ashleys ins Gedächtnis, da ihr sie von nun an für einige Zeit mit euch herumschleppt. Verlasst das Gebäude und wartet auf dem Vorhof der Kirche. Ihr seht bereits vor euch die Fackeln einiger aufgebrachter Dorfbewohner und solltet

Ashley anweisen zu warten.

Kramt das Sturmgewehr hervor und lockt die Dorfbewohner an, indem ihr ihnen entgegenlauft oder einen Schuss abgebt. Geht wieder zurück zur Kirche und in Stellung. Wartet, bis die Dorfbewohner in der Nähe des mit explosiven Fässern beladenen Karrens sind, und schießt darauf.



Auf diese Weise schaltet ihr gleich mehrere von ihnen aus und könnt euch getrost dem Rest widmen, der sogleich den Berg zu euch hinaufgestürzt kommt. Weist Ashley an, euch zu folgen. Sobald die Gefahr gebannt ist, nehmt ihr die Items im Schuppen und verlasst den Friedhof. Schiesst noch auf die beiden Nester und läuft danach weiter, bis ihr schließlich an der Leiter angelangt, die zum Tunnel führt. Stapft durch den Tunnel, wertet beim Händler eure Punisher auf Level 3 auf und nehmt

im nächsten Raum die Pistolenmunition an euch. Setzt euren Weg fort und geht die Leiter hinauf in die Kirche, wo ihr in der Deckenlampe einen Spinell findet. Speichert bei Bedarf, schnappt euch die Items und verlasst die Kirche.

Ihr seid nun schon zum dritten Mal im Dorf, könnt euch aber damit beruhigen, dass dies das definitiv letzte Mal ist. Passt auf die Dorfbewohner auf und sucht das Dorf nach Items ab. Im Turm findet ihr derweil einen weiteren Spinell. Geht danach den Pfad rechts von der Kirche hinauf, wo sich weitere Dorfbewohner und ein paar Bärenfallen befinden. Löst letztere mit gezielten Schüssen unbedingt aus, bevor Ashley Gefahr läuft, einen Unfall zu haben.



Auf dem Bauernhof warten auch diesmal einige Dorfbewohner und ihr solltet Ashley unbedingt anweisen, sich in der roten Truhe rechts neben dem Eingang zu verstecken, damit ihr sorglos die Gegend säubern könnt. Links im Hüttchen mit der Schreibmaschine findet ihr derweil ein Item und ein Dokument. Beinahe überall sind Dorfbewohner versteckt. Seht deshalb auch im Haus und der Scheune nach, um nichts dem Zufall zu überlassen. Schaltet auch die Bärenfallen im Haus aus, sammelt alle Items ein und ruft danach Ashley zu euch. Geht über die Leiter in den oberen Teilbereich und über das Gerüst zum abgeriegelten Bereich, in den ihr euch nun fallen lasst. Passt auf die Bärenfallen auf und hievt Ashley über die Tür, damit sie diese öffnet und ihr in den nächsten Bereich gelangen könnt.

Auf dem folgenden Weg trifft ihr wieder mal auf den Händler und solltet nun unbedingt noch eure Waffen aufwerten, sofern ihr dies anhand unserer Tipps nicht ohnehin schon getan habt. Überquert danach die Hängebrücke und macht euch auf eine Zwischensequenz gefasst.

Ihr befindet euch mit Luis zusammen in einem heruntergekommenen Haus, das von einer immensen Anzahl Dorfbewohner angegriffen wird. Ihr solltet schnellstmöglich die drei Bücherregale vor die jeweiligen Fenster schieben, da diese den Dorfbewohnern ansonsten als Einstieg dienen. Schnappt euch die diversen Items, bezieht am besten vor der Treppe Stellung und wartet auf die Dorfbewohner. Schießt sprichwörtlich auf alles, was sich bewegt, und seht zu, dass euer Gewehr



immer über genügend Munition verfügt. Irgendwann schließlich verzieht sich Luis in den ersten Stock, was auch ihr umgehend tun solltet. Oben angekommen beginnt die letzte Gegnerwelle anzugreifen und macht nun auch von Leitern Gebrauch, um durch die Fenster einzusteigen. Nehmt ohne Rücksicht auf Verluste eure Granaten hervor und versucht, falls möglich, die Leitern der Dorfbewohner wegzustoßen. Versucht so lange als möglich durchzuhalten, bis die Dorfbewohner schließlich aufgeben und das Feld räumen.

### Kapitel 2.3

Nach der ganzen Action von vorhin hättet ihr euch nun eine Pause redlich verdient, doch diese wird euch auch weiterhin nicht vergönnt. Sammelt die Items rund ums Haus ein und geht zur Hütte neben dem Händler, in der ihr ein weiteres Dokument und eine Schreibmaschine findet.



Danach müsst ihr euch zwischen den beiden Toren entscheiden, die zwar letztendlich beide an dasselbe Ziel führen, jedoch inhaltlich variieren. Während euch hinter dem rechten Tor El Gigante Nr. 2 erwartet, stellen sich euch hinter dem linken Tor eine Horde von Dorfbewohnern und Kettensägenschwingerinnen in den Weg. Je

nachdem, wie ihr mit El Gigante zu Recht gekommen seid, empfiehlt es sich eher, das rechte Tor zu nehmen. Nichtsdestotrotz sollen beide Wege im Detail aufgezeigt werden:

#### Linkes Tor:

Gleich nach dem Betreten des Bereichs, nehmt ihr auch sogleich ein paar Dorfbewohner in Augenschein. Schießt auf die Röhren hinter den Dorfbewohnern und jagt sie auf diese Weise in die Luft. Es folgt darauf eine Schar von Gegnern, die ihr gekonnt erledigt. Geht danach zur Truhe und weist Ashley an, sich darin zu verstecken. Folgt dann vorsichtig dem Weg und haltet die Augen nach einem Dorfbewohner offen, der auf dem Gerüst links seine Runden dreht. Geht am Ende des Weges die Leiter empor (nehmt zuvor noch das Item hinter euch auf) und erledigt mit eurem Gewehr alle Dorfbewohner, die sich auf dem Wall



befinden. Pfeift nach Ashley und weist sie an, sich in der Truhe auf der Plattform vor euch zu verstecken.

Nun folgt ein ziemlich hartes Gefecht. Geht geradeaus zu dem Bereich, der wie eine Arena aussieht, nehmt das Item bei der rechten Leiter auf und lasst euch (nachdem ihr euch davon überzeugt habt, dass jede Waffe vollständig geladen ist) hinunter fallen. Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in der sich einige unschöne Gegner, unter anderem auch zwei Dorfbewohnerinnen mit Kettensägen, zu euch gesellen. Spurtet nach der Zwischensequenz zur gegenüberliegenden Leiter und versucht, den Dorfbewohnern auf dem Wall auszuweichen. Rennt zurück bis zum Anfang des Walls, wo sich die Leiter in den unteren Bereich befindet, und bezieht hier Stellung.



Kramt augenblicklich euer Sturmgewehr hervor und eröffnet das Feuer. Speziell die Kettensägeschwingerinnen solltet ihr schnellstmöglich ausschalten, da bereits ein Treffer für euch das Ende bedeuten würde. Sobald sich die Entfernung verkleinert hat, solltet ihr mit Granaten und dem Gewehr arbeiten. Rücken euch die Gegner

zu nah, könnt ihr auch hinunter springen und an den Punkt laufen, wo ihr zuvor durch die Explosion einen Haufen Dorfbewohner eliminiert habt, und von hier aus das Feuer eröffnen. Habt ihr schließlich alle Dorfbewohner beseitigt, müsst ihr euch nach deren Hinterlassenschaften umsehen. Eine der Kettensägeschwingerinnen hat nämlich den Lagerschlüssel fallen gelassen, den ihr unbedingt benötigt, während die andere einen wertvollen Rubin hinterlassen hat. Ist beides gefunden, geht es mit Ashley weiter zur Arena. Lasst euch erst in den Außenbereich der Arena neben der Mine fallen, wo ihr einige Items findet. Geht danach zurück auf den Wall und mit Ashley in die Arena. Dort nehmt ihr die paar Items an euch und öffnet mit dem nun vorhandenen Lagerschlüssel die Tür.

Weist Ashley an zu warten, nehmt die Pistolenmunition in der Kiste vor den Sandsäcken an euch und geht bis zum Ende des Ganges, wo ihr auf weitere Dorfbewohner trifft. Schaltet sie alle aus und macht wenn nötig von den übrig gebliebenen Granaten Gebrauch. Sind alle erledigt, geht es wieder zurück zu Ashley. Nehmt diesmal die Tür neben den Sandsäcken und sammelt im folgenden Raum das Item ein. Springt danach in den unteren Raum, wo euch zwei weitere Items erwarten, danach geht es wieder die Leiter hinauf.



Geht hier schließlich zum Fenster und zerstört mit eurem Messer die Latten. Nun könnt ihr durch das Fenster springen und befindet euch im Innern des Walls. Lauft den Gang entlang und nehmt an dessen Ende das Item und einen weiteren Schatz, den Roten Edelstein, an euch. Danach geht es zurück zu den Sandsäcken und schließlich mit Ashley zusammen bis ans Ende des Bereichs, den ihr zuvor gesäubert habt. Nehmt die Items an euch und geht schließlich durch die Tür ins Freie.

### **Rechtes Tor:**



Wie erwähnt erwartet euch hier El Gigante Nr. 2. Geht die Schlucht entlang, bis sich euch plötzlich El Gigante Nr. 2 an die Fersen hängt. Dreht euch ruckartig um und nehmt von Ashleys Geste Notiz, die euch auf den Felsbrocken an der linken Bergseite aufmerksam macht. Schießt auf das Holz unter dem Felsbrocken, damit dieser hinunterfällt und euch etwas Zeit verschafft. Anstatt euch El Gigante Nr. 2 schon zu stellen, rennt ihr von diesem weg und weiter entlang der Schlucht zu einer verschlossenen Tür. Nehmt euer Gewehr hervor und schießt auf die drei Ketten, um die Tür zu öffnen.

Geht danach in den nächsten Teilbereich und spurtet den Weg entlang. Geht schnell in die zweite Hütte und nehmt den Schlüssel an euch. Lauft weiter zur nächsten, mit Ketten verhängten Tür. Öffnet sie auf dieselbe Weise wie vorhin und geht weiter bis zur Doppeltür, die ihr mit dem Schlüssel aufschließt und durchschreitet.

Nun seid ihr der Gefahr an sich entkommen, wollt aber mit Sicherheit die Items von El Gigante Nr. 2 und den Schatz. Geht also wieder zurück durch die Tür. Ihr befindet euch damit am Ende des Bereiches, was dazu führt, dass El Gigante Nr. 2 vom Anfang des Bereichs bis zu euch laufen muss. Nutzt die Zeit und weist Ashley an, bei der Tür zu bleiben.

Danach lauft ihr El Gigante Nr. 2 entgegen und nehmt ihn aus der Ferne mit eurem Sturmgewehr unter Beschuss. Wenn ihr es richtig anstellt, könnt ihr ihn damit schon zum ersten Mal zu Boden bringen und mit dem Messer attackieren. Rennt danach von ihm weg, bestenfalls in Richtung Bereichsanfang und damit weg von Ashley. Von da an beginnt dasselbe Spiel wie bei El Gigante Nummer eins.

Verschafft euch Vorsprung, schießt auf El Gigante Nummer zwei und bearbeitet ihn so lange mit dem Messer, bis er schließlich besiegt ist. Wichtig ist





lediglich, dass ihr ihn von Anfang an nicht in die Nähe Ashleys führt. Aus diesem Grund durchschreitet ihr den Bereich auch beim ersten Mal, um euch diesen taktischen Vorteil zu verschaffen. Bevor ihr den Bereich verlasst, sammelt ihr derweil noch die herumliegenden Items auf. Den Schatz in Form des Purpurnen Edelsteins findet ihr übrigens in der Mitte des Bereichs in einem Kessel, der direkt über dem Weg hängt und aufgrund seines Funkelns kaum zu übersehen ist. Sofern ihr also den höchsten Verkaufspreis für die Maske mit Kerben erhalten wollt, müsst ihr durch beide Tore und die beiden Edelsteine ergattern.



Egal, für welches Tor ihr euch entschieden habt, beide Wege führen zu demselben Ziel. Dies ist eine Bergregion, in der sich unmittelbar in eurer Nähe der Händler und ein Haus befinden. Sammelt die Items ein, die sich im Haus selbst und um das Haus herum finden, nehmt das Dokument an euch und speichert bei Bedarf. Ihr bemerkt schließlich auch

ein großes, verschlossenes Tor und links davon einen Weg, den ihr einschlagen solltet.

Dieser führt direkt zur Seilbahn, in der ihr euch sogleich das Item in der Ecke schnappt und euer Sturmgewehr hervorkramt. Späht zum Gebäude auf der linken Seite und schaltet die beiden Dorfbewohner auf den Plattformen aus.

Setzt euch nun in eine Gondel und richtet euer Augenmerk auf das Ende der Seilbahn, wo ihr zahlreiche Dorfbewohner nacheinander in Gondeln steigen seht. Schaltet diese fortlaufend aus, bis ihr mit Ashley an der gegenüberliegenden Seilbahn aussteigt.



Nehmt die Items aus den Spinden in der Schaltzentrale der Seilbahn und folgt danach dem Weg unter der Seilbahn bis zu einer Weggabelung, wo ihr den linken Pfad wählt. Dieser führt zu einer Höhle, wo ihr direkt auf einige Dynamit werfende Dorfbewohner trifft. Geht geradeaus und erklimmt die Leiter, die euch zu einer Art Opferstätte führt. Hier findet ihr neben einem weiteren Dorfbewohner in der Schatztruhe das Gelbe Katzenauge, das ihr in den Bierstein einsetzt und den ihr nun zum Vollpreis verkaufen könnt.

