

Deutscher Commandos-Killer

Desperados

Machtwechsel bei den Echtzeit-Taktikspielen: Das deutsche Wildwest-Epos Desperados stößt den Klassiker Commandos vom Thron. Edelgrafik und spannendes Teamwork versüßen die Plünderungstour durchs heiße Mexiko.



Facts

- 25 Missionen, inkl. 6 Tutorials
- 6 Helden
- 30 Spezialfähigkeiten
- Programmierfunktion

Inhalt

Der Test	64
Programmierte Dreier-Salve	66
Technik-Check	68
Die glorreichen Sechs	70
Jagd auf El Diabolo	72

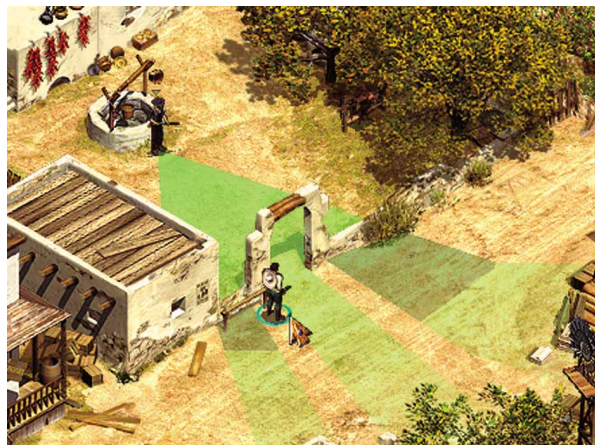
Die schlanke Schönheit zupft sich mitten im Blickfeld eines Grüppchens grölender Gringo-Wachen das Strumpfband am entblößten Bein zurecht. Die Kerle trauen ihren Augen nicht. Den Beckenkompass zieht's Richtung Seniorita, der Rest des Körpers folgt jubelnd und rennend. Extrem ärgerlich nur, dass einen Meter vor dem Ziel zwei Gestalten aus den Büschen springen und die verblüfften Banditos ins Reich der Träume prügeln. Kate, John und Sanchez nicken sich zufrieden zu: Wieder eine Gruppe Wachen überlistet.

Das dreckige halbe Dutzend

Die drei cleveren Angreifer sind Mitglieder Ihrer sechsköpfigen Bande aus dem Echtzeit-Taktikspiel **Desperados**. Unter dem Kommando des Raubeins John Cooper reitet Ihr Team durch Mexiko, um das Taschengeld etwas aufzubessern. Mal als Bandit, dann wieder als Kopfgeldjäger oder Bankräuber. Langfris-

tig hat John einen ganz dicken Brocken vor Augen: Der geheimnisvolle Bandenchef El Diabolo befehligt die Banditen des halben Landes. Wäre doch gelacht, wenn man dem Typen nicht eine Gewinnbeteiligung abhandeln könnte.

Wenn Sie mit Ihrem Team waffenschwingend durch die Vordertüre brechen, bleibt Ihnen mit Glück noch die Zeit für ein »Vater, nimm mich zu dir«. Verabschieden Sie sich von den herkömmlichen Echtzeit-Feldzügen mit Waffengerassel und Kampfesgeschrei. In **Desperados** müssen Sie überrumpeln, tricksen, täuschen. Und vor allem: nicht entdeckt werden. Weil Sie gegen die zigfache Übermacht an Feinden im direkten Kampf keine Chance haben, sollten Sie die Jungs aus der Deckung heraus einzeln abarbeiten. Dieses Spielprinzip kam 1998 erstmals im Echtzeit-Taktikspiel **Commandos** zum Einsatz, in dem Sie ein sechsköpfiges Team von Elitesoldaten im Zweiten Weltkrieg befehligten. Auch in **Des-**



Die grüne Fläche zeigt das Sichtfeld der Wache; Sanchez ist hinter der Mauer vor dem Blick geschützt.

perados beherrscht jeder Ihrer sechs Haudegen bestimmte Fähigkeiten wie Tarnen, Scharfschießen, Ablenken oder Heilen. Ihre Hauptaufgabe ist es, die richtige Taktik für die jeweilige Situation zu bestimmen. Soll eine Gegnergruppe Mann für Mann fortgelockt oder mit einer Dynamitstange zerstreut werden? Nur selten ist die einfachste Methode die beste – denn wenn Sie zu viel Aufsehen erregen, haben Sie im Nu die Gegner der ganzen Karte im Nacken.

