Die Rückkehr der glorreichen Sechs

DESPERADOS 2

Für eine Handvoll Euro, genauer gesagt 50, bietet dieses deutsche Spiel Western-Taktik par excellence. Oder macht der knackig-frustige Schwierigkeitsgrad einen Strich durch die Rechnung?

So lange die Frauen noch Pistolen tragen und die Männer bei den Kühen schlafen, herrscht Ordnung in Santa Fe. Bleihaltige Ordnung: Banditen und Pistoleros aus dem ganzen Westen zieht's ins staubige Nest. In dieser dunklen Stunde kommen die Cooper-Brüder in die Stadt: Marshall Ross und Kopfgeldjäger John wollen dem gesetzlosen Treiben ein Ende bereiten. Doch Ross geht den Banditen in die Falle. John eilt zur Rettung – und stolpert Halfter über Colt in eine Verschwörung: Was führt Schurkenboss Angel Face im Schilde? Warum ermorden die Indianer wehrlose Siedler? Um das zu enträtseln, ziehen Sie im Echtzeit-Titel **Desperados 2** mit John samt fünf Kumpanen in taktische Wildwest-Gefechte.

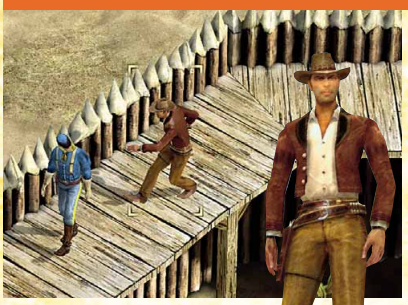
Die Unsichtbaren

Wer das erste **Desperados** (2001) kennt, findet sich auch im zweiten Teil zurecht, denn das Spielprinzip hat sich nicht geändert: Wie im Klassiker **Commandos** (1998) säubern Sie mit einem bis zu sechsköpfigen Team feindverseuchte Karten. Schleichen ist Pflicht; denn wer entdeckt wird, hat schnell ein ganzes Gegnerheer an den Fersen. Also kauern Ihre Helden im Schatten, robben unentdeckt an Wachposten vorbei oder kriechen hinter Mauern entlang. Tote oder bewusstlose Feinde sollten Sie verstecken, Letztere müssen Sie zudem fesseln, weil sie nach einer Weile wieder aufwachen. Das klingt simpel, erfordert aber taktisches Geschick, weil sich stets mehrere Wachen gegenseitig Deckung geben. Auf der Suche nach Schwachstellen beobachten Sie Patrouillenwege; zudem können Sie den Sichtbereich einzelner Feinde anzeigen lassen. Sobald die Wächter unachtsam sind, schlüpfen Sie durch die Linien, meucheln einen Aufpasser, verstecken sofort die Leiche und danach Ihr Team. Das ist immer wieder spannend und eine Stärke aller **Commandos**-Klone.

Kate lockt Wachen aus dem Fort, Cooper und Sanchez liegen auf der Lauer.

Neu in **Desperados 2** ist die Action-Ansicht: Mittels Tab-Taste wechseln Sie von der frei zoom- und drehbaren 3D-Übersicht in die Verfolgerperspektive und steuern einen Helden direkt per Maus und Tastatur. Das ist spielerisch sinnvoll, weil Sie in der Nahansicht schneller zielen und so auch Gegnergruppen umpusten können. Dafür haben Sie in der regulären Kameraperspektive mehr Übersicht und entdecken auch versteckte Gegner. Es lohnt sich also, häufig zwischen beiden Ansichten zu wechseln. Allerdings klickt man in der Standardperspektive bei kleinen Objekten oft daneben. Außerdem fehlt eine Pausefunktion, mit der Sie sich in Ruhe einen

COOPERS KUMPELS



John Cooper
Der Held des Sechserpacks meuchelt lautlos per Messer.

Waffen: Pistole, Messerwurf, Messerangriff, Spieluhr (lockt Feinde an)

Kate O'Hara
Mit ihren Reizen lenkt die schöne Kate Gegner ab.

Waffen: Dreifach-Revolver, Make-Up (macht Feinde blind), Verführung (lockt Gegner an), Ohnmacht (lenkt Wachen ab)

Doc McCoy
Doc McCoy ist der Scharfschütze und Heiler des Teams.

