

Desperados 3

IM WESTERN WAS NEUES

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Mimimi Productions** Termin: **16.6.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG)** Enthalten in: **-**

In Desperados 3 erleben wir eine wilde Wildwest-Achterbahnfahrt aus nervenaufreibenden Stealth-Einlagen, ziemlich heftigen Schießereien und abgefahrenen Heldenaktionen. Und jede Menge tödlicher, nun ja, Unfälle ... Von Martin Deppe



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Beispielmission: »Die Brücke an den Eagle Falls«

In dieser Mission sollen wir die Holzbrücke sprengen. Wir beginnen links unten mit Cooper, Kate und dem Doc. Sie müssen Dynamit besorgen, es unter der Brücke platzieren und mit einem Schuss hochjagen. Erst dann taucht Hector am Bahnhof rechts auf, und alle vier müssen sich zum Zug durchschlagen.

01



Den widerstandsfähigen »Long Coat«-Gegner knacken wir zu zweit: Doc (links) schießt ihn an, Cooper erledigt den durch diesen Schuss erst mal nur betäubten Widersacher von hinten per Messer.

01

02



Doc betäubt zwei Zivilisten und einen Wachmann per Gasflaschenwurf, damit sich Kate das Kleid schnappen kann.

02

03

06

06



2 Revolver + 1 Deringer – 3 Gegner = 0 Probleme!

07



Das Dynamit aus dem Steinbruch ist unter den tragenden Pfeilern platziert, Doc schießt mit seinem Colt Buntline Special drauf – die Brücke stürzt eindrucksvoll zusammen. Jetzt ab zum Bahnhof!

Start Cooper,
McCoy & Kate



03 Cooper (links oben) wirft dem Oxen eine Münze an den Kopf, der vor Schreck einen Gegner auf die Hörner nimmt.



04 Hoppla! »Unfälle« wie die mit lautem Bollem ausgekippte Erz-Lore locken zwar Feinde an, doch die untersuchen die Ursachen nicht.



05 Zündende Idee: Während drei Gegner eine Sprengladung im Steinbruch platzieren, betätigt der fleißige Cooper schon mal den Zünder. Danach können wir uns das Dynamit für die Brücke holen.



10 Geschafft! Alle vier Kameraden kriegen den Zug. Wer die Mission in der Rekordzeit von unter 13 Minuten und 20 Sekunden schafft, gewinnt übrigens das Speedrun-Abzeichen. Und unseren tiefsten Respekt.



09 Weil fast alle Gegner Richtung Brückenerplosion zielen, hat Hector bessere Chancen als seine drei Freunde, mit der Übermacht fertig zu werden.



08 Sobald wir die Brücke zerstört haben, ist Hector im wahrsten Sinne des Wortes am Zug und macht ihn starkklar. Mit seiner doppellufigen »Abgesägten« räumt der Trapper (rechts) den Fluchtweg schon mal frei.

Diese grünen Kegel. Diese verfluchten, grünen Kegel. Seit 22 Jahren verfolgen sie uns! Quer durch den Zweiten Weltkrieg, Wilden Westen, Sherwood Forest, neulich erst durch Japan. Und jetzt schon wieder – im Echtzeit-taktikspiel Desperados 3! Wenn uns so ein Sichtkegel erfasst und von Grün auf Gelb umschaltet, wird's höchste Eisenbahn: Ab in die nächste Deckung, ins Gebüsch, um die Ecke. Oder zur Gegenwehr übergehen und selbst zuschlagen, treten, schießen.

Dabei sind die grünen, wandernden Kegel eigentlich eine große Hilfe. Denn so erken-

nen wir, wohin unsere Gegner gerade spähen und können entsprechend planen. Grundsätzlich spielt sich Desperados 3 im Test also nicht anders als der Genre-Opä Commandos von 1998: Mit (je nach Mission) bis zu fünf vorgegebenen Charakteren schleichen, schießen und tricksen wir uns durch 16 sehr detaillierte Wildwest-Levels. Sprengen eine Brücke, befreien Gefangene, sammeln nach einer durchzechten Nacht unsere verkaterten Kumpane auf. Aber auf dieses klassische Spielprinzip hat der Münchner Entwickler Mimimi Productions nach seinem Japan-Ausflug Shadow Tactics (2016, GameStar-Wertung 86) noch eine dicke Schippe draufgelegt!