Danach geht es wieder zurück zur Weggabelung und diesmal den gegenüberliegenden Pfad entlang die Stufen hinunter. Folgt dem

Wegverlauf, der euch zum Händler führt, wo ihr auf einige Items und eine Schreibmaschine trefft. Verkauft den Bierstein und die Maske mit Kerben. Wenn ihr nicht beide Tore durchschritten habt und nur zwei Edelsteine in die Maske eingesetzt habt, so ist das nicht weiter tragisch, ihr werdet dennoch ein hübsches Sümmchen für die Maske bekommen. Speichert und folgt dem Weg. Ihr gelangt in den nächsten Bereich und trefft dort auf eine scheinbar verlassene Lagerhalle, die ihr automatisch betretet.

### **Bürgermeister Bitores Mendez**



Bereitet euch auf ein QTE vor, in dem ihr einer Attacke ausweichen müsst. Danach erwartet euch bereits euer dritter Bosskampf, in dem sich euch der bärtige Bürgermeister, mit dem ihr zuvor Bekanntschaft gemacht habt, in den Weg stellt. Zielt auf seinen Kopf oder die deutlich erkennbare Wirbelsäule und pumpt ihn mit Blei voll. Besonders geeignet sind hierfür das Sturmgewehr und das Gewehr. Zusätzlich solltet ihr speziell von den Granaten Gebrauch machen. Daneben stehen einige explosive Fässer herum, die ihr zu eurem Vorteil nutzen könnt. Auch befinden sich einige Items in der Lagerhalle und ihr könnt über die seitlichen Leitern auf einen Steg gelangen. Als Taktik solltet ihr einfach die beiden Enden der Halle als Stellungen benutzen und stets am Bürgermeister vorbeirennen, was mit etwas Geschick sehr gut gelingt. Kommt er euch dennoch zu nahe, setzt er einen gewaltigen Angriff an, den ihr damit abwehren könnt, dass ihr den Analogstick möglichst schnell bewegt.

Habt ihr dem Bürgermeister genügend Schaden angerichtet, folgt schließlich das zweite Stadium. Der Bürgermeister besteht nur noch aus seinem Oberkörper und schwingt sich quer durch die Lagerhalle. Seid stets auf der Hut und macht euch auf plötzliche Angriffe aus dem Nichts gefasst.



Wehrt seine Angriffe über die jeweiligen Tastenkombinationen ab und nehmt nun erst einmal wieder das Gewehr hervor. Einige Schüsse aus demselben bringen den Bürgermeister sprichwörtlich auf den Boden der Tatsachen. Liegt er erst einmal, solltet ihr umgehend das Feuer eröffnen. Damit erledigt ihr ihn ziemlich schnell und könnt euch seine Hinterlassenschaft samt dem künstlichen Auge einsammeln. Nehmt nun noch die übrigen Items an euch und verlasst die Lagerhalle mit einem gewagten Sprung durch das Feuer.

Das künstliche Auge ist der Schlüssel zum Tor, welches ihr auf dem Berg mit der Seilbahn vorgefunden habt, und dorthin müsst ihr nun auch zurückkehren. Geht zurück zur Seilbahn, nehmt eine Gondel hinauf zum Berg und öffnet mit dem künstlichen Auge das Tor.



Ihr seht einen ansteigenden Weg vor euch und zudem eine Schar von Dorfbewohnern. Weist Ashley an, beim Tor zu warten, und eliminiert die Dorfbewohner aus sicherer Entfernung mit dem Sturmgewehr. Lauft danach vorsichtig den Weg hinauf, bis ihr in der Ferne plötzlich einen Laster anrollen hört. Zückt augenblicklich euer

Sturmgewehr oder die Punisher und schießt auf den Fahrer.

Lauft danach sicherheitshalber zurück zum Tor, da der Laster nicht weit davon entfernt am Wegrand aufschlägt und euch andernfalls überfahren könnte. Damit ist es jedoch noch nicht genug. Sobald ihr am Laster vorbeigelaufen seid, steigen einige Dorfbewohner aus dem Laderaum und greifen euch an. Wie euch beliebt, könnt ihr sie entweder ausschalten oder mit Ashley im Gespann bergauf flüchten, da das zweite Kapitel ohnehin endet, sobald ihr am Ende des Weges angekommen seid.

### Kapitel 3.1



In der Hütte findet ihr Items und den Händler. Hier verkauft ihr erst einmal eure Punisher und erwerbt die Blacktail-Pistole. Damit habt ihr eine hervorragende Pistole, die ihr auch gleich vollständig auf Level 2 aufwertet. Wertet nun noch euer Gewehr in den Punkten Feuerkraft und Kapazität auf Level vier und die

Ladegeschwindigkeit auf Level 3 auf. Als letztes wertet ihr noch bei eurem Sturmgewehr die Feuerkraft und die Kapazität auf Level 4 und die Ladegeschwindigkeit auf Level 3 auf. Damit seid ihr bestens gerüstet. Sammelt nun noch die Items auf (vergesst nicht hinter der Hütte in der Truhe nachzusehen) und verlasst danach den Bereich über die Treppe.

Schnappt euch die Sturmgewehrmunition auf der Box und setzt mit eurem Sturmgewehr die Priester auf dem Plateau außer Gefecht. Geht danach die Außentreppe entlang. Oben angekommen erwartet euch eine Zwischensequenz, woraufhin ihr von zwei Katapulten beschossen werdet.

Wartet die Schüsse ab, rennt danach schnurstracks geradeaus und nehmt die Treppe zu eurer Linken, die euch auf das Plateau von vorhin führt. Betretet den Raum mit der riesigen Kanone und schnappt euch die Items.

Hechtet danach zurück die Treppe hinauf und schließlich zu der Überführung links von euch. Von hier aus könnt ihr den Oberpriester neben dem einen Katapult eliminieren und danach die Treppen vor euch erklimmen. Betretet die Plattform noch nicht, dreht euch stattdessen bei der Burgmauer vorsichtig nach rechts und versucht, mit dem Gewehr das explosive Fass neben dem zweiten Katapult auf dem Gebäude euch gegenüber zu treffen. Betretet danach das Plateau und richtet eure Aufmerksamkeit zum Katapult rechts von euch, wo ihr gerade eben den Oberpriester eliminiert habt. Schießt auch hier auf das rote Fass, um das Katapult zu zerstören.



Rennt nun zum Haus und erledigt dort den Priester. Nehmt die Items und schießt vom Fenster aus mit eurem Sturmgewehr auf das explosive Fass neben dem linken der beiden Katapulte.



Sprintet über die Brücke zum Turm, wo ihr in das kleine Turmhaus hechtet. Nehmt nun wieder euer Sturmgewehr hervor und schaltet den Priester beim Katapult über dem Tor aus. Damit habt ihr nun alle Katapulte ausgeschaltet und könnt seelenruhig die Kurbel auf dem Turm bedienen, welche die Kanone von vorhin hochzieht. Ruft noch schnell Ashley zu euch und löst danach die Kanone aus, um das Tor zu zerfetzen. Bevor ihr in den nächsten Bereich geht, solltet ihr noch die Truhe neben dem Haus inspizieren und euch den Goldarmreif aneignen. Im folgenden Gang hinter dem Tor trifft ihr auf den Händler. Verkauft alle Schätze, womit ihr genügend Geld haben solltet, um euch nun den Koffer L kaufen zu können. Geht schließlich durch die Tür.

Nehmt hier die Items an euch und das Schwert aus Platin aus der Wandhalterung. Geht danach die Stufen empor und erledigt die zahlreichen Priester. Sobald ihr sie erledigt habt, bekommt ihr nochmals Gesellschaft von einigen Priestern, die von unten her zu euch stoßen. Habt ihr auch diese erledigt, hört ihr die Tür gehen, womit sich nochmals Verstärkung ankündigt. Geht nach dem Kampf nach unten, wo ihr den Oberpriester erledigt. Seid vorsichtig, da er einen Parasit in sich trägt, und geht danach

wieder in die obere Etage. Nehmt nun endlich das goldene Schwert aus der Halterung und ersetzt es durch das Schwert aus Platin. Macht das gleiche in der oldenen Halterung unten mit dem Schwert aus Gold, womit ihr die Tür in den nächsten Bereich zum Vorschein bringt. Sammelt noch die Items ein und geht danach durch die Tür.

Nach der Zwischensequenz mit Luis, der ebenso schnell wieder verschwindet, wie er gekommen ist, weist ihr Ashley an zu warten und öffnet die Tür direkt vor euch. Hier erwarten euch zwei durch einen Gang getrennte Räume und übermäßig viele Priester. Erstmals treten auch Priester mit Schilden auf. Mit der Pistole könnt ihr hier nicht viel ausrichten und solltet die Schilde mit dem Gewehr zerstören. Gebt Acht und betretet den Raum zu eurer Rechten, in dem ihr auch gleich auf mehrere Priester trefft. Diese bekommen nochmals Verstärkung von einer Gruppe Priester, die den Gang entlang gerannt kommen. Nehmt danach die Items im ersten Raum an euch und geht den Gang hinab zum zweiten Raum. Seid vorsichtig, da sich direkt über dem Gang ein Armbrustschütze befindet und euch zwei Priester mit Schilden entgegenkommen.

Habt ihr den Raum erreicht, solltet ihr erst einmal Ashley herbeordern. Betretet nun den Raum, sammelt die Items ein und öffnet die Truhe. Sobald ihr den Burgtorschlüssel daraus entfernt, bekommt ihr Gesellschaft von relativ vielen Priestern. Zielt auf das rote Fass in der Raummitte und bringt dieses zum Explodieren, womit ihr einen Großteil der Priester ausschaltet. Den Rest bearbeitet ihr mit dem Gewehr oder greift auf eure Granaten zurück. Geht danach zurück, wo ihr zuvor noch mit Luis gesprochen habt, und öffnet das Tor mit eurem neuen Burgtorschlüssel.



Ihr seid nun in einer ansehnlichen Halle und werdet von einer Zwischensequenz überrascht. Danach geht ihr die Treppen empor, dreht euch um und schießt den wertvollen purpurnen Edelstein vom Torbogen. Sobald ihr euch dem Gang nähert, wird dieser von einer aus dem Boden hochgefahrenen Wand blockiert. Auf dieser befindet sich eine unvollständige Dekoration, deren Teile ihr schließlich beschaffen müsst. Ihr könnt derweil bei Bedarf neben dem Gang speichern. Geht durch die rechte Tür in den nächsten Bereich.



Nehmt alle Items an euch (hinter dem Gemälde befindet sich Gold) und folgt dem Raum bis zum Gang, wo ihr zwei Feuer speiende Pferdebüsten

vorfindet, die euch den Weg versperren. Lest das Dokument, nehmt die Items und inspiziert das Gemälde zu eurer Rechten, dem ihr den Gefängnisschlüssel entnehmt. Nun geht es zurück in die Halle und dort durch die Gittertür in das Gefängnis hinunter. Lasst Ashley auf der Treppe zurück und wagt euch zum Gefangenen vor.

Betretet seine Zelle, woraufhin der Gefangene sich von seinen Ketten losreißt und euch attackiert. Lauft schnell aus der Zelle hinaus und versteckt euch hinter der Säule. Der Gefangene ist ein nicht allzu schwerer Gegner, wenn ihr mit der richtigen Taktik vorgeht. Zuerst einmal solltet ihr sein Vorgehen durchschauen. Da der blinde Gegner über keine Sehkraft verfügt, verlässt er sich vollständig auf sein Gehör. Aus diesem Grund solltet ihr bestmöglich auf das Rennen verzichten und stattdessen normal Laufen, was euch für ihn unsichtbar macht. Um den blinden Gegner zu verwirren, könnt ihr auf die beiden einander gegenüber aufgestellten Glocken schießen. Der blinde Gegner schenkt dann seine ganze Aufmerksamkeit den Glocken und hechtet auf diese zu. Nutzt die Gelegenheit und schießt auf seinen Schwachpunkt, der sich in Form eines Parasiten auf seinem Rücken präsentiert.

Ihr könnt ihn aber auch mittels Rennen anlocken und ihm im letzten Moment ausweichen, damit er mit voller Kraft in die Wand schlägt, für kurze Zeit mit seinen Krallen hängen bleibt und euch Zugriff auf seinen Schwachpunkt gewährt. Granaten wirken zwar auch, doch solltet ihr diese besser sparen.



Alternativ könnt ihr ihm auch einfach aus dem Weg gehen, in seine Zelle schleichen, den Türöffner betätigen (was ihr ohnehin machen müsst) und das Gefängnis ebenso lautlos verlassen. Da ihr aber bestimmt sein Gold haben wollt, kommt ihr nicht darum herum, ihn zu besiegen. Betätigt in jedem Fall den Hebel und geht zurück zur Halle.

In der Halle angekommen stoßen auch gleich wieder ein paar Priester vom Gang aus zu euch. Weist Ashley an, hier zu warten, und wagt euch zum Gang. Hinter den Pferdebüsten haben nämlich Armbrustschützen und ein Priester mit Dynamit Stellung bezogen. Gezielte Schüsse sind hier gefragt und ihr müsst zudem auf das Dynamit des Priesters aufpassen. Danach könnt ihr mit Ashley in den nächsten Abschnitt vorrücken, in dem es ordentlich zur Sache geht.



