



Das Spiel, das sie Pferd nannten

DESPERADOS 2

Das Örtchen »Echtzeit-Taktik«, einst voller Leben, ist mittlerweile ein reichlich verschlafenes Nest. Neu-erding wird dort getuschelt: Eine Bande Cowboys soll nahen, den Flecken ordentlich aufzumischen!

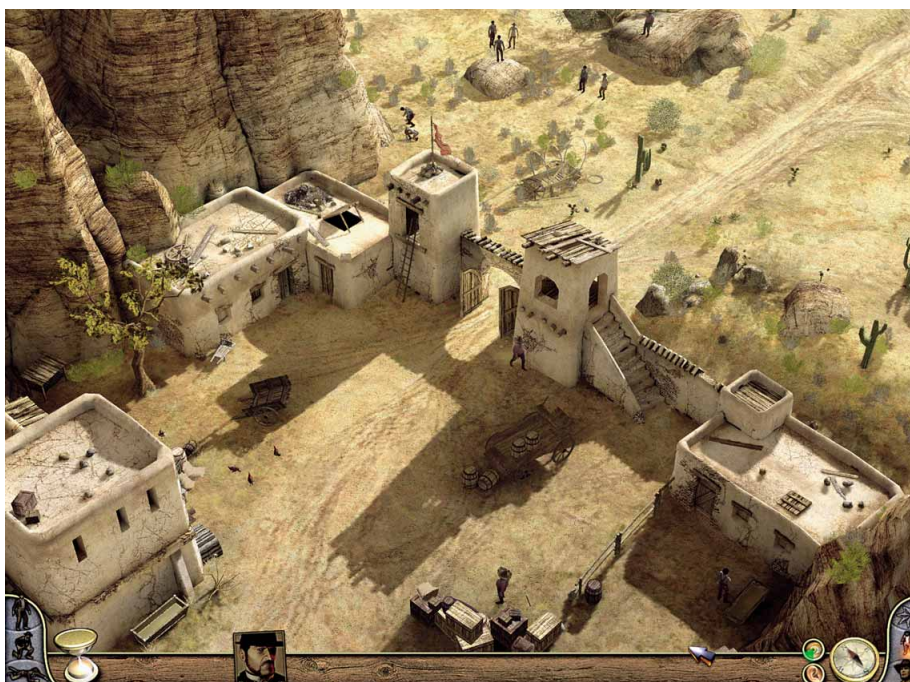
Au, schöne Frau, warum habt Ihr mir ins Gesicht getreten? – Weil Ihr ein Banditenbengel seid, Sir! – Aber Ma'am! Ich sprach mit meinem Kompagnon, den ich dort in Stricken liegen sehe, über Mord und Totschlag, da tratet Ihr aus dem

Unterholz und begannt, Euch die Nase zu pudern. Als wir uns hilfsbereit über Euer Dekolletee beugen wollten, bliest Ihr mir Rougeschwaden in die Augen. Junge Dame, wie soll ich da Eure Sohle kommen sehen! Wärt Ihr so freundlich, meine Hände frei-

zugeben, damit ich Euch verhauen kann? – Ich bin untröstlich, Mister, aber Ihr könntet versucht sein, uns an der Sprengung Eures Lagers zu hindern. Tröstet Euch! Es wird Euch eine Freude sein, meinen Gefährten und mir bei unserer Arbeit zuzusehen.

Kratzbürste Kate

Und Ihnen, liebe Leser, wird es eine noch größere Freude sein, diese Arbeit selbst in die Hand zu nehmen. Denn die kesse Kate O'Hara, rothaarige Falschspielerin und taffe Wildwestfrau, gehört zum Team von John Cooper, das Sie in **Desperados 2** ins zweite große Abenteuer führen. 2001 hatte der deutsche Entwickler Spellbound mit dem ersten **Desperados** einen Überraschungshit gelandet: Der Taktik-Western lief dem Titelverteidiger **Commandos** den Rang ab und gilt bis heute als Referenzspiel des überschaubaren Echtzeit-Taktikgenres. Im Nachfolger (Untertitel: **Cooper's Revenge**) geht die sechsköpfige Gang um Anführer John Cooper auf Rachefeldzug. Denn Coopers Bruder Ross, ein Marshall, wurde von korrupten Eisenbahnern ermordet, die auf Teufel komm raus Gleise durchs Indianergebiet legen wollen. Weil die Firma dafür Banditen angeheuert hat, war ihnen erst Ross auf der Fährte, nun ist es Cooper. Und der ist mächtig sauer.



Eagle's Nest, das Festungs-Pueblo von Sanchez, kennen Deperados-Veteranen schon aus Teil 1 – allerdings nicht in 3D.



Dank der neuen Grafikengine kann die Kamera jetzt auch hinter die Helden schwenken.