Shotgun Wedding

Die 16 dreh- und zoombaren Maps bereisen wir mit fünf vorgegebenen, recht unterschiedlichen Helden. Drei von ihnen waren schon in den beiden Vorgängerspielen dabei: Cowboy John Cooper, Doc McCoy und die resolute Kate O'Hara. Weil Desperados 3 ein Prequel ist, lernen sich die drei hier aber erstmals kennen. Dazu stoßen der bärige Trapper Hector und, erst im siebten Level, die Voodoo-Dame Isabelle. Genretypisch bringen

alle eigene Fertigkeiten mit, die wir clever einsetzen müssen. Zumal wir selten alle fünf steuern, sondern je nach Mission festgelegte Kombinationen oder gar Solo-Abschnitte mit ihnen absolvieren müssen. So soll Kate kurz vor ihrer Hochzeit geheime Dokumente aufspüren, erst dann betritt John Cooper die Map am

Rand und muss sich irgendwie bis zu Kate durchschlagen – und erst wenn das geschafft ist, geht's gemeinsam weiter.

Die Fertigkeiten sind oft klassisch, Kate kann zum Beispiel in einem gemopsten Kleid unbehellig umherstolzieren und Männern wortwörtlich den Kopf verdrehen – dann haben sie nämlich nur Augen für den Rotschopf. Cooper trägt dafür zwei Trommelrevolver-Modelle, mit denen er zwei Gegner gleichzeitig erledigen kann. Trapper Hector schleppt die Bärenfalle Bianca mit, die er wie seine Braut behandelt. Das Teil ist riesig, trotzdem tapsen Gegner rein und sind Sekunden später hin – fast lautlos. Manche Fähigkeiten kommen erst später dazu, Hector findet etwa eine abgesägte Schrotflinte, die zwar mehrere Feinde in einem spitzen Schusskegel erledigt, aber einen Höllenlärm macht und ultralangsam nachlädt.

Eingeschnappte Bianca

Witzig: Irgendwann ist Bärenfalle Bianca weg, und Hector muss sich mit einer Harke begnügen, die er in Tom&Jerry-Manier auf dem Boden platziert – wenn dann ein Geg-

Sart Hector



Immer nur schleichen? Von wegen! Hier erledigen wir mit einer Gatling Gun jede Menge Wachen. Das macht natürlich ein kleines bisschen Lärm.



Martin Deppe
@GameStar_de



Wow, was für ein Unterschied! Vor rund vier Monaten habe ich noch Commandos 2 HD getestet – und im Direktvergleich zwischen dem Weltkriegs-Schleichspiel alter Schule und dem modernen Desperados 3 kann man 20 Jahre Spielegeschichte wunderbar nachvollziehen. Denn beide basieren auf der gleichen Mechanik, bis hin zu den bedrohlich wandernden Sichtkegeln. Doch während Commandos 2 HD schnell in harte Arbeit ausartet und nur eng definierte Lösungswege anbietet, spendiert mir Desperados 3 viel mehr Taktiken und Vorgehensweisen. Dazu kommen die echt sinnvollen Komfortfunktionen wie »Gegner umhauen, fesseln und aufheben mit einem Klick«, die programmierbare Showdown-Funktion oder die sanfte Erinnerung, doch mal wieder zu speichern. Klingt verweicht? Dann verschärft ihr einfach den Schwierigkeitsgrad. Aber mal abgesehen vom Härtegrad ist Desperados 3 einfach umwerfend inszeniert: Die Westernatmosphäre ist zum Schneiden dicht, ich kann mit den fünf Charakteren taktisch experimentieren, mich fast komplett durchschleichen oder immer wieder mal Schießereien anzetteln. Meine Helden kommentieren das Geschehen, und bis auf ganz wenige Ausnahmen ist auch das Verhalten der Gegner logisch und nachvollziehbar. Da macht mir sogar das Scheitern Spaß, denn ich weiß immer, woran es lag, und kann entsprechend optimieren. Spielt die Demo!

ner draufplatscht, haut ihn der Stiel kurzzeitig bewusstlos, wir können ihn schnell fesseln und wegschaffen. Die Fertigkeiten sind gut austariert, keine ist übermächtig: Kate kann liebesbedürftige Männer zum Beispiel nur über eine kurze Strecke weglocken, bei Frauen und bestimmten Gegnern (dazu gleich mehr) versagt ihr Charme. Sie darf auch keine ausgeknockten Gegner fesseln. Alle Waffen, darunter Docs fast lautloser Scharfschützen-Colt, brauchen Munition, die nur spärlich in Kisten verteilt ist.

