

Liegt Laramie im Schwarzwald?

DESPERADOS 2

Nach dem Viehtrieb am Lagerfeuer erzählen sich Cowboys gerne die Story vom Rachefeldzug des John Cooper, der seinen Bruder befreit und Indianer rettet. Doch der wahre Held der Geschichte sind Sie!

Schon wieder ist die Bahn schuld! Diesmal allerdings nicht an Verspätungen und überfüllten Zügen, sondern an der Entführung des Marshalls Ross Cooper. Der Gesetzeshüter will eine Bahnlinie im Indianergebiet zwischen Arizona und New Mexico verhindern, da kidnappen ihn die korrupten Gleisverleger kurzerhand. Klar, dass sich Coopers Bruder John im Taktikspiel **Desperados 2** auf die Sporen macht, um Ross zu finden. Mit dabei: fünf Kameras, massig Spezialfähigkeiten und eine hübsche 3D-Engine.

Wie früher, nur besser

Wer **Commandos** kennt, kennt **Desperados**, kennt **Desperados 2**:

Auf einer großen Karte schleichen bis zu sechs Helden um Gegner herum oder erledigen sie per Waffengewalt. Meist sollen Sie einen Gefangenen befreien, Gegenstände klauen oder schlicht den Levelausgang erreichen. Wer unterwegs entdeckt wird, muss kämpfen oder lockt – noch besser – die Feinde in einen Hinterhalt, den Sie mit Bärenfallen und Kameraden in Lauerstellung anlegen.

Damit solche Aktionen klapfen, scharf Cooper ein starkes Team um sich. Er selbst hantiert flink mit dem Colt, ein richtiger Revolverheld eben. Doc McCoy ist trotz seiner Augenklappe ein guter Scharfschütze, Sam Williams kennt sich hervorragend

mit Sprengstoff aus. Pablo Sanchez und Kate O'Hara sind Meister der Ablenkung. Ersterer wirft Steine und hat eine Bärenfalle dabei, die Dame dagegen lockt Feinde mit ihren Reizen (Strumpfband!) an und bläst ihnen zur rechten Zeit Puder in die Augen. Sechster und neu im Bunde ist schließlich der Indianer Hawkeye. Er schaltet Feinde aus der Entfernung mit dem Bogen aus oder lässt – bevorzugt von hinten – seinen Tomahawk sprechen. Für alle Helden gilt: Nur wer die Spezialfähigkeiten klug einsetzt und kombiniert, hat eine Chance. Einen überstarken Ballerhelden wie den Green Beret in **Commandos 2** soll es nicht geben.

ENTWICKLER-CHECK

Spellbound wurde 1994 von Armin Gessert (Giana Sisters) gegründet und sitzt in Kehl am Rhein im Schwarzwald. Gessert hatte zuvor bei Blue Byte mit Spielen wie Tom and the Ghost oder Great Courts Erfahrung gesammelt, bevor er die Selbständigkeit wagte. Nach Grafik-Auftragsarbeiten veröffentlichte die Firma 1995 mit Operation Eastside das erste eigene Spiel. Mit dem erfolgreichen Airline Tycoon (und den Nachfolgern) im Rücken machte sich das Team 1998 an Desperados, das 2001 erschien. Nach einem kurzen Ausflug in die Simpelspiel-Ecke (Rauchende Colts) steht mit Desperados 2 wieder ein richtiger Brocken an.

Bisher veröffentlichte Spiele: Perry Rhodan: Operation Eastside, Desperados, Robin Hood, Airline Tycoon-Serie, Rauchende Colts, Chicago 1930

Derzeit in Arbeit: Desperados 2



Neuzugang Hawkeye stößt einen Lockruf aus, alle Wachen innerhalb der grünen Markierung werden auf ihn aufmerksam.



Ein Stapel Holz ist für Sam und sein Dynamit kein Hindernis.



Hawkeye greift mit seinem Tomahawk von hinten an.



Erst wenn Doc McCoy im Eagle's Nest Sanchez (am Seil hängend) befreit, können Sie diesen ins Team aufnehmen.

Dreh' den Pueblo!