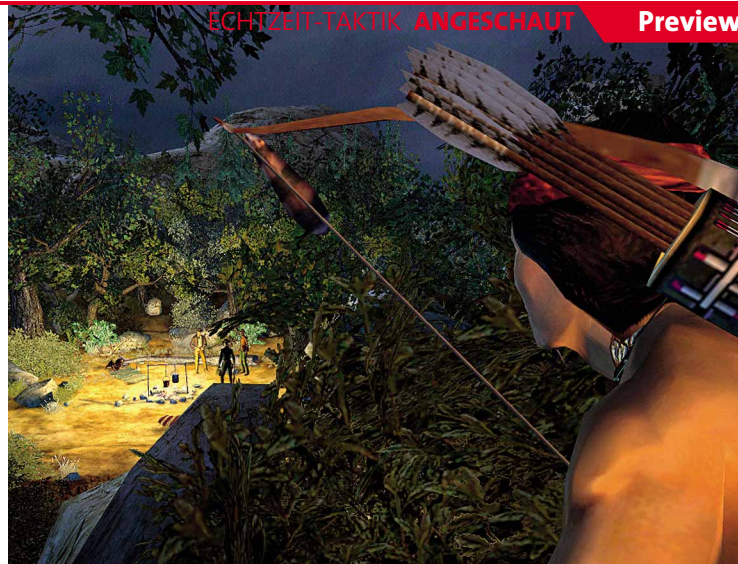
Level-Triathlon

Coopers Rachefeldzug dauert 24 Missionen, führt aber nur in acht Levels. Umgebungen wie die Westernstadt Santa Fe oder das örtliche Fort der Kavallerie sehen Sie also jeweils dreimal. Immerhin soll's wie im Vorgänger Tag- und Nachteinsätze geben. Am Taktik-Spielprinzip rüttelt Spellbound nicht, nach wie vor setzen Sie die Spezialfähigkeiten Ihres Sechserpacks geschickt ein, um sich durch Gegnermengen Richtung Levelziel zu tasten. Die Chinesin Mia aus dem ersten Teil hat ihr Glück anderswo gesucht, an ihre Stelle rückt der Indianer Hawkeye, ein Meister am Bogen und fähiger Schleicher. Die Team-Talente will Spellbound dezent anpassen und ergänzen. Beispiel Kate: Die Westernschönheit kann nun eine Ohnmacht vortäuschen, um Feinde anzulocken. Einige Gegenstände wer-

den im Laufe der Handlung ausgerüstet. Kate darf ihre Puderdose dann nicht nur einsetzen, um Feinde zu blenden, sondern um sie mit einer Rougewolke kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Coopers bekannte Taschenuhr lenkt anfangs durch Melodieglocken Gegneraugen auf sich. Später findet John ein lauterer Modell (größere Reichweite), schließlich sogar eines mit Zeitsteuerung. Nach wie vor dürfen Sie mehrere Aktionen mit der Programmierfunktion koordinieren und auf Knopfdruck automatisch ausführen lassen. Neu dazu soll ein Befehl kommen, der eine Handlung auslöst, wenn ein Gegner in den Blickradius eines Teammitglieds läuft – das kennen Genre-Veteranen schon aus **Commandos 2**. Zudem zeigt das Spiel besonders gelungene Angriffsketten auf Wunsch im »Kinomodus« als Wiederholung aus verschiedenen Kamerawinkeln.



Cooper reitet nachts durch Santa Fe. Das Interface (aus dem ersten Teil) wird noch ersetzt.



Gestatten, ich bin der Neue: Hawkeye belauscht das Heldenteam am Lagerfeuer.

Rabatz im 3D-Saloon

Möglich macht Späßchen wie den Kinomodus die neue 3D-Grafik. Die fällt auf den ersten

Max Payne. So folgen wir Cooper in einen täuschend echt eingerichteten Saloon und fangen eine Rauferei mit den Stammgästen an. Wie schick das aussieht,



Fort Wingate ist einer der Schauplätze, den Cooper & Co. unsicher machen.

Blick kaum auf: Detailreichtum und Westernpracht wirken eindrucksvoll wie im Original-**Desperados**. Erst wenn sich die Kamera dreht, wird klar, dass Sie mitnichten auf Zeichnungen schauen, sondern auf exzellent gebaute Levels. Besonders augenfällig wird das, wenn die Kamera aus der typischen Draufsicht nach unten schwenkt und sich hinter einen der Helden heftet – auf einmal sieht **Desperados 2** aus wie ein Actionspiel à la

sehen Sie im Video auf unserer DVD. Zum Koordinieren Ihres Teams brauchen Sie nach wie vor die Vogelperspektive, die Verfolgersicht könnte aber in Gebäuden helfen, bessere Übersicht zu behalten. Ein weiteres Technik-Schmankerl: In der 3D-Grafik gelten die Regeln der Physik, Personen haben ein Ragdoll-Skelett. Wenn Sie einen Banditen im rechten Moment vom Turm baltern, stürzt der auf seinen Kollegen und schlägt ihn k.o. **CS**

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: März 2006

Entwickler: Spellbound / Atari
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Das erste Desperados staubte aus dem Nichts die Genrekrone ab, dem zweiten dürfte das Gleiche gelingen: Die durchdachten Neuerungen stecken in toller 3D-Grafik. Bedenklich allerdings, ob die Verfolgerperspektive nicht zum Drauflosballern einlädt und das Spiel dadurch zu einfach macht. Ich hoffe auf Spellbounds Balancing-Team – mein Ticket mit dem Western-Express ins Städtchen Echtzeit-Taktik ist jedenfalls schon gebucht.«