Waffen: Pistole, Scharfschützengewehr, Gasphiole (betäubt Gegnergruppen), Verbandszeug (heilt Verbündete)

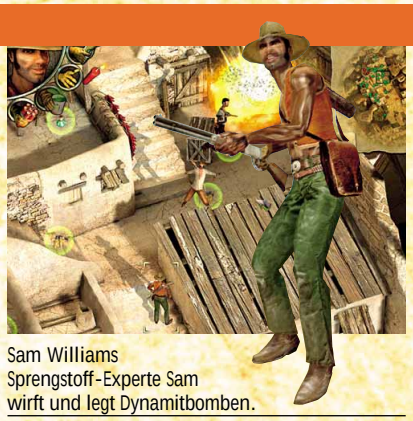
Die Bergfestung von Erzschurke Rodriguez kennen Fans bereits aus dem ersten Desperados. Mit Sam wollen wir hier eine Dynamitstange schleudern, der Explosionsradius ist rot eingefärbt. Rechts daneben detoniert gerade die erste Bombe.

Überblick verschaffen könnten. Denn Sie dürfen das Spiel zwar einfrieren, können dann aber weder die Kamera bewegen noch Befehle erteilen. Wie im ersten **Desperados** dürfen Sie aber wieder Befehlsketten bilden, die Sie dann mit einem einzigen Mausklick auslösen.

Zwölf Fäuste für ein Haumichblau

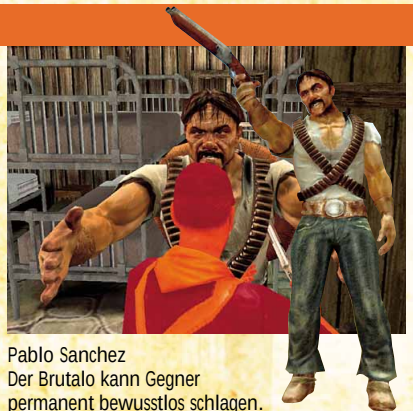
Doch welche Befehle gibt man einem Helden? Kommt drauf an, denn jeder hat individuelle Talente, die Sie auch nutzen sollten. Zum Beispiel darf Mexikaner-Kraftprotz Sanchez Feinde für den Rest der Mission ins Reich der Träume prügeln, Cooper kann's hingegen nur kurzfristig. Die schöne Kate fesselt dann die betäubten Gegner. Zudem darf sie Gegner verführen und in Fallen locken. Witzig: Falls Kate zwei Feinde auf einmal anlockt, prügeln sich die beiden um sie; einer geht betäubt zu Boden. Doc McCoy ballert als Scharfschütze sehr zielsicher; Ex-Sklave Sam sprengt Feinde mittels Dynamit-Weitwurf. Nicht mehr mit von der Partie ist Asiatin Mia, sie wird ersetzt durch den Indianer Hawkeye. Der bewegt sich besonders leise und eignet sich daher prima als Wildwest-Variante von Sam Fisher (**Splinter Cell**): Er schleicht sich an Gegner an und haut sie per Tomahawk um.

Die Talente müssen Sie kombinieren, um gegen die feindliche Übermacht zu bestehen. Zum Beispiel betäubt der Doc einen Trupp Banditen mit einem Gasfläschchen, damit Cooper per Messerwurf eine Wache niederstrecken kann. Sanchez eilt zu den Feinden, um sie vom Feld zu tragen, während Kate zur nächsten Ecke rennt, um dort eine Patrouille abzulenken. Solche kniffli-



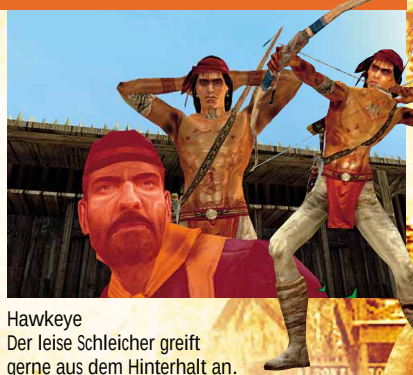
Sam Williams
Sprengstoff-Experte Sam wirft und legt Dynamitbomben.