Gegner in Ampelfarben

Ihre Widersacher schieben normalerweise in Ruhe Wache oder patrouillieren auf festen Routen. Sobald sie eine verdächtige Bewegung sehen oder ein Geräusch hören, werden sie aufmerksam. Wenn Sie in ihren (einblendbaren) Sichtkegel marschieren, wird Sie die Wache entdecken. An der Einfärbung des Blickfelds erkennen Sie die Aufmerksamkeit des Feinds. Grün: ahnungslos wie ein Baby.



Auf Video-CD: Video-Special

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie



Zwischen den Fronten: Unsere Desperados reiten mitten in die von Banditen und US-Army belagerte Stadt Grants. Sam wirft fröhlich Dynamitstangen, deren Flugbahn durch blaue Punkte gezeigt wird. (800x600)



Gelb: aufgeschreckt; der typische Wächter läuft dann los, um die Umgebung abzusuchen. Rot: Feindkontakt. Spätestens jetzt regnet es Kugeln auf den Pechvogel aus Ihrem Team. Nach einer Weile ergebnislosen Suchens kehren die Gegner zum Glück auf ihren Ausgangspunkt zurück, das Blickdreieck wird langsam wieder grün. Am Rand des

Ihre Widersacher verhalten sich erstaunlich clever. Manche aufgeschreckten Wachen bleiben vorsichtig stehen, andere laufen suchend los. Wieder andere schicken einen Kollegen vor – »Hey du! Schau mal da hinten nach!« Oder sie rufen durch einen Schuss in die Luft gleich alle nahen Kameraden zur Verstärkung. Wachen erkennen nicht nur verdächtige Fremde, sondern auch, ob einer ihrer Kumpane fehlt. Wenn Gringo Carlos vor einer Sekunde noch unter dem Baum stand und beim nächsten Umsehen verschwunden ist, werden sofort die nahen Büsche durchstöbert.

Verschnürte Gringos

Der Übermacht setzt Ihr Sextett ein vielseitiges Arsenal von Kampfaktiken entgegen. Anführer Cooper ist ein echter Haudegen; er schaltet Feinde mit der Pistole, dem lautlosem Wurfmesser oder zur Not auch per Fausthieb aus. Bewusstlos geschlagene Gegner wachen nach einiger Zeit wieder auf, aber zum Glück kann Kollege Sam die Jungs zu handlichen Paketen verschnüren. Der vorlaute Schwarze ist eher Mann fürs Grobe: Als Sprengmeister schleudert er Dynamitstangen oder zerstört mit genau platzierten Pulverfässern Mauern und Tore. Der dritte im Bunde, Doc McCoy, hält lieber vornehme Distanz zum Kampfgeschehen. Er wirft Fläschchen mit Betäubungsgas oder lässt sie – wenn der Wind passend steht – per Ballon zu den Feinden gleiten.

Ein Schuss aus seiner Scharfschützenpistole holt die Phiolen dann vom Himmel. Außerdem mit dabei ist die flotte Falschspielerin Kate. Die Western-Schönheit kann hormonegeplagte Banditen nicht nur verführen, sondern auch per Taschenspiegel und Pokerkarten ablenken oder mittels Karate-Tritt ruck-zuck flach legen.

Mexi-Man und China-Girl

Erst spät im Spiel stoßen Sie auf den extrem kräftigen Mexikaner Sanchez (Mission 14) und die zierliche Chinesin Mia (Mission 20). Dafür haben die beiden Neuzugänge fortgeschrittene Fähigkeiten auf Lager. Sanchez kann eine Siesta vortäuschen und neugierig herbeieilende



Typische Zwischensequenz: Kate spielt ein falsches Spiel.

Sichtfelds in Getreidefeldern und hinter niedrigen Mauern oder Gegenständen werden Sie außerdem nicht entdeckt, wenn Sie auf allen Vieren robben.