In diesem Abschnitt müsst ihr euch mit roher Gewalt durch zahlreiche Gegnerscharen kämpfen

und dabei Ashley beschützen. Tut dies und macht von all euren Waffen inklusive Granaten Gebrauch, um die Priester abzuwehren. Sollte euch die Munition ausgehen, könnt ihr in den zahlreichen Vasen Nachschub und andere Items finden. Nach einer bestimmten Zeit habt ihr die Welle schließlich überstanden und könnt die Stufen am anderen Ende des Raums hinuntergehen.

Ihr findet zwei eingelassene Bodenplatten vor und müsst Ashley anweisen, sich auf die eine zu stellen, während ihr euch auf die andere stellt. Auf diese Weise wird im Saal eine Kurbel hochgefahren, mit der ihr die Brücke zum höher liegenden Bereich aktivieren könnt. Hechtet zurück in die Halle und bereitet euch auf eine neue Schar von Priestern vor.



Weist Ashley an, die Kurbel zu bedienen, und gebt ihr Feuerschutz, bis die Brücke heruntergefahren ist. Erledigt auch die neuen Priester, die von oben zu euch stürmen, und betretet danach den oberen Saalbereich. Nehmt noch schnell die Items in den beiden Zimmern jeweils zu eurer Linken und Rechten auf und geht danach mit Ashley an das Ende des Saals, wo euch zu beiden Seiten eine angehobene Ebene erwartet.



Hievt Ashley auf eine der beiden Ebenen und gebt ihr mit dem Sturmgewehr Feuerschutz, während sie versucht, beide Kurbeln zu betätigen. Diese Aufgabe ist ziemlich hektisch, da ihr stets zwischen den Waffen herumschalten müsst. Die Priester lassen euch nämlich nicht aus den Augen und attackieren nicht zu knapp. Sobald Ashley beide

Kurbeln gemeistert hat und ihr noch am Leben seid, solltet ihr sie schnellstmöglich auffangen und die Halle über die nun vorhandenen Plattformen verlassen.

In der nächsten Halle müsst ihr ausnahmsweise mal nicht mit Gegnerkontakt rechnen. Hier könnt ihr das Spiel speichern und erstmals auch euer Geschick auf dem Schießstand, der sich gleich links hinter der Tür neben dem Händler befindet, unter Beweis stellen. Wertet auf jeden Fall euer Sturmgewehr in den Punkten Feuerkraft und Kapazität auf Level fünf auf und speichert das Spiel. Sobald ihr bereit seid fortzuschreiten, müsst ihr lediglich den langen Gang nördlich betreten.

## Kapitel 3.2

Vorerst seid ihr nun wieder alleine unterwegs und macht euch auf die Suche nach Ashley. Geht gleich durch die Tür neben euch im Gang, wo gerade eben Ashley verschwunden ist. Nehmt die Items an euch und springt runter in die Kanalisation. Vergewissert euch, dass alle Waffen vollständig geladen sind, und folgt dem Kanal aufmerksam. Lasst euch von den Geräuschen nicht irritieren und geht weiter geradeaus. Holt bei der Abbiegung die Munition in der Sackgasse und geht weiter geradeaus.



Nach der Abbiegung sehr ihr am Ende des Gangs etwas Transparentes schimmern. Kramt augenblicklich das Sturmgewehr hervor und erledigt das Insekt mit zwei bis drei gut platzierten Schüssen. Dieser Gegnergattung begegnet euch hier zum ersten Mal. Die Insekten sind aufgrund ihrer

Attacken sehr gefährlich und zudem wegen ihrer Transparenz, ihrer Schnelligkeit und der Fähigkeit, Decken entlang zu gehen, ziemlich unberechenbar. Haltet deshalb genügend Abstand und benutzt das Sturmgewehr auf lange und das Gewehr auf kurze Distanzen.

Setzt danach euren Weg fort, bis ihr an ein Wasserbecken gelangt. Springt keinesfalls gleich hinein, sondern erledigt mit eurem Sturmgewehr erst die beiden Insekten, die in transparentem Zustand im Wasserbecken herumlungern. Lasst euch danach ins Becken fallen, nehmt die Items an euch und klettert an der gegenüberliegenden Seite aus dem Wasserbecken.

Ihr habt bereits die Hälfte der Kanalisation hinter euch und seid nun im ehemaligen Gefangenenbereich. Bleibt abrupt stehen und nehmt von der Öffnung an der Decke Notiz, an der ein transparentes Insekt hängt. Nachdem ihr dieses erledigt habt, kommt aus dem Gang zu eurer Linken ein weiteres Insekt auf euch zugestürzt. Sucht die



Zellen nach Items ab und nehmt das Dokument an euch. Sobald das passiert ist, greift euch ein weiteres Insekt an. Erledigt auch dieses Exemplar und geht danach durch den Gang, aus dem zuvor ein Insekt zu euch gestoßen ist. Geht durch die erste Zelle links und folgt dem Gang, bis ihr in einem Raum mit einer Kurbel ankommt. Nehmt die Items und die wertvolle Lampe an euch und betätigt danach die Kurbel. Damit lasst ihr das Wasser im Becken abfließen und gebt die Tür für den nächsten Bereich frei. Auf dem Rückweg werdet ihr von einigen Insekten angegriffen und solltet demzufolge vorsichtig sein, könnt den Kampf aber auch vermeiden und einfach durch



die nun offen gelegte Tür fliehen. Schnappt euch die Items oben an der Treppe und geht durch die Tür.



Ihr betretet den Fallenraum, wo ihr eine schmale Passage zu überqueren habt, die von schwingenden Klingen gekreuzt wird. Prägt euch den Rhythmus der Klingen ein und überquert das Hindernis. Schnappt das Item am Ende des Raums und verlasst den Bereich über die Leiter. Nehmt hier die Items

und geht durch die Tür, die euch wieder in die Halle mit dem Händler und dem Schießstand von vorhin führt.

Unter euch findet gerade eine Zeremonie statt, der einige Priester beiwohnen. Der Priester im roten Gewand hat den wertvollen Illuminados-Anhänger bei sich, den ihr euch schnappen solltet. Erledigt ihn entweder mit dem Sturmgewehr oder werft eine Granate und erledigt gleich noch einen Teil der anderen Priester, die nämlich alle Items hinterlassen, es euch aber erschweren, indem sie versuchen zu fliehen. Bevor ihr euch anschließend hinunterfallen lasst, solltet ihr über den Kronleuchter auf die gegenüberliegende Raumseite springen, euch dort die Items schnappen und raumaufwärts an einem weiteren Kronleuchter auf die ehemalige Raumseite zurückspringen. Ihr seid damit wieder auf derselben Raumseite wie zuvor, jedoch ein gutes Stück weiter vorn und findet einen Schalter vor, den ihr auch gleich betätigt und damit die Tür öffnet. Nehmt noch die Maske mit Kerben aus der Truhe und lasst euch dann hinunterfallen. Schießt danach im unteren Bereich noch den Spinell aus dem Auge der einen Figur, geht die Treppe empor und durch die Tür neben dem Händler.

Nehmt die Items in den beiden Zimmern und tretet durch die Tür in die Halle. Ihr werdet sogleich von zwei Priestern von der gegenüberliegenden Anhöhe mit den Armbrüsten unter Beschuss genommen, deren Feuer ihr mit dem Sturmgewehr erwidert. Währenddessen gesellen sich noch zwei Priester zu euch, die ihr genauso ausschaltet. Geht nun durch die Tür gleich links neben der Anhöhe, wo sich ein explosives Fass befindet. Erklimmt die Stufen und erledigt den Priester auf der oberen Etage des Raums.

Setzt euren Weg fort über die Balustrade und versucht den Priester im roten Gewand, der sich noch immer auf der Anhöhe befindet, mit dem Sturmgewehr auszuschalten. Sollte euch das nicht gleich gelingen, ist es nicht weiter tragisch. Für das Weiterkommen ist es allerdings unumgänglich den



Priester auszuschalten, da er den Schlüssel für den nächsten Bereich bei sich trägt. Lasst euch in jedem Fall am Ende der Balustrade auf die Anhöhe fallen, von der aus ihr zuvor unter Beschuss genommen wurdet. Ihr seht in einer Zwischensequenz, wie genau in dem Moment der Priester über die Balustrade rennt und gegenüber der Anhöhe stehen bleibt. Erledigt schnell die anderen Priester und versucht den Priester im roten Gewand mit dem Sturmgewehr zu erwischen. Sobald ihr auf ihn zielt, ergreift er jedoch die Flucht und nutzt jede Gelegenheit euch auszuweichen.

Verfolgt ihn und versucht ihn schnellstmöglich zu eliminieren. Lasst ihr euch nämlich zuviel Zeit, fährt der Priester in der Raummitte ein Geschütz hoch, mit dem er euch unter Beschuss nimmt. Ihn erst dann zu erledigen ist noch weit aufwendiger, weshalb ihr euch bei der Jagd Mühe geben solltet. Ist er ausgeschaltet und habt ihr seinen Galerieschlüssel, geht es zurück zur Anhöhe und durch die Tür in den nächsten Bereich. Sammelt zuvor jedoch noch unbedingt die zahlreichen Items im Raum rechts neben der Tür auf.



In der Galerie erwartet euch wieder mal ein Rätsel. Ihr müsst die Bilder so anordnen, dass insgesamt sechs Hingerichtete dargestellt werden. Betätigt nacheinander die Schalter 2, 3, 1 und 4, um das Rätsel zu lösen und die nächste Tür freizulegen. Nehmt noch die Items an euch, schießt den Seidenkristall aus der Trophäe und verlasst den

Raum.

Es erwartet euch eine kleine Zwischensequenz und danach eine Horde von Priestern. Nehmt das Gewehr und die Granaten hervor und erledigt eure Angreifer. Von den oberen Etagen eröffnen zudem Armbrustschützen das Feuer und sogar einige Priester mit Raketenwerfern haben es auf euch abgesehen. Die richtige Taktik ist hier, keinesfalls



stehen zu bleiben. Kämpft euch durch das Getümmel und schaltet die Schützen einen nach dem anderen mit gezielten Schüssen aus, indem ihr auf der oberen Balustrade im Kreis rennt. Schießt auf die Deckenlampen, um die darunter stehenden Priester zu erledigen, und macht euch stets auf Nachschub gefasst. Habt ihr sämtliche Angreifer ausgeschaltet, könnt ihr euch nach Items umsehen und die obere Etage genauer inspizieren. Hier findet ihr an einer Wand einen Schalter, mit dem ihr in der Raummitte ein Podest hochfährt und zudem zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Priester anlockt.

Wendet schnell und betretet den südlichen Raum auf der Etage. Zerstört die Vase und betätigt den nun freigelegten Schalter, um eine kleine Brücke zum Podest in der Raummitte auszufahren. Geht nun vorsichtig zurück zum Podest, wo sich jetzt zwei Priester mit Raketenwerfern aufhalten, die ihr bestenfalls mit einer Granate ausschaltet, und ihr euch danach das Ziegenornament in der Kiste auf dem Podest aneignet. Habt ihr das gemacht, öffnet sich die Tür neben dem Schalter, die ihr auch sogleich durchschreitet.

Speichert bei Bedarf, nehmt das Item und geht durch die linke der beiden Türen. Schießt auf den Spinell über der Tür und geht in den Außenbereich. Folgt dem Pfad und schießt bei Bedarf einige der Krähen vom Himmel, um deren Items zu schnappen. Merkt euch diesen Ort gut, da ihr zusammen mit Ashley später nochmals hierher zurückkehren werdet, weil sich in dem kleinen Haus nämlich ein ganz spezielles Item befindet, das ihr nur mit Ashleys Hilfe erlangen könnt. Geht schließlich weiter geradeaus, nehmt die Items in den Kisten an euch und geht am Ende des Pfades durch die Tür.

Ihr seht vor euch einen Irrgarten, in dem ihr die beiden Hälften des blauen Mondsteins finden sollt. Da es im Irrgarten jedoch von gefährlichen Hunden wimmelt, solltet ihr besonders vorsichtig sein und euer Gewehr hervorkramen.

Die rechte Mondsteinhälfte findet ihr auf der Treppe beim Springbrunnen.



Die linke Mondsteinhälfte ist nordöstlich versteckt und ihr müsst über die Brücke schreiten, um zum Springbrunnen mit der Mondhälfte zu gelangen. Es lohnt sich im Übrigen, den Irrgarten auf Items abzusuchen. Ihr findet nämlich auch noch einen roten Edelstein, den ihr in die Maske mit Kerben einsetzen könnt. Danach geht es zurück zur

Doppeltür vor dem Eingang des Irrgartens, die ihr nun mit den beiden Mondsteinhälften öffnet, woraufhin ihr eine interessante Zwischensequenz zu sehen bekommt.

### Kapitel 3.3



Schnappt euch die Items und das Dokument auf dem Tisch, holt euch den wertvollen Spiegel mit Perlen aus dem Schrank hinter dem Händler und wertet eure Blacktail in puncto Feuerkraft und

Kapazität auf Level drei auf. Verlasst danach die Räumlichkeiten Richtung Esszimmer.

Nehmt die Items und geht durch den langen Gang am Ende des Esszimmers gen Süden. Dort befindet sich ein weiteres Zimmer, in dem ihr zahlreiche Items findet. Öffnet hier auch noch die Tür, indem ihr das Schloss zerstört, und kehrt danach in das Esszimmer zurück.

Hier erwartet euch wieder mal ein kleines Rätsel. Seht euch in Ruhe um und betätigt die Klingel auf dem Tresen beim östlichen Gang. Hier befindet sich quasi ein kleiner Schießstand mit einem Bild als Zielscheibe. Das Ziel ist es, die Weinflasche zu treffen, die die Tür zum nächsten Raum öffnet. Bevor ihr durch die Tür geht, solltet ihr euch vergewissern, dass all eure Waffen vollständig geladen sind.