Waffen: Winchester, Dynamitwurf, Nitroglycerin-Dose (dient als Mine), Bombe (nur an vorgegebenen Stellen)



Pablo Sanchez
Der Brutalo kann Gegner permanent bewusstlos schlagen.

Waffen: Schrotflinte, Steinwurf (betäubt Gegner), Tequila (lockt Feinde an) Bärenfalle (dient als Mine)



Hawkeye
Der leise Schleicher greift gerne aus dem Hinterhalt an.

Waffen: Pfeil und Bogen,Tomahawk (lautloser Nahkampf), Kriegsschrei (lockt Gegner an), Heilen

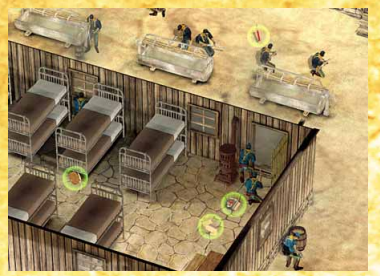
BEISPIELMISSION: »DIE REVOLTE«

Die Missionen von Desperados 2 glänzen mit abwechslungsreichen Zielen. In unserem Beispieleinsatz sollen wir eine Meuterei in einem Fort unterdrücken und hierzu gleich sechs Aufgaben lösen.

① Die Geiseln in der Poststation

In der Poststation halten die Aufrührer Geiseln fest. Wir sollen die armen Kerle retten.

② Kampf um die Baracke



Verbündete und feindliche Soldaten ringen um die Kontrolle der Kaserne. Wir müssen helfen.

③ Der Brückenkopf

Der zentrale Platz ist eine taktisch wichtige Schlüsselstelle, die wir einnehmen sollen.

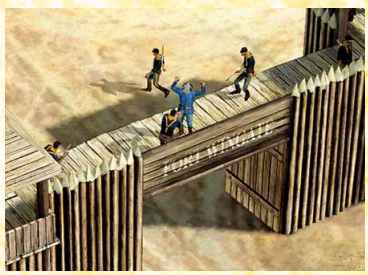
④ Die gefangenen Offiziere

Wir sollen Offiziere befreien, damit die den Verteidigern bei (5) unter die Arme greifen.

⑤ Ergebt euch!

In einer Ecke des Forts verschanzt sich eine Gruppe Feinde, die wir ausräuchern müssen.

⑥ Die Geisel

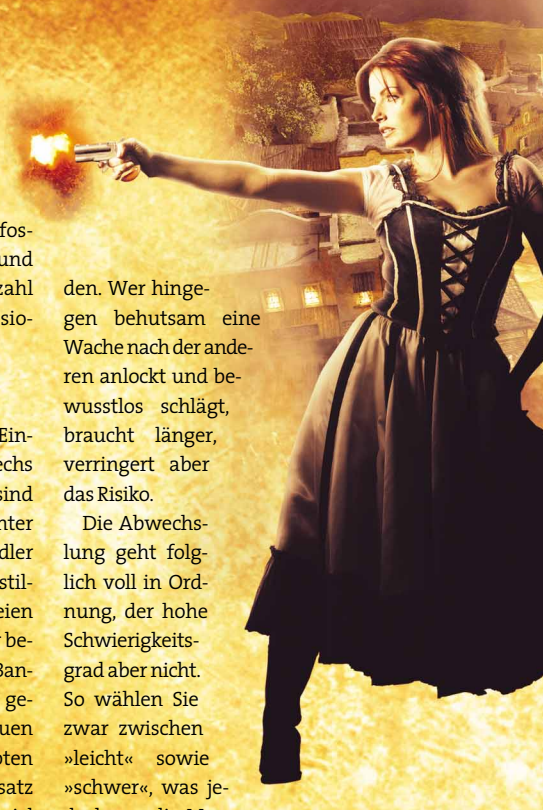


Den Offizier James Joyce retten wir, indem wir den Rest des Forts von Feinden säubern.

gen Herausforderungen leiden aber unter der mäßigen KI. So reagieren die Feinde zwar auf Angriffe, bleiben aber ab und zu an Pfosten hängen. Weil Banditen und Indianer stets in der Überzahl sind, haben Sie an den Missionen trotzdem zu knabbern.