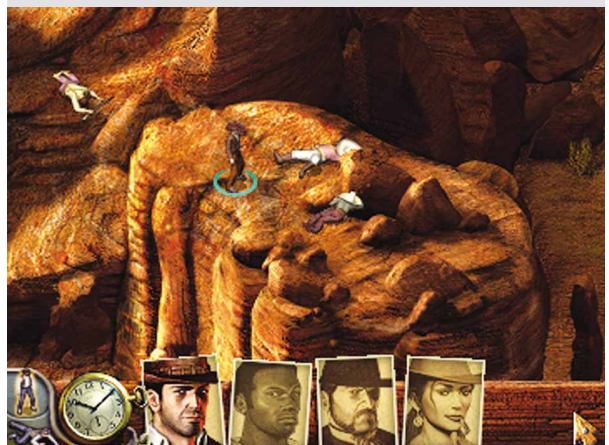
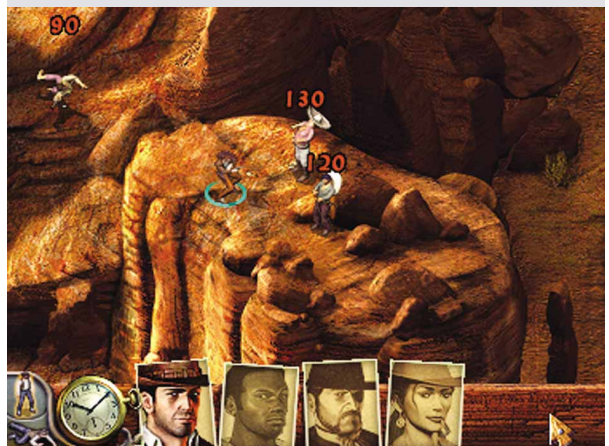
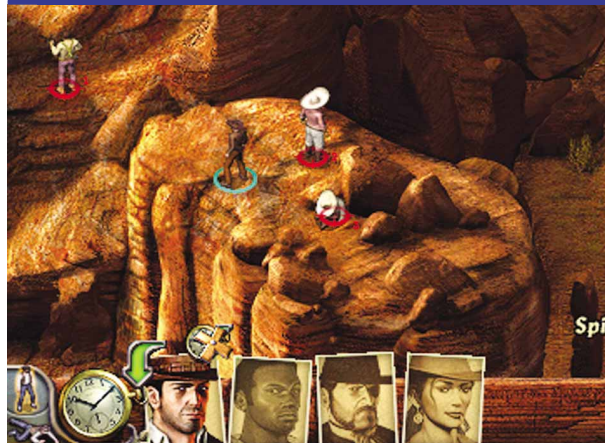
Feind denkt mit

Das farbige Sichtfeld können Sie nur für jeweils eine Wache einblenden; eine Funktion für alle Gegner im Umkreis gibt es nicht. Wie viel Lärm Sie verursachen, lässt sich ebenfalls nirgends erkennen. Alle Wachen haben einen Hörradius, in dem sie auf verdächtige Geräusche reagieren. Die werden intern als dreidimensionale Globen verarbeitet – deren Durchmesser bei einem Tritt auf Gras wenige Meter, bei einer Explosion hingegen die halbe Karte groß ist.



Oh la la, schöne Senorita! Während der Soldat Kate begafft, wartet Sanchez schon mit dem Gewehr im Anschlag hinter der Ecke.

Programmierte Dreier-Salve



Mit der Programmierfunktion (Uhr in der Menüleiste) markieren wir drei Wachen; jetzt reicht ein einziger Druck auf die Leertaste, und Cooper schießt die ausgewählten Gegner blitzschnell nacheinander nieder.