Mit Voodoo-Isabelle bekommt das Genre erstmals magische Verstärkung, die euch echt abgefahrene Taktiken ermöglicht. Isabelle darf unter anderem einen Gegner gedankensteuern, damit er ihr zum Beispiel einen Schlüssel holt, eine Falle auslöst oder auf andere Feinde schießt. Oder sie »verknüpft« mit Blasrohrpfeilen zwei Widersacher miteinander: Alles, was dem einen widerfährt, passiert auch dem anderen, wie bei einer Voodoo-Puppe und ihrem Opfer. Wenn wir Gegner A zum Beispiel KO schlagen, plumpst auch Gegner B um. Wenn Gegner A zufällig von einem Felsbrocken zermalmt wird, zerquetscht es zehn Meter weiter auch B wie von Voodoo-Zauberhand. Allein schon Isabelles Fähigkeiten erlauben witzige Taktik-Experimente! Hinzu kommt, dass wir die Skills der einzelnen Charaktere clever kombinieren müssen: Um etwa die hartgesottenen »Long Coats« auszuschalten (diese »Langmäntel« sind quasi die Bosse von Desperados 3), brauchen wir entweder Hectors Axt oder eine Kombination aus Schießen und Anschleichen. Long Coats haben nämlich drei Trefferpunkte, ein Schuss verletzt sie also nur, aber immerhin sie sind kurzzeitig von hinten verwundbar. Alternativ

schießen wir mit drei Waffen gleichzeitig auf sie – was natürlich wertvolle Munition verplempert und Krawall macht.

Das war ein Unfall, ehrlich!

Apropos Krawall: Die Karten wimmeln nur so von Objekten, mit denen wir Gegnertrupps krachend auslöschen und alles wie einen Unfall aussehen lassen können. Herabstürzende Kirchenglocken, umkippende Loren voller Steinbrocken, eine vorzeitige Steinbruchsprengung, durchdrehende Stiere und Pferde, Fackelwürfe in Ölpfützen, kullernde Felsen im Indiana-Jones-Format – es macht echt diabolische Laune, die Todesfallen mit perfektem Timing auszulösen.

ACHTUNG, SPOILER: Während manche dieser Tricks sehr offensichtlich sind oder uns verraten werden, wenn wir Gespräche belauschen, haben wir auch einige Überraschungen erlebt. Zum Beispiel eine gute: Statt mühsam eine Fackel zu organisieren, um einen Long Coat in einer Ölpfütze zu grillen, haben wir mit Doc McCoys Sniper-Colt einen Begleiter erledigt – und dann im ausbrechenden Tumult einen Laternenträger umgeschossen, als der gerade hektisch durch die höchst entflammbarste Lache rennt. Zosch, Long Coat erledigt. Böse Überraschung: Als wir einen anderen Long Coat von hinten erledigen wollen, schleichen wir an einem Huhn vorbei. Tja, das vermeintliche Deko-Element gackert empört los, der Long Coat wirbelt samt Flinte herum, Cooper erledigt. Bei solchen Szenen macht sogar das Scheitern Spaß! **SPOILER-ENDE**

Blöde Petze!

Die Spielwelt und die Gegner-KI von Desperados 3 sind logisch und glaubwürdig. Wa-

chen und Patrouillen suchen gezielter nach uns als in ähnlichen Spielen, sie klettern auch auf Dächer, und schöpfen sogar gelegentlich Verdacht, wenn ein eben noch herumstehender Posten plötzlich verschwunden ist. Sie befreien gefesselte Kameraden und zünden Lichter wieder an, die wir zwecks nächtlicher Tarnung gerade gelöscht haben. Wenn wir mit einer Fackel herumlaufen, sind wir leichter sichtbar; und die Fackel geht aus, sobald wir uns in ein Gebüsch verkriechen. Wachen folgen unseren Fußspuren im Schlamm (und lassen sich so in Hinterhalte und Fallen locken). Zivilisten ignorieren uns, wenn wir vorbeimarschieren – schlagen aber Alarm, sobald wir etwas Illegales anstellen (ja, Wachleute-Töten gehört dazu). Nur ganz selten hatten wir im Test KI-Aussetzer, zum Beispiel bei einer Doppelstreife: Beide Männer laufen Schulter an Schulter, einer tapst in Bärenfallen-Bianca, die laut zuschnappt, doch der andere marschiert seelenruhig weiter. Erst als er bei der nächsten Runde erneut an der Leiche vorbeikommt, löst er Alarm aus.