Harte Abwechslung

Apropos Missionen: Die 18 Einsätze spielen zwar nur auf sechs unterschiedlichen Karten, sind aber abwechslungsreich. Unter anderem beschützen Sie Siedler vor bösen Indianern (samt stilechter Wagenburg), befreien Hawkeye aus einem schwer bewachten Fort, stürmen eine Banditenfestung und kämpfen gemeinsam mit regierungstreuen Soldaten gegen den korrupten General Clark. In jedem Einsatz gibt's mehrere Ziele; zum Beispiel klauen Sie mit dem Doc Verbandszeug aus der Offiziersmesse des Forts, bevor Sie Hawkeye aus dem nahen Knast holen. Dabei gibt's viel zu tun; je nach Ihrer Vorgehensweise dauert jede Mission zwischen einer und drei Stunden. Sie können zwar durch den Level toben, riskieren dann aber, vom Feind entdeckt zu werden. Wer hingegen behutsam eine Wache nach der anderen anlockt und bewusstlos schlägt, braucht länger, verringert aber das Risiko.



Die Abwechslung geht folglich voll in Ordnung, der hohe Schwierigkeitsgrad aber nicht. So wählen Sie zwar zwischen »leicht« sowie »schwer«, was jedoch nur die Menge an Extramunition und die Treffsicherheit der Helden beeinflusst. Weil die Gegner ohnehin in der Überzahl sind und sich auch noch gegenseitig Deckung geben, müssen Sie auf beiden Stufen höllisch aufpassen, welche Wache Sie wann mit wem ausschalten. Meist haben Sie zudem nur wenige Sekunden Zeit, einen

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Wenn Sie die »Lichteffekte« deaktivieren, steigt die Framerate um bis zu 30%.

2 Wenn Sie heraus zoomen, geht Performance flöten. Bleiben Sie nah am Geschehen.

3 Der Hersteller empfiehlt einen Prozessor mit mindestens 1,9 GHz und eine Grafikkarte mit 128 MByte Speicher, aber auch mit weniger CPU-Power können Sie Desperados 2 spielen.

CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- 1,9 GHz Prozessor
- 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600XT/700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]									
		1024x768[2]									
	2,4 GHz XP 2200+	1024x768[2]									
		1024x768									
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024									
		1600x1200									
1024 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]									
		1024x768[2]									
	2,4 GHz XP 2200+	1024x768[2]									
		1024x768									
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024									
		1600x1200									

1) minimale Details (Texturauflösung: Standard / Qualität Charakter: Mittel / Animierte Schatten: Mittel / Partikeleffekte: Viele / Wassereffekte: Normal / Lichteffekte: Aus)

2) mittlere Details (Texturauflösung: Standard / Qualität Charakter: Mittel / Animierte Schatten: Mittel / Partikeleffekte: Viele / Wassereffekte: Normal / Lichteffekte: An)

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

EIN KÄFER ZOG NACH WESTEN

Beim Test von Desperados 2 sind wir auf folgende Bugs und Probleme gestoßen:

- Beim Wechseln der Grafikauflösung stürzte das Spiel oft ab; wir mussten neu starten.
- Wir konnten Bewusstlose nicht fesseln, obwohl sie direkt vor unseren Helden lagen.
- Einzelne Wachen blieben an Wänden, Ecken und Pfosten hängen und waren so leichte Beute.

In der Kampfansicht ballert Sanchez mit der Gatling Gun auf Indianer, die um die Wagenburg reiten. Rechts oben sehen Sie die Szene aus der regulären Perspektive.

Feind zu erledigen und wegzutragen, bevor andere Wachen in seine Richtung blicken. Das artet schnell in Frust aus. Zum Beispiel, wenn Sie eine Situation fünfmal neu angehen müssen, weil Sie jedesmal einen Gegner übersehen. Wer nicht jede Aktion akribisch plant, sieht sein Team oft sterben. Und das geht schnell: Bereits eine einzige Kugel streckt die Westernhelden nieder. Weil zudem ein gutes Tutorial fehlt, wird **Desperados 2** vollends zum Fall für frustresistente Profis.