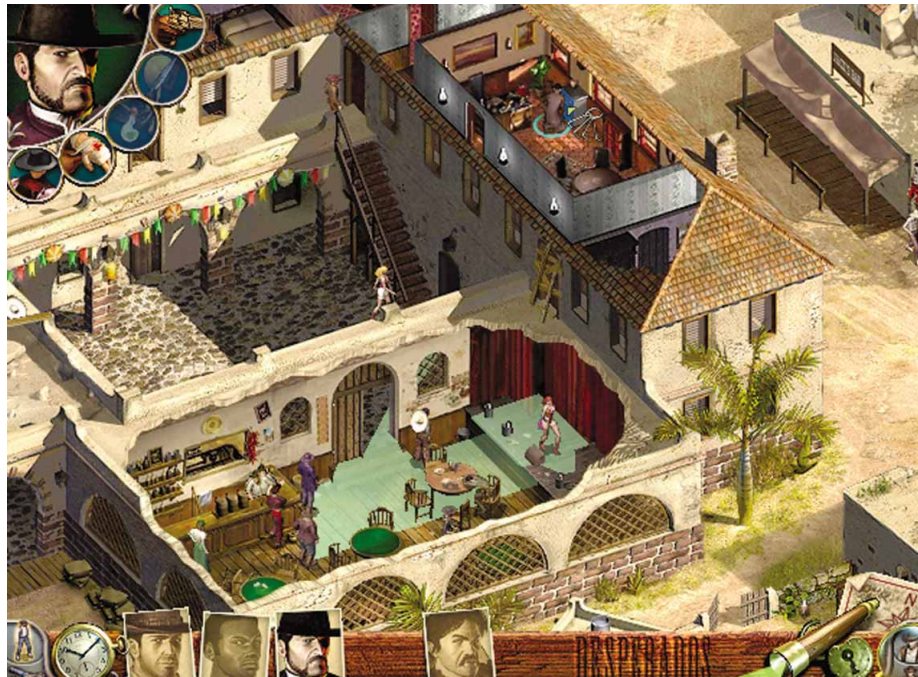
Jörg Langer



Besser als Commandos

Obwohl Kommando-Einsätze besser in ein Weltkriegs-Szenario passen hat mich Desperados positiv überrascht: Wegen seiner

Aktionsvielfalt bei gleichzeitig guter Bedienung (die Programmierfunktion ist ein Traum). Und wegen der stimmigen Cutscenes sowie Skript-Ereignissen – ich fühle wie im Edel-Western. Zwar wird ab Mitte des Spiels der Schwierigkeitsgrad fast nur über steigende Gegnerzahlen erhöht. Und viele Missionen lassen sich durch wenig subtiles Ballern lösen. Trotzdem ist Desperados ein klarer Kauf Tipp für Echtzeit-Taktiker – auch mit Commandos 2 im Anmarsch.



Während Kate auf der Bühne die **Wachen ablenkt**, knackt Doc McCoy im Büro oben rechts den Safe.

Mick Schnelle



Knallharter Western

Warum müssen Taktik-schießereien immer so unverschämt schwer sein? Klar, etwas leichter als

Commandos spielt sich Desperados schon. Doch eine Handvoll Einsteigerfreundlichkeit hätte Spellbounds Strategie-Western gut getan. Immerhin haben die Entwickler an die nützliche Programmierfunktion gedacht. Außerdem gefällt mir das Wild-West-Flair samt der stimmigen Grafik. Desperados ist ein klarer Fall für Profis – Einsteiger werden schnell ins Gras beißen.

Gegner mit einem Rundumschlag ausschalten – prinzipiell eine mächtige Aktion, klappt aber nur selten. Mia versetzt Wachen mit einem Giftpfeil in Raserei, sodass sie wie wild auf Freund wie Feind losballern. Ideal, um die Jungs gegeneinander auszuspielen – aber ohne exzellentes Timing gerät Mia selbst in den Kugelhagel. Generell lernen Sie schnell, dass Einzelkämpfer fast immer die

schlechteren Karten haben; erst im Team ergänzen sich die Fähigkeiten Ihrer Leute richtig.

Teamwork siegt

Cooper schlägt eine Wache nieder, Sam rennt herbei, um den Kerl zu fesseln, dann schleppt der kräftige Sanchez das Bündel in eine dunkle Ecke – die verteilten Talente Ihrer Kollegen zwingen zu Teamwork. Zweite Grund-Taktik von **Desperados**:

die Kunst des Wartens. Weil sich die meisten Wachen gegenseitig sichern, müssen Sie den Zeitpunkt abpassen, in dem eine gerade wegschaut – und blitzschnell zuschlagen. Bevor der zweite Aufpasser sich wieder umdreht, sollte die Wache ausgeschaltet und der Körper weggetragen sein. Ehe Sie das Timing für derartige Aktionen richtig hinkriegen, sterben Ihre Leute viele Tode. Dank des nur eine Sekunde dauernden Schnellspeicherns und -ladens haben Sie aber beliebig viele Wiederholungen frei.

Technik-Check

Als reines 2D-Spiel ist Desperados anspruchslos in Sachen Hardware. Welche Grafikkarte Sie im Rechner stecken haben, ist dem Programm ziemlich egal, auch die Prozessorgeschwindigkeit (ab 300 MHz läuft's ruckelfrei) spielt nicht die Hauptrolle. Am wichtigsten ist, dass sie genügend RAM im Rechner stecken haben.

RAM/Festplatte

Selbst mit 32 MByte RAM bringen Sie Desperados noch zum Laufen, eine Freude ist das Spiel dann aber nicht – enorme Ladezeiten und Grafikruckler zehren an den Nerven. Mit 64 MByte haben Sie in der

niedrigen Auflösung 640x480 keine größeren Probleme, ab 128 MByte bewegt sich die Grafik flüssig. Um die höheren Auflösungen (800x600 und 1024x768) sinnvoll nutzen zu können, sollten Sie 256 MByte RAM im Rechner stecken haben. Eine Vollinstallation (530 MByte) senkt auf allen Konfigurationen die Ladezeiten spürbar.