Sobald ihr die Truhe in der Raummitte erreicht habt, fallen Gitterstäbe von der Decke und schließen euch ein. Zu allem Überfluss springt noch ein blinder Gegner zu euch in die Zelle. Nehmt euer Gewehr hervor und rennt schnell zur Zelltür. Schießt auf das Schloss, verlasst umgehend die Zelle und entledigt euch der zahlreichen Priester, die sich im Raum

befinden. Danach könnt ihr aus sicherer Distanz den blinden Gegner durch die Gitterstäbe erledigen, ohne dass euch dessen Attacken gefährden.

Es kann jedoch auch vorkommen, dass euch dieser durch die Tür und um die Zelle herum folgt. Flüchtet in diesem Fall am besten in das Esszimmer und macht euch hier die beiden Tische als Sicherheitsabstand zu Nutze, während ihr den Parasiten auf dem Rücken des blinden Gegners bearbeitet. Wenn ihr auch ihn erledigt habt, solltet ihr euch noch schnell die Sanduhr mit Verzierung in der Zelle schnappen. Bevor ihr den Raum endgültig verlasst, empfiehlt es sich, noch den hinteren Teil des Schießstandes zu erkunden, da sich hier eine Box der spärlich gesäten Magnum-Munition befindet.

Macht euch im folgenden Raum auf Gegnerkontakt gefasst, springt von der Anhöhe und kämpft euch zum Schalter in der Raummitte durch. Betätigt diesen, um eine Balustrade hochzufahren, über die ihr den Raum verlassen könnt. Nehmt die Items an euch und klettert wieder zur Anhöhe hoch, wo euch auch schon ein paar Priester erwarten. Danach



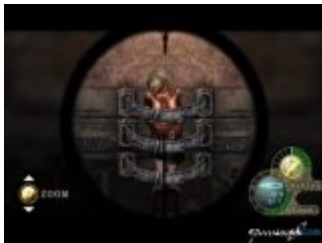
schreitet ihr über die Balustrade und werdet kurz vor der gegenüberliegenden Tür von Priestern mit Schilden abgefangen.

Erledigt sie und geht, bevor ihr den Bereich verlasst, zuerst noch über die nördliche Treppe zum Raum hinter dem Gitter. Hier trifft ihr auf einen Priester mit Armbrust, findet neben ein paar Items aber auch einen Einweg-Raketenwerfer, den ihr unbedingt mitnehmen solltet. Danach könnt ihr den Raum endgültig verlassen.

Folgt dem Gang, speichert bei Bedarf und kauft euch beim Händler den neuen XL-Koffer. Verscherbelt auch noch den Spiegel mit Perlen, die Sanduhr mit Verzierung und den Illuminados-Anhänger. Danach geht es durch die Tür neben der Schreibmaschine.

### Kapitel 3.4

Nach der ernüchternden Zwischensequenz wagt ihr erstmals einen Blick nach unten in die Raummitte und erblickt sofort die angekettete Ashley. Sammelt die Items ein (seht auch hinter dem Bild an der Wand nach) und geht dann auf das etwas tiefer liegende Podest, wo ihr euer Gewehr hervorkramt.



Wie ihr durch den Zoom erkennen könnt, ist Ashley durch drei Schnallen festgemacht. Nun müsst ihr genau diese zerschießen, ohne jedoch Ashley zu treffen. Zielt ganz einfach auf die seitlichen Enden der Schnallen, was ihr übrigens bei Munitionsknappheit auch mit der Pistole mit etwas Vorsicht bewerkstelligen könnt. Sobald ihr alle drei

Schnallen zerschossen habt und Ashley befreit ist, stürmt eine Horde von Priestern die Etage von Ashley. Gebt ihr Feuerschutz und erledigt die Priester, bis die Welle abgeklungen ist und sich Ashley den fallengelassenen Schlüssel eines Priesters schnappt.

Nach der Zwischensequenz erwartet euch eine gänzlich neue Herausforderung. Ihr übernehmt jetzt nämlich mal ausnahmsweise die Kontrolle Ashleys und lasst Leon zurück. Als Ashley müsst ihr auf Waffengewalt gänzlich verzichten und euch stattdessen die Umgebung zunutze machen. Betretet das erste Zimmer und ignoriert vorerst den Priester neben dem Kamin. Rennt an ihm vorbei den Gang rechts von euch hinunter

zur Kurbel und betätigt diese, um das Tor anzuheben. Sollte euch der Priester zu nahe kommen, könnt ihr euch retten, indem ihr unter dem Tisch durchkriecht oder versucht, den Priester auszuschalten. Bewerft ihn hierfür mit den herumstehenden Öllampen, wobei ihr ihn ganze drei Mal treffen müsst und dabei die Gefahr eingeht, euch selbst zu verbrennen.

Nehmt auf jeden Fall noch die Heilkräuter mit und betretet den nächsten Raum, in dem euch nochmals dasselbe Szenario erwartet: Ein Priester und ein weiteres Tor, das ihr diesmal jedoch über zwei Kurbeln öffnen müsst. Da der Raum hier sehr viel kleiner ist, könnt ihr eine Konfrontation mit dem Priester kaum vermeiden und solltet ihr mithilfe der



Lampen neben der Feuerstelle ausschalten. Daneben könnt ihr ihn auch in den Raum von vorhin locken und dann so schnell als möglich in den Raum mit den beiden Kurbeln hechten, wo ihr das zuvor hochgefahrene Tor mit dem Schalter an der Wand wieder hinunterfahren könnt und den Priester so ganz einfach ausschließt. Danach geht es den nun offenen Gang hinunter (ignoriert die Tür zu eurer Linken) nach rechts bzw. Süden, wo ihr den nächsten Raum betretet.

Ihr bewegt euch fortan mit Hilfe eurer Taschenlampe durch die Finsternis. Nehmt das grüne Kraut und schiebt den Schrank zu eurer Rechten zur Seite. Betätigt den Schalter dahinter und kriecht danach unter dem Tisch neben der Eingangstür hindurch. Betätigt auch hier den Schalter und geht durch das damit geöffnete Tor. Nehmt hier die Steintafel von der Feuerstelle und betätigt den Schalter gleich links daneben. Damit öffnet ihr das Tor zum Startbereich, wo ihr nun hingehet und erneut den Schalter hinter dem Schrank betätigt, um damit das dritte Tor zu öffnen und geradeaus durchmarschieren zu können. Nehmt noch die beiden Items im Schrank und auf dem Regal an euch und verlasst den Bereich.

Geht durch die Finsternis an den Ritterrüstungen vorbei, bis ihr schließlich in einen ziemlich düsteren Raum gelangt. Hier erwartet euch wieder mal ein Rätsel. Ihr müsst in einem Schiebekasten acht Bilder so anordnen, dass ihre Oberflächen das Bild eines Wappens ergeben. Bei diesem Rätsel müsst ihr versuchen, die Lösung durch stures Probieren und Logik herbeizuführen. Sobald ihr es geschafft habt, müsst ihr nur noch die Steintafel einsetzen, womit sich die Tür vor euch öffnet.

Nehmt den wertvollen Goldarmreif aus der Truhe und die Insignie der Familie Salazar von der Feuerstelle. Sobald ihr das getan habt, erscheint eine

weitere Truhe, in der ihr das Schlangenornament findet. Kurz darauf gesellen sich drei Ritterrüstungen zu euch. Versucht, sie zu umgehen und durch den Gang zurück zu fliehen.



Auch die anderen Ritterrüstungen sind nun plötzlich sehr lebendig und attackieren euch aus dem Stand. Reagiert darauf mit der richtigen Tastenkombination, woraufhin die Rüstungen hart am Boden aufschlagen und zu Bruch gehen. Geht vorsichtig den Weg zurück durch das Zimmer mit den Schaltern und Toren und durch den Gang, der zu den Zimmern mit den Priestern von vorhin führt. Geht aber nicht dorthin zurück, sondern nehmt nun die Tür im Gang, die wir zuvor ignoriert haben. Nehmt im folgenden Zimmer die Items und das Dokument an euch und nehmt Notiz von der Kurbel. Setzt die Insignie der Familie Salazar in die Kurbel ein, dreht diese und legt damit eine Leiter offen, über die ihr den Bereich verlassen könnt. Nehmt oben angekommen das Gold an euch, geht den langen Gang hinab und an dessen Ende durch die Tür, womit ihr endlich wieder mit Leon vereint seid.

## Kapitel 4.1



Ihr seid nun wieder in altbekannter Manier mit Ashley unterwegs. Was nun folgt, ist eine kurze Rückwanderung zurück zum äußeren Pfad entlang dem Schloss, den ihr zuvor alleine mit Leon entlanggegangen seid. Geht folglich alles zurück durch den Gang mit dem Händler, durch das Zimmer mit der Balustrade und von dort aus in den Raum mit dem Käfig, wo euch nun einige Priester angreifen.

Habt ihr sie besiegt, geht es weiter in das Esszimmer, wo ihr erneut auf ein paar Priester trifft. Geht von hier aus den südlichen schmalen Gang entlang in das Zimmer, das ihr zuvor alleine als Leon ausgeräumt und eo ihr die Tür vom Schloss befreit habt. Von hier aus geht es schließlich raus in das Zimmer und von dort aus auf den Pfad, wo ihr nördlich auf das Haus trifft, das ihr zuvor alleine nicht betreten konntet.

Dort hievt ihr Ashley durch das Fenster in die erste Etage, damit sie die Tür aufschließt, und schnappt euch nun endlich die Items, worunter sich neben



dem wertvollen eleganten Parfümflakon, auch die Broken Butterfly befindet. Spart das gute Stück unbedingt für später und kehrt wieder zurück zum Startpunkt, wo das Kapitel gerade angefangen hat. Von dort aus geht es direkt durch die nördliche Tür. Nehmt auch hier die herumliegenden Items an euch und speichert bei Bedarf das Spiel. Sobald ihr die Schwindel erregende Plattform in der Raummitte betretet, setzt ihr euren Weg als Leon im Alleingang fort.



Im Raum vor euch geht es sprichwörtlich heiß her. Achtet nicht auf die Lava unter euch, sondern bemerkt den Feuer speienden Drachen zu eurer Rechten, der sich langsam auf euch zu bewegt. Nehmt das Gewehr und zielt auf den Gegner, der dieses Ungetüm bedient. Sobald ihr ihn erledigt habt, erscheint auf dem Weg vor euch eine Truhe, deren Inhalt ihr an euch nehmt. Um die Drachen zu erledigen, könnt ihr übrigens auch einfach auf eine der Kettenverbindungen, die durch ihre graue Farbe deutlich hervorstechen, schießen. Nehmt das Gold aus der Truhe und betretet die drehende Plattform in der Raummitte. Wartet ab, bis sich die Lücke zum gegenüberliegenden Pfad dreht, und springt hinüber.

Hier erwarten euch ein paar Priester sowie ein weiterer Feuer speiender Drache zu eurer Linken. Wendet dieselbe Taktik an wie zuvor, nehmt den Illuminados-Anhänger aus der Truhe und entledigt euch danach der Priester. Geht bis an das Ende des Pfades, wo schließlich ein letzter Drache direkt vor euch erscheint. Erledigt auch dieses Ungetüm und geht danach die nun hochgefahrene Brücke hinauf, an deren Ende ihr in der Truhe das Löwenornament findet. Nun ist es Zeit, zu Ashley zurückzukehren.

Mit Ashley wiedervereint, geht es in den Raum östlich, von dem auf der Karte ein bahnähnlicher Pfad wegführt. Hier stoßt ihr auf eine kleine Bahn, mit der ihr in die erste große Halle des Schlosses zurückfahren könnt. Dort angekommen, speichert ihr bei Bedarf und widmet euch dem Bild an der Wand. Setzt alle drei Ornamente ein und geht durch



die neue Tür. Betretet die nächste Bahn und fahrt in einen neuen Bereich. Nehmt bei der Haltstelle die Items an euch und inspiziert das Gemälde, hinter dem sich etwas Gold befindet. Im nächsten Raum gibt es insgesamt drei Pfade. Nehmt die Items und geht durch die westliche Tür. Hier müsst ihr die beiden Statuen auf zwei der Bodenschalter stellen und danach Ashley anweisen, sich auf eine Fläche zu stellen, während ihr die letzte besetzt.



Damit öffnet ihr die gegenüberliegende Tür, die ihr auch sogleich durchschreitet.

Nach der Zwischensequenz findet ihr euch in einer Falle wieder. Die mit Spitzen versehene Decke rückt kontinuierlich näher und ihr könnt den Mechanismus lediglich dadurch stoppen, indem ihr auf die vier roten Flächen schießt. Macht das so schnell wie möglich, nehmt die Pistolenmunition an euch und geht durch den Gang. Sobald ihr das Zimmer am Ende des Ganges betretet, erscheint eine neue Zwischensequenz.

Ihr seid von Ashley getrennt worden und es bewegt sich eine riesige Baumaschine auf Ashley zu. Zielt auf die beiden Priester, die das Gerät bedienen, und lauft mit Ashley vom Tor weg. Die Baumaschine fährt nämlich weiter und zerstört das Tor, vor dem ihr euch gerade eben noch befunden habt. Nehmt die zahlreichen Items und das wertvolle elegante Schachbrett im Regal an euch und bemächtigt euch schließlich noch des Grals der Königin in der Truhe. Geht durch die Tür in den Raum mit den Statuen und von dort aus wieder zurück in den Bereich mit den drei Pfaden.