Wie im Western

Einsteiger verpassen daher eine der größten Stärken von **Desperados 2**: die grandiose Atmosphäre. So wirkt die 3D-Westernwelt wie aus einem Guss; Entwickler Spellbound hat den schicken 2D-Stil des Vorgängers perfekt in die dritte Dimension verfrachtet. So sieht ein Fort eben aus wie ein Fort, samt Holzwall, Windrad, Wachtürmen und exerzierenden Soldaten im Innenhof. Zudem sind die Schauplätze sehr detailliert; unter anderem schleichen Sie durch Häuser, in denen sogar Geschirr auf den Tischen steht. Auch an den Charakteren gibt's viele Details, Docs Augenklappe erkennen Sie ebenso wie Kates Strumpfband. Allerdings wirken die gut animierten Figuren kantig. Die perfekte Sprachausgabe macht das jedoch wett. Der bärbeißige Doc etwa spricht mit passender Knurrstimme. Auch die Musik passt, stets erklingen orchestral-klischeehafte Western-Ohrwürmer. Zwischen den Aufträgen erzählen gemalte, spärlich animierte Zwischenfilme die Geschichte – simpel, aber stilvoll. So erfahren Sie auch, dass Angel Face in Wirklichkeit... Aber Halt, das finden Sie besser selbst heraus. Wird ohnehin Zeit, dass in Santa Fe jemand für Ordnung sorgt. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D144

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Teufel, ist das schwer! Aber Cowboys waren nun mal harte Burschen, da muss man durch. Erst recht, wenn man wie ich das Western-Szenario mag und sich an den ausgefeilten Charakteren erfreut. Dazu kommen die wunderschönen Schauplätze; den mehrstöckigen Pueblo könnte ich stundenlang erforschen. Ich jedenfalls werde mich mit Desperados 2, meinem Stetson und etwas Trockenfleisch aus der Satteltasche gerne auf meine Ranch zurückziehen.

»Western sind kein Wunschkonzert«

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Der Begriff »Desperados« bedeutet übersetzt »die Verzweifelten« – ein passender Titel: Desperados 2 ist so schwierig, dass Einsteiger und Ungeduldige schnell die Flinte ins Korn werfen. Profis hingegen genießen das feine Taktikspiel, dank sauber abgestimmter Helden, spannender Missionen und kniffliger Aufgaben. Denn ohne akribische Planung gewinne ich keinen Kaktustopf. So knoble ich minutenlang, wie Hawkeye und Sanchez zwei Banditen ausschalten können, während Kate und Cooper zwei weitere ablenken. Desperados 2 wirkt daher oft wie ein Puzzlespiel: Ich muss die richtigen Helden zur richtigen Zeit zum richtigen Ort schicken. Wer das mag – und auf eine Pausefunktion verzichten kann – greift zu.

»Prickelndes Pistolero-Puzzle«

DESPERADOS 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	Spellbound / Atari	RELEASE (D)	27.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 5 6 7 **8** **9** **10**

VERGLEICHBAR MIT: Freedom Force 2 (81, GS 07/05)) Abgedrehte, stets faire Superhelden-Taktik.
Commandos 3 (69, GS 01/05) Spannend, aber unübersichtlich und unfair.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: ☐ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schöne Landschaften ⊕ viele Details ⊖ klobige Figuren	8 / 10
SOUND	⊕ erstklassige Sprecher ⊕ Musik ⊖ einige miese Effekte	9 / 10
BALANCE	⊕ ausbalancierte Heldentalente ⊖ zu schwer für Einsteiger	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmiges Western-Szenario ⊕ lebendige Charaktere	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ aufgeräumtes Icon-Interface ⊖ nutzlose Pausefunktion	7 / 10
UMFANG	⊕ umfangreiche Einsätze... ⊖ ...an nur sechs Schauplätzen.	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Ziele ⊕ passen perfekt ins Szenario	9 / 10
KI	⊕ reagiert auf Angriffe ⊖ berechenbar ⊖ Aussetzer	5 / 10
EINHEITEN	⊕ jeder der sechs Helden hat seinen Daseinszweck	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ nette, wendungsreiche Story ⊖ streng linearer Ablauf	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: STIMMUNGSVOLLE, ABER ELEND SCHWERE WESTERN-TAKTIK.

80 SPIELSPASS

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D143