Sehr cool: Bei einem Alarm stürmt Verstärkung aus nahen Wachgebäuden. Per Mouse-over könnt ihr vorher schon mit roten Silhouetten sehen, wie viele Männer noch darin stationiert sind. So lässt sich genau planen, ob ihr lieber komplett schleicht oder vielleicht einen Alarm riskiert – und dann entweder die Wachen heimlich ausdünnst oder es auf ein offenes Gefecht ankommen lasst. Denn auch das ist eine große Stärke von Desperados 3 gegenüber seinen Genre-kumpels: Ihr könnt entweder fast komplett durchschleichen, lieber auf Schießereien setzen, oder euch munter zwischen beiden Extremen austoben. Manchmal ist aber nur Gewalt eine Lösung, zum Beispiel müsst ihr mal eine Gatling Gun einsetzen, die eigentlich als Hochzeitsgeschenk für Kate gedacht war. Sie trägt sogar eine bunte Schleife (die Gatling, nicht Kate!).

Komfortabel killen

Während ein Commandos 2 HD allein schon wegen der umständlichen Steuerung nur noch für Hartgesottene wutanfallfrei spiel-



Isabelle kann Gegner geistig »verknüpfen« und ihnen so gleichen Schaden zufügen.

bar ist, punktet Desperados 3 mit Komfortfunktionen. Allen voran der Showdown-Modus: Per Shift-Taste pausiert ihr das Spiel und gebt euren Leuten Befehle. Die könnt ihr dann entweder sofort ausführen, oder das Spiel weiterlaufen lassen und die »Programmierung« erst später auslösen – zum Beispiel, wenn der Gegner dicht genug ran kommt oder die Schusslinie frei wird. Für größere Gegnergruppen, die harten Long Coats oder in engen Räumen ist der Showdown-Modus genial, er sieht außerdem schick aus. Ihr dürft aber auch auf jedem Schwierigkeitsgrad festlegen, dass der Modus nicht pausiert. Weitere Komfortfunktionen: Ihr könnt per zusätzlich gedrückter Strg-Taste befehlen, dass bewusstlos geschlagene Gegner gleich gefesselt und angehoben werden, statt umständlich bei jedem Gegner dreimal hintereinander zu klicken. Per gedrückter X-Taste spult ihr das Geschehen vor, damit ihr zum Beispiel nicht ewig auf vorbeikommende Patrouillen warten müsst. Und, ganz wichtig, das Spiel erinnert euch regelmäßig und immer drängender, doch mal wieder zu speichern.

Während die Story keine Bäume ausreißt (unsere Recken bekämpfen eine böse Eisenbahngesellschaft) und die Ingame-Zwischensequenzen etwas hölzern und langatmig rüberkommen, sind die Charakter-

dialoge und aufgeschnappten Gespräche richtig klasse. Unsere Helden kommentieren das Geschehen passend, nehmen sich auf den Arm, geben Tipps. In einer Mission zum Beispiel wetten Trapper Hector und Doc McCoy, wer die meisten Gegner erledigt. Und tatsächlich zählen die beiden bei jedem Punkt laut mit, Hector schummelt sogar, wird aber vom Doc erwischt. Super! Hinzu kommt, dass die Figuren per Motion-Capturing animiert und ihre Sprecher hervorragend sind. Bei so viel Atmosphäre haben wir unsere Allergie gegen grüne Sichtkegel fast vergessen. ★

DESPERADOS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Dual Core i3 530 / Athlon II X3 460
Geforce GTX 560 / Radeon HD 5850
8 GB RAM, 18 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Quad Core i5 750 / Athlon X4 740
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7870
12 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION



sehr detaillierte, abwechslungsreiche Spielwelt
hervorragende Animationen
gute deutsche Sprecher
stimmungsvolle Musik
Ingame-Zwischensequenzen etwas hölzern

SPIELDESIGN



viele Lösungswege
toller Mix aus Schleichen und Kämpfen
lädt zum Experimentieren ein
Umgebung und Objekte taktisch nutzbar
Charaktere fordern gutes Zusammenspiel

BALANCE



vier justierbare Schwierigkeitsgrade
sehr gute, sinnvolle Komfortfunktionen
pausierender Showdown-Modus
faire, logische Sichtfeldmechanik
Profi-Challenges

ATMOSPHÄRE / STORY



dichte Atmosphäre
sympathische Charaktere mit Teamgeist
Helden reden über das Geschehen
viele kleine, witzige Details
eher zweckmäßige Story

UMFANG



Kampagne mit rund 40 Stunden Spielzeit
16 handgebaute, große Karten
fünf sehr unterschiedliche Charaktere
hoher Wiederspielwert
kein Koop-Modus oder Online-Challenges

FAZIT

Hervorragend animierte und detaillierte Taktik mit toller Westernatmosphäre und klasse Komfortfunktionen. Erlaubt viele Lösungswege!



Im Showdown-Modus pausiert ihr (optional!) das Spiel, gebt Befehle und führt sie auf Abruf aus.