Nehmt diesmal den östlichen Pfad und sammelt die Items und das Dokument im Raum bei der Doppeltür auf. Lasst im folgenden Gang Ashley bei der Löwenstatue zurück und nehmt die Pistolenmunition. Seid bei den Ritterrüstungen vorsichtig, da euch zwei von ihnen, wie damals Ashley bei ihrem Alleingang, angreifen wollen und ihr wieder die richtige Tastenkombination anwenden müsst, um den Attacken zu entgehen.

Der Gang führt derweil in ein Zimmer, in dessen Mitte der Gral des Königs auf euch wartet. Sobald ihr diesen an euch genommen habt, schließt sich die Tür und ihr werdet von drei Rittern angegriffen. Versucht, mit eurem Gewehr die Köpfe zu treffen, womit ihr die eigentlichen Angreifer, nämlich die Parasiten, entblößt. Bearbeitet auch diese mit dem Gewehr, bis ihr alle drei Ritter bzw. Parasiten erledigt habt. Versucht, den Abstand derweil so groß wie nur möglich zu halten und die Parasiten mit gut platzierten Schüssen zu eliminieren. ebt im Übrigen besonders Acht auf die Angriffe. Ein Hieb kann bereits ausreichen, um euch auf die Matte zu schicken. Nach der ersten Runde folgt derweil noch eine weitere Runde, in der es genauso zugeht. Habt ihr auch hier die Angreifer erledigt, geht es mit Ashley zurück in den Bereich mit den drei Pfaden.



Nehmt diesmal den nördlichen Gang, bis ihr in einer Halle angelangt. Dort warten einige Priester auf euch, die ihr umgehend ausschaltet. Am Ende der Halle gibt es die zwei Büsten der Königin und des

Königs. Setzt die passenden Grale ein und öffnet damit das Tor. Bevor ihr die Halle verlasst, solltet ihr noch die diversen Items (darunter ein grüner Edelstein) von den Statuen an der Wand schießen. Im nächsten Gang nehmt ihr die Items an euch und springt kurz vor dem Ende des Ganges neben der Kommode über das Fenster. Damit landet ihr auf einer Veranda mit einer Leiter. Erklimmt diese und geht die Veranda entlang, bis ihr zu einer Truhe gelangt, in der ihr die wertvolle Lampe findet. Anstatt alles zurückzulaufen, könnt ihr euch links neben der Truhe in den nächsten Bereich fallen lassen.

Sobald ihr die Raummitte mit dem kolossalen Insektennest erreicht habt, erscheint eine Zwischensequenz und ihr bewegt euch wieder ohne Ashley fort. Rennt schnell zum Schalter an der gegenüberliegenden Raumseite und betätigt diesen. Leider hat das Manöver nicht geklappt und ihr müsst nachhelfen. Zielt also auf die an der Wand verschraubten Endstücke der beiden Ketten, um die Brücke nach unten zu lassen. Gebt derweil besonders Acht wegen der Insekten und versucht, ihnen aus dem Weg zu gehen oder sie mit eurem Gewehr auszuschalten. Im folgenden Gang solltet ihr beim Händler eure Blacktail in puncto Feuerkraft und Kapazität auf Level vier und bezüglich Feuergeschwindigkeit und Ladegeschwindigkeit auf Level drei aufwerten. Nehmt danach noch die Items an euch, speichert und geht in den Außenbereich.

Untersucht die Kisten und kramt euer Sturmgewehr hervor. Erledigt die beiden Priester auf der Balustrade des Turms vor euch und überquert nach dem Funkspruch die Brücke. Da die Tür leider versperrt ist, müsst ihr links über die Brücke auf die Balustrade. Dort erwarten euch ein paar Priester. Nachdem ihr sie erledigt habt, folgt ihr der Balustrade gradeaus und betretet die Tür auf der Gebäudeseite.



Diese führt euch ins Innere des Turms, das mit zahlreichen Zahnrädern verziert ist. Ihr habt den Mechanismus in Gang zu setzen und müsst hierfür drei Holzstücke mit euren Waffen zerstören, die die Zahnräder blockieren. Direkt vor euch befindet sich ein solches Stück Holz. Danach geht ihr über die Leiter eine Etage höher, wo ihr gleich noch ein lästiges Holzstück findet. Auf der letzten Etage direkt hinter euch verbirgt sich das letzte Stück Holz und entlang dem Gang auch ein Schalter, mit dem ihr die Zahnräder in Gang setzt. Tut dies und nehmt danach das Dokument und das grüne Kraut auf dem Tisch an euch. Nun bekommt ihr Gesellschaft von einigen Priestern und müsst euch bis ins Erdgeschoss hinabkämpfen. Sammelt die diversen Items auf und dringt bis zum großen Tor vor, durch das ihr den Turm verlasst.

Draußen angekommen, stürmen euch drei Priester mit Schilden entgegen. Erledigt sie und geht weiter geradeaus. Noch bevor ihr das Ende der Brücke erreicht, kommen euch zahlreiche Priester entgegen. Auch von hinten rücken einige Gegner vor und kreisen euch ein. Dreht euch schnell um und schaltet die paar Priester aus, die sich von hinten nähern, damit ihr euren Abstand zur Gegnermeute vergrößern könnt. Danach widmet ihr euch dem Rest. Besonders hilfreich sind hier die Granaten, da ihr aufgrund der schmalen Brücke beste Chancen besitzt, viele Gegner auf einmal zu eliminieren. Schaltet am Ende der Brücke noch den Oberpriester aus, von dem ihr den Armreif erhaltet, und geht danach durch die Tür.



Nun befindet ihr euch in einer schwierigen Situation: Ihr seid eingeschlossen in einer Halle, in der sich zwei blinde Gegner und einige Priester befinden. Nutzt dieselbe Taktik wie zuvor, d. h. bewegt euch in normalem Gehtempo und schießt so lange auf die Parasiten der blinden Gegner, bis diese besiegt sind. Seid anfangs, wenn ihr die Priester ausschaltet, einfach besonders vorsichtig, um nicht eingekesselt zu werden, und versucht danach, die beiden blinden Gegner bestmöglich zu umgehen, wozu ihr den kleinen Gang oberhalb der Halle sehr gut benutzen könnt. Schnappt euch nach dem Kampf noch das Gold der beiden sowie sämtliche Items und geht danach durch die Tür. Nehmt im folgenden Gang die beiden Spinell an euch und macht euch im nächsten Raum auf eine Zwischensequenz gefasst.

Weiter geht es im Untergrund, wo ihr euch die Krone mit Kerben von der Leiche eines Priesters aneignet und die zahlreichen Items aufsammelt. Danach geht es erst mal zum Händler, wo ihr euch die neue Striker kauft und euer altes Gewehr verkauft. Auch solltet ihr euch nun das halbautomatische Sturmgewehr kaufen, da ihr das schnellere Schussverhalten schon bald benötigen werdet. Natürlich solltet ihr dazu auch noch das passende Zielfernrohr kaufen und euer altes Sturmgewehr samt zugehörigem Zielfernrohr verkaufen. Nun solltet ihr die neue Striker komplett auf Level zwei und das halbautomatische Sturmgewehr komplett auf Level vier tunen. Damit seid ihr für alle Gefahren gerüstet, könnt bei Bedarf speichern und danach über die Leiter verschwinden.

Lauft den Gang entlang, nehmt die Items und lasst euch nicht von eurem Verfolger irritieren. Hinter der nächsten Tür wartet ein weiterer Gang, in dem es gleich ziemlich wild zugeht. Rennt einfach



geradeaus und macht euch darauf gefasst, die Attacken eures nächsten Gegners über die entsprechenden Kombinationen abzuwehren. Am Ende des Ganges betretet ihr den Generatorenraum und schaltet in der hintersten Nische rechts den Strom wieder an, um den Aufzug zu aktivieren. In diesem Augenblick schließt sich die Eingangstür und macht euch zum Gefangenen. Rennt also wieder zur Eingangstür und versucht, sie zu öffnen. Nachdem ihr darüber informiert wurdet, dass die Tür sich erst nach einer gewissen Zeit öffnet, stürzt sich euer Gegner auf euch und greift an. Versucht, an ihm vorbeizurennen und die Flasche in der Ecke umzustoßen, womit ihr euren Angreifer kurzzeitig einfriert.

Dies ist der Moment, in dem ihr eure stärkste Waffe gebrauchen müsst, um ihn zu erledigen. Am besten eignet sich hierfür der Einwegraketenwerfer, den ihr hoffentlich noch besitzt und nun benutzen könnt. Alternativ seid ihr auch mit der Broken Butterfly gut beraten, benötigt aber mehr Munition. Seht zu, dass der Schuss sitzt, da ihr im Generatorenraum lediglich eine Flasche vorfindet und bis sich die Tür öffnet, keine zweite Chance bekommt. Ansonsten findet ihr im Gang eine weitere Flasche, mit der ihr die Taktik weiterhin anwenden könnt. Bei der ersten Abzweigung rechts im Gang gibt es neben TMP-Munition auch wieder eine Flasche und ebenso im Raum mit dem Aufzug. Sobald ihr euren Angreifer erledigt habt, nehmt ihr dessen Kronjuwel an euch, sammelt die diversen Items in den Räumen ein und verlasst den Bereich per Aufzug.

## Kapitel 4.2



Nehmt die Items und das Dokument und geht anschließend durch die Doppeltür. Folgt der Mine und erledigt die beiden Dorfbewohner, die mit Fackeln ausgerüstet Ausschau nach euch halten. Nehmt auch hier die Items und geht geradeaus weiter. Springt auf keinen Fall bei der Leiter in den unteren Bereich, sondern wartet auf die zahlreichen Dorfbewohner, die gleich zu euch gestürmt kommen. Wenn ihr alle Dorfbewohner eliminiert habt, könnt ihr euch in aller Ruhe umsehen und die Items einsacken. Geht danach unter den Gleisen beim Felsen, der euch den Weg versperrt, zum Hebel und betätigt diesen. Kurz darauf kommt ein Wagen gefahren, bleibt jedoch am Ende der Bahn stecken. Nun müsst ihr den Strom über den Hebel aktivieren, der sich südlich auf der Anhöhe befindet.

Sobald ihr das getan habt und wieder zurückmarschiert, erscheint auf halbem Weg ein neuer Kettensägenschwinger. Hastet schnell zur Leiter und erklimmt diese. Auf den Gleisen angekommen, stürmen euch ein paar Dorfbewohner entgegen. Erledigt sie so schnell wie möglich, dreht euch um und geht vor der Leiter in Position. Pumpt von hier aus den Kettensägenschwinger jedes Mal mit Blei voll, sobald er versucht, zu euch hinaufzuklettern. Schnappt euch danach sein Gold und bedient nochmals den Hebel neben dem Wagen, um diesen hinunterzufahren. Nehmt nun das Dynamit aus dem Wagen und platziert es beim Felsen. Schaltet noch die Dorfbewohner hinter dem Felsen aus, nehmt die Items an euch und durchschreitet die Tür.

Lauft zur gegenüberliegenden Tür und macht euch auf zwei Riesen gefasst. Rennt schnell zum Hebel und betätigt diesen im richtigen Moment, wenn der eine der beiden über der Falltür steht. Damit habt ihr nur noch mit einem Riesen zu kämpfen und mehr Spielraum, könnt die Falltür jedoch nicht noch mal benutzen. Sofern es euch nicht sofort gelingt, einen über die Falltür in die Lava zu schicken, so könnt ihr dies nach einer bestimmten Zeit nochmals versuchen.



Sobald ihr nur noch einen Riesen zu bekämpfen habt, rennt ihr auf das Gerüst gegenüber dem Hebel und erklimmt es. Wartet oben, bis der Riese am Gerüst rüttelt, und gleitet über das Seil auf die gegenüberliegende Raumseite. Dies ist der Zeitpunkt, an dem ihr euer Feuer eröffnen könnt. Wenn euch der Riese zu nahe kommt, rennt ihr einfach an ihm vorbei und beginnt dasselbe Spiel nochmals von vorn. Wiederholt dies, bis ihr den Riesen wie damals El Gigante genug bearbeitet habt und dieser in die Hocke geht. Springt in diesem Fall sofort auf seinen Rücken und bearbeitet den Parasiten mit eurem Messer. Am Ende gibt es schließlich noch ein QTE, in dem ihr dem Aufschlag des Riesen ausweichen müsst. Schnappt euch danach noch die Items und verlasst den Bereich.



Am Ende des Ganges erwartet euch eine große Höhle mit zahlreichen Insekten. Holt bestenfalls gleich einige von ihnen mit eurem Sturmgewehr aus der Luft. Geht rechts den Felsen entlang und, oben angekommen, in die westliche Höhle, wo ihr den Schalter betätigt. Erledigt die herbeieilenden Insekten und geht wieder in die Höhle zurück.

Rennt nun zur östlichen Höhle, wo ihr einen weiteren Schalter betätigt und

damit die Tür zum nächsten Bereich öffnet. Ihr bekommt abermals Gesellschaft und müsst die Insekten eliminieren. Vergewissert euch danach, dass ihr alle Items aufgesammelt habt, und verlasst die Höhle.

Passt im folgenden Gang auf die Fallen auf. Legt den Schalter in der Gangmitte um und überlistet auch die nächsten Fallen, indem ihr euch die Sequenz einprägt. Nehmt im folgenden Raum die königliche Insignie an euch und prüft das Grab, worauf dieses in die Höhe fährt.