Wer **Desperados 2** auf Screenshots sieht, könnte den Titel für ein stinknormales 2D-Spiel halten. Dabei bestehen die sehr detaillierten Levels komplett aus Polygonen. Wer mag, dreht und zoomt per Maus, um das Geschehen immer in den optimalen Winkel zu rücken. Zwar sollen Sie auch mit der Standardperspektive auskommen, doch dann entgehen Ihnen viele nette Grafik-Gags. Zum Beispiel die Husten-Verrenkungen eines Soldaten, wenn ihm Kate ihr Make-Up ins Gesicht pustet. Oder sie schauen sich den armen Sanchez aus der Nähe an, wie er im Banditen-Pueblo Eagle's Nest kopfüber an einem Seil baumelt (natürlich müssen Sie ihn befreien). Wer sich genauer umsieht, entdeckt massenhaft Details, die in der nor-

malen Ansicht niemals auffallen würden, in der neuen Ego-Perspektive jedoch für viel Atmosphäre sorgen.

Moorhuhn-Cowboy

Gefahr bei Taktikspielen in 3D: Die Polygongrafik ist zwar hübsch, aber spielerisch sinnlos und erhöht nur unnötig die Hardware-Anforderungen. Letzteres dürfte zwar auch bei **Desperados 2** der Fall sein, sinnlos ist die Neuerung jedoch keineswegs. Tatsächlich werden Sie recht oft in die Schulterblick-Perspektive schalten müssen (per TAB-Taste jederzeit möglich), um die vielfältigen Aufgaben zu lösen. Dann fällt es zum Beispiel Hawkeye wesentlich leichter, sich von hinten an Gegner anzuschleichen – Entfernungen lassen sich dieser Ansicht einfach besser abschätzen. Und wenn der Doc zum Scharfschützengewehr greift, können Sie per Blick durchs Zielfernrohr schlicht genauer zielen. Wie in vielen Ego-Shootern dürfen sich die Helden zudem nach links oder rechts neigen; ideal, um hinter einem Felsen hervor zu lugen.

Oft verlangen auch die Missionen von Ihnen, die Perspektive zu wechseln. So soll John Cooper schon früh im Spiel am Schießstand eine Puderdose für Kate O'Hara gewinnen. Also

sprechen Sie mit dem Besitzer, wechseln die Ansicht und ballern dann in schönstem **Moorhuhn-Stil** auf Flaschen.

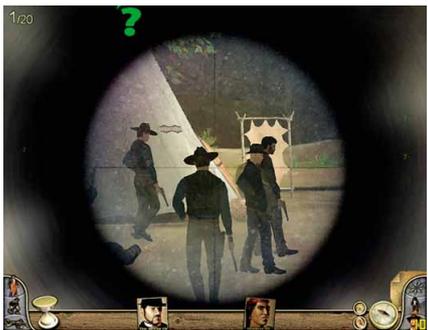
Vorsicht, Baumstamm!

Nach bisheriger Planung von Spellbound soll John nach 24 Missionen seinen Bruder Ross wieder in die Arme schließen können. Allerdings wird es lediglich acht – dafür sehr große – Karten geben, die Sie jeweils dreimal besuchen. Damit das

nicht langweilig wird, haben die Leveldesigner neben Tageszeiten diverse Mätzchen eingebaut. In einem der Aufträge im Big Canyon etwa lösen Indianer eine Baumstamm-Lawine aus, um einen Siedlertreck aufzuhalten. Ein Holzhaufen blockiert fortan die Schlucht. Zumindest, bis Sam Williams ein Bündel Dynamitstangen zückt. Denn um seinen Bruder zu finden, ist John Copper und seiner Gang fast jedes Mittel recht. **MS**



Erst erregt Kate O'Hara mit gelupften Rock den Soldaten und seine Aufmerksamkeit (lila Sichtkegel), dann pustet sie ihm Puder ins Gesicht – jetzt ist er erstmal blind.



Bevor Sie ein Banditenlager infiltrieren, räumt McCoy mit seinem Scharfschützengewehr den Weg frei.

DESPERADOS 2

markus@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktikspiel
Termin: März 2006

Entwickler: Spellbound / Atari
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Ein kräftiges Yippee nach Kehl am Rhein. Denn Spellbound schafft es, die Schulterperspektive sinnvoll ins Taktikgeschehen einzubauen, ohne aus Desperados 2 gleich einen Shooter zu machen. Wenn ich mich mit Hawkeye von hinten an die Gauner anschleiche, komme ich mir vor wie Sam Fisher mit Federschmuck. Jetzt bin ich gespannt, wie die Entwickler die Karten durch eine Story verbinden. Halt aus, Ross, ich komme!«

POTENZIAL SEHR GUT



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK BT31