### Kapitel 4.3



Nehmt die Items und das Dokument an euch und geht zum Händler. Wertet eure Blacktail auf Level fünf und die Striker auf Level drei auf. Zudem empfiehlt es sich, das halbautomatische Sturmgewehr ebenso auf Level fünf aufzuwerten. Wenn ihr stets alle Schätze aufgesammelt, kombiniert und zum Höchstpreis verkauft habt und auch mal die zahlreichen Seidenkristalle und Spinell losgeworden seid, solltet ihr noch mehr als genug Geld haben, um auch endlich mal die Broken Butterfly auf Level zwei aufwerten zu können. Danach lauft ihr den Weg entlang und macht euch auf einige Dorfbewohner gefasst.

Nach dem letzten Upgrade der Blacktail benötigt ihr lediglich noch zwei Schüsse, um Dorfbewohner auszuschalten. Passt auf, damit sie euch mit ihren Fackeln nicht verbrennen, sammelt die Items auf und inspiziert den Schuppen rechts neben dem Feuer. Ihr könnt das Haus von hinten durchs Fenster betreten und findet neben einem Item auch eine Kurbel. Betätigt diese und geht durch den nun vorhandenen Schacht.

Lauft den Gang hinab, nehmt die Items und wartet am Eingang des großen Raums. Hier befinden sich einige Dorfbewohner und Bärenfallen. Erledigt sie bestenfalls mit dem halbautomatischen Sturmgewehr und geht danach rechts den Weg hinunter. Wartet dort und schaut zum Gebäude auf der linken Seite. In der ersten Etage des Gebäudes befindet sich ein weiterer Kettensägenschwinger, der gerade im Raum herumrennt. Versucht, ihn von eurem Standpunkt aus mit dem halbautomatischen Sturmgewehr auszuschalten. Klettert danach die Leiter beim Gebäude empor und nehmt, in der ersten Etage angekommen, das Item und den Schlüssel für die Mine an euch. Geht danach die Treppe hinunter. Unten angekommen erwartet

euch ein zweiter Kettensägenschwinger. Kramt also schnell eure Striker oder die Broken Butterfly hervor und schaltet auch diesen Knaben aus.

Seid jedoch besonders vorsichtig, da zusätzlich Dorfbewohner durch die Tür und von der ersten Etage aus zu euch eilen. Wenn die Lage für euch zu eng werden sollte, könnt ihr in die erste Etage fliehen und dort in der Ecke Stellung beziehen, von wo aus ihr die Gegner in Schach halten und ihnen schaden könnt. Bevor ihr den Bereich endgültig verlasst, geht ihr zurück zum Eingang der Höhle. Sucht hinter den Ruinen einen Weg, der euch in einen Raum mit einem Dorfbewohner führt, der direkt unter dem Gang liegt. Hier findet ihr im Grab das wertvolle Zepter. Danach könnt ihr den Bereich mit dem neuen Schlüssel verlassen.

Nehmt das Item im folgenden Gang an euch und durchschreitet die Tür. Sobald ihr die Raumhälfte erreicht habt, springen ein paar Parasiten aus dem Sand und die mit Stacheln versehene Decke beginnt sich zu senken. Eliminiert zuerst mit eurer Striker die Parasiten und zerstört danach schnell die vier Schalter an der Decke, um den Senkmechanismus zu stoppen. Nehmt danach das Gold aus dem Grab und geht durch die Tür. Geht hier die Treppe hinab, sammelt die Items auf und durchschreitet die Tür. Vergewissert euch, dass ihr hier alle Items an euch genommen habt, und steigt dann in die Wagen hinab. Geht bis zum zweiten Wagen und schießt von dort aus auf den Schalter zu eurer Linken, der die Bahn in Bewegung setzt. Springt danach zurück in den hintersten der drei Wagen und ladet all eure Waffen nach. Während der folgenden Fahrt springen nämlich immer wieder neue Dorfbewohner in die Wagen und versuchen, euch anzugreifen. Macht euch zudem auf QTEs gefasst, in denen ihr euch ducken müsst, um Holzplatten auf Kopfhöhe auszuweichen.



## Kapitel 4.4



Speichert bei Bedarf, nehmt das Item und betretet den großen Raum. Nehmt auch hier die Items aus den beiden Vasen und geht auf den unteren Steg im Wasser. Sobald ihr ein Stück gelaufen seid, erscheint eine Zwischensequenz, in der euch die Gegner den Weg versperren, indem sie den Steg hinunterfahren. Geht zurück in den Raum (macht

euch auf Gegnerkontakt gefasst) und steigt die Leiter empor. Springt von dieser Etage aus auf die Hand der Statue und von dieser wiederum auf die nächste Etage, sobald die Hand oben angekommen ist. Erledigt auch hier die Priester und betätigt den Schalter, um den einen der beiden Stege im Wasser wieder hinaufzufahren. Danach springt ihr wieder auf die Hand und sobald diese unten angekommen ist, auf das mittlere Podest. Hier legt ihr den Schalter um und aktiviert damit die rechte Hand der Statue. Springt auf diese und lasst euch auf die zweite Etage hieven, wo ihr über den Weg hinter die Statue gelangt und einen dritten Schalter vorfindet.

Betätigt auch diesen, um damit beide Hände zu aktivieren. Springt schließlich wieder auf die Hand und lasst euch von dieser in den unteren Raum bringen. Dort findet ihr neben Items auch eine Leiter. Springt hinunter und legt den Schalter um. Damit habt ihr den zweiten Steg hochgefahren und könnt die Brücke überqueren. Macht euch auf einige Priester gefasst und rennt danach auf den Steg. Nun erwartet euch ein QTE, in dem ihr von der Statue fliehen und den fallenden Säulen ausweichen müsst. Bei der Tür angekommen, schießt ihr das Schloss auf. Flüchtet weiter von der Statue und rettet euch mittels Tastenkombination mit einem tollkühnen Sprung und betätigt die geforderte Taste so schnell wie möglich, um euch von der Kante hochzuziehen.

Nach der Zwischensequenz und dem QTE findet ihr euch im Turm wieder. Nehmt die Items im unteren Bereich an euch und geht die Treppe hoch. Sobald ihr ein Stück der Treppe erklommen habt, erscheint eine neue Zwischensequenz und die Priester schicken euch fortan Fässer entgegen. Prägt euch die Sequenz ein und rennt schnell bis zum Gerüst.



Überquert dieses, nehmt das Item und erledigt den Priester. Erklimmt die Leiter und macht euch auf einen weiteren Priester gefasst. In der Zwischensequenz wurde derweil angedeutet, dass ihr von unten her Gesellschaft bekommt. Bleibt also, wo ihr seid, und bedient den Hebel, um ein Fass auszulösen, das die Angreifer erledigt.

Macht euch von nun an einfach auf steten Gegnerkontakt gefasst und schaltet mit eurem halbautomatischen Sturmgewehr den Dynamit werfenden Priester auf der gegenüberliegenden Raumseite aus. Danach nehmt ihr die Items in der Raummitte an euch und betretet den Lift. Da dieser zu schwer ist, müsst ihr die beiden Kisten wegschieben und danach die Taste erneut drücken. Während der Fahrt springen immer wieder Priester zu euch auf den Lift, während ihr von Armbrustschützen unter Beschuss genommen werdet.



Schaltet diese möglichst schnell mit dem halbautomatischen Sturmgewehr aus, da der Lift einige Male hängen bleibt. Rennt, oben angekommen, erst mal raus auf das Gerüst entlang dem Turm und folgt diesem.

Damit kommt ihr auf der gegenüberliegenden Raumseite an und findet einen zweiten Aufzug vor. Springt noch schnell in den Schacht rechts davon, wo ihr in einer Truhe einen wertvollen Goldarmreif findet. Verlasst danach über den Aufzug den Bereich. Oben angekommen folgt ihr der Treppe und kommt schließlich zu einer weiteren Tür. Nehmt zuvor noch die Items an euch und wertet beim Händler eure Broken Butterfly auf Level drei und in puncto Feuerkraft auf Level vier auf. Da euch ein harter Kampf bevorsteht, solltet ihr nicht vergessen zu speichern und könnt danach die Tür durchschreiten.

### **Salazar**



Nun ist es endlich an der Zeit, Salazar den Garaus zu machen. Salazar ist ein relativ einfacher Gegner und greift mit seinen beiden Tentakeln an. Ihr könnt die Angriffe seiner Tentakel abwehren, indem ihr rechtzeitig die geforderte Tastenkombination drückt. Ihr müsst versuchen, das Auge in der Mitte des Monsters zu treffen. Nehmt hierfür euer halbautomatisches Sturmgewehr. Zwei Schüsse reichen schon, um Salazar freizulegen. Sobald sich dieser zeigt, müsst ihr ihn ordentlich mit Blei voll pumpen. Sehr gut funktioniert hier die Broken Butterfly. Von Zeit zu Zeit beginnt das Mundstück in der Mitte mit dem Auge einen eigenen Angriff. Dabei öffnet es zähnefletschend seinen Rachen und setzt zum Angriff an. Seht zu, dass ihr Land gewinnt, und flüchtet umgehend von der Raummitte weg, da dieser Angriff die stärkste von Salazars Attacken darstellt. Gebt also besonders Acht und versucht, die Taktik fortzusetzen. Immer wenn das Monster zu diesem Angriff ansetzt, zeigt sich auch Salazar. Solltet ihr derweil Items benötigen, so findet ihr im unteren Raumbereich zahlreiche derselben, werdet jedoch auch von Parasiten angegriffen, die dort unten in großer Zahl vorhanden sind. Sobald ihr den Kampf überstanden habt, solltet ihr noch die Hinterlassenschaft und die zahlreichen Items an euch nehmen und den Raum verlassen.

Nehmt im Außenbereich die Items an euch und klettert über das Seil hinunter. Passt auf die Schlange in der Kiste auf, sammelt das Item ein und betretet den Fahrstuhl. Im darauf folgenden Gang gibt es neben einigen Items auch einen Händler. Verkauft die Schätze und wertet die Blacktail

vollständig auf Level sechs auf. Mit dem verbleibenden Geld setzt ihr noch die Striker in puncto Feuerkraft und Kapazität auf Level vier und die Ladegeschwindigkeit auf Level drei. Lauft schließlich den Gang entlang, an dessen Ende euch eine Zwischensequenz erwartet.

## Kapitel 5.1



Folgt dem Weg, bis ihr an eine Kreuzung mit einer Brücke kommt. Nehmt den linken Weg und erklimmt die Felsen, wo ihr zwei Items findet. Geht danach zurück und überquert diesmal die kleine Brücke. Zerstört den Scheinwerfer beim Lager und macht euch auf eine Zwischensequenz gefasst.

Springt danach zum Lager hinüber. Sobald ihr beim ersten Gebäude ankommt, erscheint eine neue Zwischensequenz und ihr werdet von einem M60-Schützen angegriffen. Geht in Deckung und versucht, ihn mit gezielten Schüssen auszuschalten. Ihr bekommt derweil noch Gesellschaft von einigen Soldaten und müsst diese parallel zum M60-Schützen ausschalten. Macht von euren Granaten Gebrauch und verschafft euch immer wieder Abstand. Die Soldaten nutzen derweil nicht nur die Messer, Beile und Schilde wie die gewohnten Dorfbewohner und Priester, sondern greifen euch auch mit Elektroschockern an. Erledigt alle Gegner und sucht die Gegend auf Items ab.

Prüft danach den Sensor beim Tor, um den Laserstrahl zu aktivieren. Wie ihr sicherlich schon bemerkt habt, befindet sich auf zwei Gebäuden jeweils ein Spiegel. Diese müsst ihr nun so ausrichten, dass sie den Laserstrahl zurück zum zweiten Sensor bei der Tür leiten. Damit öffnet ihr die Tür und könnt selbige auch gleich durchschreiten. Nehmt die Gewehr-Munition hinter den Sandsäcken an euch und lauft den Weg hinab. Macht euch auf ein QTE gefasst, in dem ihr euch mit einem Sprung vor einem fallenden Felsbrocken retten müsst. Schnappt euch danach die beiden Items in der Nische und geht weiter. Nach der Brücke erwarten euch zwei Soldaten in der nächsten Höhle. Erledigt sie und klettert die Leiter hinauf.

Erledigt den Soldaten links hinter den Sandsäcken und geht den Weg entlang. Springt durch das Fenster in das Haus und nehmt das Item an euch. Macht euch auf einige Soldaten gefasst und sucht die Höhle auf Items ab. Am östlichen Ende findet ihr scheinbar eine Sackgasse mit einem explosiven

Fass davor. Schießt darauf, um einen versteckten Raum freizulegen und dort in der Truhe den wertvollen Goldluchs zu finden.

Danach geht es wieder zurück in den Außenbereich. Macht euch auf eine Vielzahl von Soldaten gefasst, die unter anderem sogar mit Raketenwerfern angreifen. Schießt oben auf das explosive Fass, um einen der Armbrustschützen auszuschalten. Erledigt die restlichen Angreifer mit eurem



halbautomatischen Sturmgewehr und geht danach die Höhle links entlang, die euch über die Brücke in den Berg hinein zu zwei Items führt. Erledigt die paar Soldaten auf eurem Weg und kehrt danach wieder zurück. Geht nun einfach den Weg bergaufwärts entlang und betätigt, oben angekommen, die Taste, um das Tor zu öffnen.

Im Gang dahinter trifft ihr wieder mal auf den Händler. Hier solltet ihr, nachdem ihr alle Besitztümer losgeworden seid, eure Striker auf Level fünf aufwerten. Speichert bei Bedarf und rückt weiter vor. Schaltet mit eurem halbautomatischen Sturmgewehr die Soldaten aus und betretet danach das Gebäude. Nehmt das Gold aus dem Spind, geht den Gang hinab, nehmt die Brandgranate aus der Truhe und geht durch die Tür mit dem Guckloch. Im Raum dahinter warten ein Gegner und zwei Items.

Geht weiter den Gang hinab beim Fleisch vorbei. Sobald ihr dort vorbeilauft, stürzt euch ein brennender Gegner entgegen. Eliminiert ihn und nehmt danach die Handgranate aus dem Becken. Durchschreitet im Raum dahinter die Tür. Macht euch auf einige heftig gepanzerte Gegner gefasst und geht trotz der Schreie Ashleys erst in den Keller. Erledigt alle Gegner, macht euch auf Verstärkung gefasst und schnappt euch danach alle Items, einschließlich des wertvollen roten Steins des Glaubens. Oben angekommen geht es durch die Tür, wo ihr euch auch gleich die Pistolen-Munition aneignet. Nach der Zwischensequenz schnappt ihr euch das Gold im Spind und geht danach durch die Tür auf der gegenüberliegenden Raumseite.



Nehmt die Gewehr-Munition aus dem Schrank und im Raum mit dem Händler die Sturmgewehr-Munition in der Vitrine an euch. Geht danach den Gang weiter entlang. Sobald ihr um die Ecke seid, öffnet sich eine Tür und zwei Soldaten bewerfen euch mit Dynamit. Geht schnell hinter dem kaputten Fenster in Deckung und schaltet die Angreifer von

hier aus mit gezielten Schüssen aus. Sobald ihr beide erledigt habt, greifen

euch beim nächsten Mal drei Armbrustschützen an. Wenn ihr diese auf dieselbe Weise eliminiert habt, bleibt die Tür offen. Nehmt noch den Smaragd aus dem Schrank und durchschreitet die Tür. Schaltet im nächsten Raum den Soldaten aus, nehmt die beiden Items und verlasst den Bereich.

Öffnet die Tür zu eurer Linken, durchschreitet sie jedoch nicht. Nehmt im kleinen Raum bei der Schreibmaschine die wertvolle Taschenuhr an euch und speichert bei Bedarf. Geht von hier aus die Treppe empor und den Gang hinab. Nehmt bei der Kreuzung den linken Weg und folgt diesem. Im Gang findet ihr zwei Items und an dessen Ende eine Doppeltür. Dahinter verbirgt sich ein Laboratorium. Um die Tür für den hintersten Raum zu öffnen, müsst ihr ein kleines Rätsel lösen. Im Raum dahinter gibt es neben dem seltsamen Gebilde, einem Dokument und TMP-Munition auch die benötigte Kühlraum Schlüsselkarte.

Sobald ihr den Raum verlassen wollt, kommt euch euer erster Regeneradore entgegen. Da eure Chancen, den Regeneradore zu eliminieren, momentan eher schlecht stehen, solltet ihr ihn mit einem gezielten Beinschuss zu Boden bringen und versuchen zu verschwinden. Ihr könnt im nun offenen Raum, in dem der Regeneradore zuvor noch gelegen hat, einen Smaragd an euch nehmen und danach durch die Doppeltür flüchten. Sobald ihr im darauf folgenden Gang um die zweite Ecke gegangen seid, stellt sich euch ein zweiter Regeneradore in den Weg. Verfahrt mit ihm genauso und rennt weiter zum Kühlraum, dessen Tür auf der Karte hellblau aufleuchtet.

Betretet den Kühlraum, nehmt die Sturmgewehr-Munition zu eurer Linken und geht in den Nebenraum zu eurer Rechten. Ändert mit der Maschine eure Karte in die Schlüsselkarte für den Müllbereich und schaltet das Kühlgerät über die Taste in der hinteren Raumecke aus. Geht danach zum kleinen Raum daneben und betätigt die Kurbel, um an das Infrarotzielfernrohr zu gelangen. In diesem Augenblick verschließt sich die Tür und ein Regeneradore wird zum Leben erweckt. Kombiniert schnell das neue Infrarotzielfernrohr mit eurem halbautomatischen Sturmgewehr und wartet darauf, dass der Regeneradore zu euch in den Raum kommt. Mit dem neuen Zielfernrohr seht ihr nun die Parasiten der Regeneradores und müsst diese deutlich wärmeren Punkte mit gezielten Schüssen aufs Korn nehmen, bis keine mehr übrig sind und der Regeneradore zu Boden geht.



Verlasst danach den Kühlraum und erledigt den Regeneradore, der sich im nördlichen Gang befindet auf dieselbe Weise. Nehmt noch den Smaragd aus dem Koffer und die Sturmgewehr-Munition aus dem Schrank an der Wand. Seid darauf gefasst, dass euch der Regeneradore von vorhin gefolgt ist und ihr ihn nun erledigen müsst. Danach öffnet ihr die Tür zum Müllbereich mit eurer umprogrammierten Schlüsselkarte und betretet den Müllbereich. Geht den Gang entlang, nehmt die TMP-Munition an euch und geht durch die Tür. Hier sammelt ihr die Granate auf und macht euch daran, den Kran zu bedienen. Damit greift ihr nun so viele der Soldaten wie nur möglich und lasst sie in die Tiefe stürzen. Ihr müsst damit rechnen, dass die verbliebenen Soldaten zu euch stürmen und ihr sie bekämpfen müsst. Geht danach in den unteren Bereich, nehmt das grüne Kraut und durchschreitet die Tür.

Nehmt hier die Items und geht weiter im nächsten Bereich die Treppen hoch. Hier erwarten euch im Schrank an der Wand Pistolen-Munition und um die Ecke zwei gepanzerte Gegner. Versucht, sie mit einer Granate und eurer Striker oder dem halbautomatischen Sturmgewehr zu erledigen, und geht zu Ashley. Da ihr die Tür aufgrund der fehlenden Schlüsselkarte jedoch nicht öffnen könnt, müsst ihr Ashley zurücklassen und durch die andere Tür gehen. Durchschreitet den leeren Gang und macht euch im folgenden Raum auf eine Horde von Gegnern gefasst. Sammelt alle Items auf, geht die Treppe hinab und durch die Tür. Am Ende des Ganges findet ihr eine Schreibmaschine sowie ein grünes Kraut.



Geht danach durch die Tür daneben. Diese führt euch in ein weiteres Laboratorium. Sobald ihr den zweiten Raum betreten habt, erscheinen eine Zwischensequenz und ein Regeneradore. Nehmt schnell die Sturmgewehr-Munition, dreht euch um und erledigt die vier Parasiten auf seiner Front.

Leider befindet sich aber noch ein fünfter Parasit auf seiner Rückseite. Damit ihr diesen treffen könnt, müsst ihr den Regeneradore zu Fall bringen. Schießt ihm also in die Beine und nehmt dann den Parasiten aufs Korn. Nehmt euch danach seine Lagerraum-Schlüsselkarte und die zahlreichen Items und geht weiter.

Die Tür am Ende führt euch in einen Außenbereich, wo ihr neben einigen Items auf den Händler trifft. Kauft nun unbedingt die kugelsichere Weste und geht mit dem Aufzug zum Turm hinauf. Neben einer Zwischensequenz gibt es hier auch Gewehr-Munition. Nun ist es an der Zeit, zurück zu Ashley zu gehen. Folgt also dem Weg zurück, bis ihr in den Raum mit der Treppe gelangt. Hier erwarten euch zahlreiche Gegner und zwei Armbrustschützen.

Erledigt die Gegner und setzt euren Weg zu Ashley fort. Öffnet den Lagerraum mit der Schlüsselkarte und vereint euch wieder mit Ashley.

## Kapitel 5.2



Nehmt die Gewehr-Munition, nehmt nach der Zwischensequenz vom Dokument Notiz und geht danach in den Gang. Von hier aus müsst ihr nun zurück in den Müllbereich mit dem Schacht und dem Kran. Befehlt Ashley jedoch gleich, hinter der Tür stehen zu bleiben, und säubert erst den Weg. Im Gang befinden sich nämlich zahlreiche Gegner und unter anderem wieder ein gepanzerter Angreifer. Auch im zweiten Raum gibt es einige Soldaten und Parasiten. Sobald ihr die Raummitte erreicht, schließt einer von ihnen zudem die Tür. Erledigt alle Angreifer und öffnet die Tür über den Schalter. Sobald ihr das getan habt, gibt es nochmals Nachschub. Im Müllbereich angekommen müsst ihr nur zum Schacht laufen und findet euch nach der Zwischensequenz in der Abfallanlage wieder.

Sobald ihr das erste Tor geöffnet habt, erwacht der Regeneradore hinter euch zu neuem Leben. Geht schnell hinter das Tor und verschließt es mit dem Hebel. Rennt danach zum zweiten Tor und macht dasselbe. Damit ist der Regeneradore fürs Erste ausgeschlossen, wird aber die Tore selbst öffnen. Kramt also schnell euer halbautomatisches Sturmgewehr mit dem Infrarotzielfernrohr hervor und erledigt die Parasiten auf seiner Vorderseite. Unglücklicherweise ist auch bei diesem Regeneradore ein Parasit auf der Rückseite. Ihr müsst den Regeneradore also wie schon zuvor durch einen Beinschuss zu Fall bringen und dann den Parasiten auf seinem Rücken erledigen.

Schiebt danach die Box ins Wasser, damit ihr auf die gegenüberliegende Raumseite gelangen könnt. Hier erwartet euch allerdings noch ein Regeneradore, mit dem ihr auf dieselbe Weise verfährt. Nehmt danach noch das grüne Kraut und verschiebt am Ende des Ganges die Kiste, um den Weg freizulegen, und geht danach durch die Tür.

Im nächsten Raum erwarten euch wieder ein gepanzerter Gegner sowie einige Soldaten. Lasst Ashley bei der Tür und eliminiert die Angreifer. Geht danach mit Ashley den Gang entlang, durch das Tor und schließlich über den Tunnel in den



Verbrennungsraum. Lasst Ashley hier oben stehen, springt hinunter und hechtet trotz der herbeieilenden Gegner schnell zur gegenüberliegenden Kabine. Bedient hier den Schalter der Abrissbirne. Ihr müsst ihn ganze drei Mal bedienen, um die Tür aufzubrechen. Da die Abrissbirne jedoch etwas Zeit benötigt, um wieder in Position gebracht zu werden, müsst ihr zwischendurch immer wieder warten. Erledigt die Gegner so gut wie möglich und ruft Ashley zu euch, sobald die Tür offen ist, um mit ihr in Sicherheit zu fliehen.

Geht im Gang in den Raum rechts von euch, sammelt die Items ein und lasst Ashley hier zurück. Sobald ihr nämlich wieder im Gang seid, öffnet ein Regeneradore das Tor vor euch und greift an. Nehmt ihn mit dem halbautomatischen Sturmgewehr aufs Korn und geht danach mit Ashley durch den neuen Gang. Ihr hört bereits einen weiteren Regeneradore in der Raummitte und biegt scharf nach links ab. Dort im Raum aktiviert ihr erst den Schalter, nehmt die Items und wartet auf den Regeneradore. Nachdem ihr auch ihn ausgeschaltet habt, geht es zum Ende des Ganges, wo ihr Ashley unter dem Tor hindurchschickt, damit sie es ganz öffnen kann.

Schnappt euch das gelbe Kraut und geht danach in den Raum mit dem Händler. Bei ihm solltet ihr die Feuerkraft der Broken Butterfly auf Level fünf und die Feuerkraft der Striker auf Level sechs aufwerten. Aufgrund dessen, was euch erwartet, wäre es ratsam zu speichern. Um die Tür mit dem Schalter zu öffnen, müsst ihr lediglich Ashley befehlen, vor dem einen Schalter stehen zu bleiben, während ihr den zweiten prüft und damit die Sequenz einleitet. Betätigt die Schalter erst, wenn das mittlere Licht aufleuchtet. Nehmt im Laderaum die Items an euch und steigt danach auf den Laster.



Schon nach kurzer Zeit bekommt ihr Gesellschaft von einigen Soldaten, die euch hinterherrennen und versuchen, auf den Laster zu springen. Wehrt die Angreifer so gut wie möglich ab und macht euch auf eine aufreibende Fahrt gefasst. An einem bestimmten Punkt werdet ihr sogar von einem anderen Laster verfolgt. Schießt auf die

Motorhaube, bis diese in Flammen aufgeht und der Lastwagen stehen bleibt. Kurz darauf kommt dieser jedoch noch mal ins Rollen und verfolgt euch auf ein Neues. Geht genauso vor wie gerade eben und bringt den Laster zum explodieren. Danach kommt ihr auf einer Hebeplattform an, die von den Gegnern deaktiviert wurde. Springt vom Laster, erklimmt die Leiter und aktiviert den Schalter.

Macht euch auf heftigen Widerstand gefasst und kehrt schnell wieder auf die Ladefläche des Lasters zurück. Danach geht es durch den Industriebereich in gewohnter Art und Weise weiter. Nachdem Ashley das eine Tor zerstört hat, kommt euch von der Anhöhe aus ein neuer Laster entgegen. Nehmt das halbautomatische Sturmgewehr hervor und schießt auf die Motorhaube. Nach eurem kleinen Unfall findet ihr euch in einem Gebäude wieder. Nehmt im Raum beim Händler die zahlreichen Items, unter anderem den wertvollen grünen Stein des Urteils, an euch und geht durch die Doppeltür.

### Kapitel 5.3



Nehmt das Gold und das Dokument und verlasst die Halle. Holt euch nach der Zwischensequenz die Gewehr-Munition am anderen Ende des Ganges und geht die Treppe hinab. Unten angekommen sammelt ihr das grüne Kraut ein und geht durch die Tür. Hier erwarten euch schon einige Gegner, mit denen ihr auch gleich kurzen Prozess macht. Geht die Treppe hoch und in den kleinen Raum, wo ihr etwas Gold findet. Wieder unten angekommen, inspiziert ihr auch noch den Raum zu eurer Rechten, wo ihr ebenso einige Items findet, und verlasst danach den Bereich. Geht den Gang hinab in den Außenbereich, nehmt das Gold und betretet den Aufzug. Oben angekommen erwartet euch eine Zwischensequenz mit zugehörigen QTEs. Ihr müsst die Attacken von Krauser abwehren und am Ende durch das wiederholte Drücken der geforderten Tasten einen letzten Angriff abwehren. Springt nach der Zwischensequenz von der Plattform und geht durch die Tür. Im Raum vor euch erwartet euch ein Sicherheitssystem mit zahlreichen Laserschranken. Ihr müsst die ersten beiden Netze gekonnt durchschreiten, sobald sich die Möglichkeit bietet, und danach in einem QTE den Strahlen ausweichen. Kurz vor dem Ende des Ganges gibt es nochmals ein QTE. Betätigt den Schalter neben der Tür und macht euch auf ein letztes QTE gefasst. Danach könnt ihr in den Thronsaal. Nehmt den Smaragd beim Thron und setzt euch auf diesen. Sobald ihr wieder aufsteht, seht ihr etwas am Torbogen funkeln, das ihr auch gleich herunterschießt. Ihr habt damit die wertvolle elegante Kopfbedeckung und könnt danach den Thronsaal über den Lift verlassen.

Folgt dem Gang, nehmt unter der Treppe die Items an euch und geht danach zum Händler, wo es neben einem Dokument auch ein rotes Kraut gibt.



Wertet hier noch die Broken Butterfly in puncto Feuerkraft auf Level sechs auf, speichert und schreitet durch die Doppeltür. Nehmt das gelbe Kraut hinter dem Gitter und geht über die Brücke. Geht geradeaus, bis eine neue Zwischensequenz erscheint und ihr euch plötzlich in einem Bosskampf befindet.

## Es

Fürs Erste müsst ihr schnellstmöglich aus diesem Käfigsystem entkommen. Wehrt die Attacken von Es einfach über die Tastenkombinationen ab und sucht in den Gängen nach verschlossenen Türen und den zugehörigen grünen Lampen. Sobald ihr auf diese schießt, lassen sich die jeweiligen Türen öffnen. Die Türen für die Käfige müsst ihr derweil über die Schalter öffnen und habt danach nur 30 Sekunden Zeit, um den Käfig zu verlassen. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, fällt der Käfig mitsamt den Containern nämlich kurzerhand in die Tiefe. Beeilt euch also und spürt alle Schalter auf. Im dritten Käfig nimmt Es zudem eine neue Form an. Springt am Ende des dritten Käfigs auf den Kranhaken und rettet euch damit fürs Erste. Nehmt die Items und macht euch auf die Rückkehr von Es gefasst.



Ihr seht vor euch einen Gang mit zwei Toren, die ihr über die jeweiligen Hebel hoch- und hinunterfahren könnt. Das Ziel ist es, Es in dem Gang einzuschließen. Öffnet also das eine Tor, lockt Es in den Gang, verlasst diesen und schließt schnell das Tor. Nehmt nun eure Broken Butterfly hervor und pumpt Es mit Blei voll. Sofern ihr nicht schnell genug seid, kann es passieren, dass Es die Tore zerstört und wieder zum Angriff übergeht. Wenn ihr den Angriff mit eurer Broken Butterfly jedoch trotzdem kontinuierlich fortsetzt, kann euch nichts passieren. An einem bestimmten Punkt täuscht Es seinen Tod vor. Seid einfach auf der Hut und eröffnet erneut das Feuer, sobald Es wieder auf den Beinen ist. Habt ihr Es besiegt, solltet ihr noch die diversen Items einsammeln und danach den Bereich über die Tür neben dem Kranhaken verlassen. Nehmt das grüne Kraut unter der Treppe und erklimmt die Leiter.

Geht die Leiter hoch, nehmt das Item aus dem Schrank und geht in den Außenbereich. Springt über dem Lager keinesfalls gleich hinunter, sondern bringt die Fässer zum explodieren, womit ihr den Großteil der Soldaten auf

einen Schlag erledigt. Nehmt danach die Items an euch und geht in den Untergrund, den ihr über die Leiter im Zelt erreicht. Sammelt hier neben den Items auch den wertvollen blauen Stein des Verrats auf und geht zum Händler. Nun könnt ihr alle drei Steine mit dem Goldluchs kombinieren und diesen zu einem Traumpreis verhökern. Wertet hier das halbautomatische Sturmgewehr in puncto Feuerkraft auf Level fünf und die Kapazität auf Level sechs auf. Schnappt euch noch das Dokument, speichert und erklimmt die Leiter. Hinter der Doppeltür erwartet euch ein Ruinenbereich.

### Krauser

Was nun folgt, ist ein Kampf gegen Krauser. Euer Ziel ist es, mit den drei Insignien die Tür zu Ashley zu öffnen. Umgeht Krauser bestmöglich und geht in den Bereich nordöstlich, wo ihr die Insignie des Panthers findet. In dem Moment werdet ihr von Krauser eingeschlossen und angegriffen. Geht den Granaten mit den geforderten Tastenkombinationen aus dem Weg und versucht, Krauser mit gezielten Schüssen der Striker und der Broken Butterfly zu verwunden. Krauser kämpft im Nahkampf nur mit seinem Messer, ist aufgrund seiner schnellen Bewegungen jedoch nicht gerade einfach zu treffen. Auf größere Distanzen solltet ihr euch vor seinem Sperrfeuer in Acht nehmen. Nach einer gewissen Zeit, d. h. immer dann wenn Krauser genug eingesteckt hat, wirft er eine Blendgranate und verzieht sich. Schiebt dann die Statue auf die Bodenplatte, um den Schalter freizuschalten, und öffnet mit diesem die Tür. Danach geht es zurück zum Gebäude in der Bereichmitte, wo ihr die Tür mit den beiden Fackeln mit dem Hebel daneben öffnet.



Lasst euch hinunterfallen, nehmt die Items und erledigt die explosiven Roboter. Kämpft euch durch die krabbelnden und fliegenden Roboter und betretet nach der Zwischensequenz den Turm. Geht bis an die Spitze, nehmt die Insignie des Adlers und macht euch auf den letzten Kampf gegen Krauser gefasst. Nach seiner Mutation greift Krauser lediglich noch im Nahkampf an. Ihr könnt die meisten seiner Attacken noch immer sehr gut abwehren, habt es aber etwas schwerer, ihm Schaden zuzufügen. Mit seinem neuen Arm schützt sich Krauser und rennt auf euch zu. Nehmt die Striker hervor und schießt auf Krausers Beine, was ihn auf die Knie bringt. Kramt dann eure Broken Butterfly raus und pumpt Krauser mit Blei voll. Dies ist die richtige Taktik für Krauser, wobei ihr euch sehr beeilen solltet, da der Timer der Bomben, die um den Turm herum verteilt sind, auf lediglich drei Minuten gestellt ist. Nehmt, sobald Krauser erledigt ist, die Insignie der

Schlange und geht die Leiter hinab in den Turm. Geht auf keinen Fall die Treppe abwärts, sondern auf das Gerüst und springt von dort zur Tür, wo ihr die Insignien einsetzt und durch die Tür geht.

## Kapitel 5.4



Nehmt das grüne Kraut, speichert und geht den Pfad entlang. Nach dem Funkspruch und der Zwischensequenz habt ihr endlich Unterstützung. Der folgende Bereich ist ziemlich hektisch. Sobald ihr Geschütze sichtet, solltet ihr einfach in Deckung gehen und die Arbeit Mike überlassen. Kämpft euch vor und sammelt die diversen Items auf. Euer Ziel ist es, das Tor zu öffnen. Kämpft euch also durch die Gebäude und schließlich auf die Bergspitze hinauf. Von hier aus schaltet ihr den M60-Schützen am Ende des Seils aus und schwingt euch auf die gegenüberliegende Bergseite, wo ihr den Schalter betätigt, um das Tor zu öffnen. Geht hinter den Sandsäcken in Deckung und danach im Gang links die Treppe hoch. Macht euch auf steten Gegnerkontakt gefasst und lauft das Gerüst entlang, bis Mike das eine Geschütz ausschaltet.

Geht weiter bis zur Tür, wo euch eine neue Zwischensequenz erwartet. Das Tor vor euch wird verschlossen und ihr müsst die Schalter neben dem Tor betätigen. Stoßt die Tür auf, betätigt den einen der beiden Schalter und geht wieder zurück in die Raummitte. Dort erklimmt ihr beim westlichen Gebäude die Leiter und rennt zum Letzten der beiden Schalter. Geht nun wieder in die Raummitte und bei der Ruine in Stellung, bis Mike das letzte Geschütz zerstört hat. Danach könnt ihr endlich durch die Doppeltür den Bereich verlassen. Lauft bis an das Ende der Treppe, wo euch eine Zwischensequenz erwartet. Nehmt danach alle Items und verlasst den Bereich.

Lasst euch in den Untergrund fallen und nehmt den wertvollen Perlenanhänger an euch. Im nächsten Raum gibt es eine weitere Zwischensequenz. Folgt danach dem Gang in den neuen Bereich. Nehmt die Items, speichert bei Bedarf und betretet den südlichen Zellblock. Nehmt das Item am Ende des Ganges und rennt schnurstracks zurück. Ein



Regeneradore kommt nämlich aus der hinteren Zelle und setzt zum Angriff

an. Kramt das halbautomatische Sturmgewehr hervor und erledigt ihn wie seine Kameraden (vergisst nicht den Parasiten auf dem Rücken). Sucht danach die Zelle auf Items ab und klettert neben der zerstörten Treppe auf das Podest bei der Tür. Geht die Treppe hinab, nimmt die Items und macht euch am Ende des Ganges bei der Treppe auf einige Gegner und einen M60-Schützen gefasst. Erledigt die Angreifer und inspiziert die Gegend. In der nördlichen Raumhälfte müsst ihr euch vom Gerüst in einen Raum fallen lassen, wo ihr den Schalter betätigt, um die Schlüsselkarte im anderen Raum auszugeben. Kurz darauf stürmt eine neue Horde von Gegnern zu euch.

Erledigt unbedingt alle Gegner, da einer von den Angreifern nämlich die benötigte Sicherheitssystem-Schlüsselkarte bei sich trägt. Geht danach mit der neuen Karte zum Schlüsselkartenleser nördlich und aktiviert damit die beiden Schalter. Geht nun zu den beiden Schaltern und aktiviert diese, um schließlich die Tür zu öffnen. Vergewissert euch, dass ihr alle Items eingesackt habt, und geht durch die neue Tür. Hier erwarten euch zwei Soldaten mit Schilden, die ihr umgehend eliminiert, danach schreitet ihr durch die Doppeltür. Nach der Zwischensequenz seid ihr wieder mal mit Ashley vereint.

Sammelt die Items und das Dokument im Außenareal auf und geht zum Händler. Es empfiehlt sich, das halbautomatische Sturmgewehr mit dem Spezialupgrade auszurüsten. Mit dem Rest des Geldes könnt ihr an sich machen was ihr wollt. Danach geht es durch die Tür am Ende des Außenbereichs. Lasst Ashley oben auf der Treppe zurück und säubert erst den Gang. Geht noch schnell durch die nördliche Tür, die euch zurück in den Raum von der vorherigen Zwischensequenz führt. Nehmt hier die Items an euch und geht danach zurück in den Gang und von dort aus zur roten Markierung auf der Karte.

## **Kapitel 6.1**

Geht die Treppe hinauf, nehmt die Items und das Dokument an euch und schreitet durch die Tür. Schnappt euch beim Händler die Items und geht die Treppe hinab. Nach der Zwischensequenz erwartet euch euer letzter Bosskampf.

### **Saddler**



Saddler ist euer finaler Gegner, aber im Grunde keine allzu große Herausforderung. Saddler greift mit all seinen Armen und Tentakeln an. Rennt

einfach an ihm vorbei und bleibt auf Distanz. Lockt ihn zu den explosiven Fässern und bringt diese zur Detonation. Dies bringt Saddler zu Fall, ihr könnt auf ihn klettern und ihm euer Messer ins Auge rammen. Auch könnt ihr Saddler zu Boden bringen, indem ihr die vier Augen auf seinen Armen mit Blei voll pumpt. Sobald sie genug haben, klettert ihr wieder auf ihn und bearbeitet sein Auge. Granaten und das Sperrfeuer einer Broken Butterfly oder von anderen starken Waffen haben denselben Effekt. Auch könnt ihr die beiden Kräne bedienen und Saddler von der Seite mit Stahlträgern rammen. Ihr müsst Saddler sechs bis acht Mal mit dem Messer angreifen, bis euch Ada einen Spezialraketenwerfer rüberschickt. Nehmt diesen und schickt Saddler damit in die ewigen Jagdgründe.

Mit dem Jet-Ski-Schlüssel steigt ihr in den Aufzug und fahrt zu Ashley hinunter. Rennt durch den Tunnel und steigt auf den Jet-Ski. Weicht allen Hindernissen aus und gebt Gas, indem ihr den Stick nach vorn drückt. In der Mitte des Tunnels werdet ihr zudem von einer gigantischen Welle verfolgt und müsst in tödlicher Geschwindigkeit durch die engen Kurven fahren. Was darauf folgt, ist die Abschlussequenz und schließlich die Credits.