Tuning-Tipps

TIPP 1: In 640x480 spielt sich das Spiel einwandfrei, auf die höheren Auflösungen können Sie bei Grafikrucklern getrost verzichten.

TIPP 2: In den Optionen lassen sich einzelne Animationen abschalten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
P 200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
32 MByte RAM	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PII/300	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
64 MByte RAM	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
128 MByte RAM	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/800/256 MB	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Aktionen auf Vorrat

Mit einer genial einfachen Programmierfunktion können Sie außerdem bis zu drei Handlungen für jeden der sechs Charaktere im Voraus festlegen. Dazu klicken Sie auf die Programmier-Symbol, dann auf das Aktions-Icon und den Feind. So speichern Sie für Cooper drei Schüsse auf unterschiedliche Wachen. Anstatt das Fadenkreuz jedesmal neu ausrichten zu müssen, genügt jetzt ein Tastendruck, um die Angriffe blitzschnell auszuführen.

Manche Aktionen wählen Sie nicht per Icon aus, sondern mit einem simplen Klick auf Gegenstände. So schleppen

John und Sanchez Leichen weg, Mia versteckt sich in leeren Regenfässern. Wenn Sie hinter Hausecken kauern, können Sie mit einer eleganten Rolle ins Blickfeld naher Wachen hechten, schnell feuern und mit einem Klick wieder in der sicheren Deckung verschwinden. In jedem Level liegen außerdem Nachschubkisten für bestimmte Teammitglieder herum. Eine praktische Übersichtskarte lässt sich auf Knopfdruck einblenden und zeigt alle Gegner mit samt deren Bewegungen.



Doc hat mit einem Gasfläschchen alle Wachen auf einmal eingeschläfert.

Nachtschicht

Wie Sie die Fähigkeiten Ihrer Leute richtig einsetzen, lernen Sie für jeden Neuzugang in einem komfortablen Tutorial-Level. Diese kurzen Zwischenspiele machen sechs der 25 Missionen aus. Bleiben 19 Aufträge, an denen Sie gehörig zu knabbern haben werden. Weil die meisten Karten von locker 50 bis über 100 Feinden bevölkert sind, dürfen Sie getrost zwei Stunden Spielzeit pro Level einrechnen – macht mindestens 50 Stunden Gesamtdauer. Der

Overkill an Wachpersonal verleitet allerdings gegen Levelende dazu, die verbliebenen Gegner einfach niederschließen.

Die Missionen spielen in Städten oder in der Wildnis, reichen von Überfällen bis zu Befreiungsaktionen und finden bei Tag und Nacht statt. So müssen Sie nachts an einem gut bewachten Banditen-Lager vorbeischießen, die Pferde stehlen und einen Gefangenen befreien, ohne entdeckt zu werden. In der Dunkelheit sind die Sichtwinkel kürzer, dafür hören die Wachen besser. Zum Glück gibt's dafür finstere Ecken, in denen Sie völlig unsichtbar sind.

Spärliches Innenleben

Auf allen Karten stehen Gebäude, die Sie betreten dürfen. Das Innere von Häusern sehen Sie (bis auf wenige Ausnahmen) nicht; Ihre Figur ist nur als Umriss erkennbar. Nur Sanchez kann besetzte Häuser gefahrlos betreten und die Insassen bewusstlos schlagen; alle anderen Figuren müssen die Gegner herauslocken oder besser ganz ignorieren. Herumlaufende Zivilisten tun Ihnen zwar nichts, rufen aber die Wachen, wenn sie eine Leiche entdecken. Passanten dürfen außerdem nie zu Schaden kommen: Wenn einer der Dorfbewohner stirbt, ist die Mission gescheitert. Manchmal ist sogar die Schonung der Gegner Pflicht. So stürmen Sie die gut bewachte Hazienda eines Sheriffs, dürfen seine Lakaien aber nur bewusstlos schlagen und fesseln, nicht töten.

Rasende Wachen

Mia schießt einen Giftpfeil auf den Gegner am Hausdach und versteckt sich sofort im Regenfass. Die Wache rastet aus und erledigt ihre eigenen Kollegen.

Wilde Schönheit

Egal, ob Sie eine Mine erobern oder in ein Gefängnis einbrechen – die 2D-Karten von **Desperados** sehen immer umwerfend aus. Die Spellbound-Zeichner haben nicht nur den Wilden Westen gut eingefangen, sondern jede Menge liebevolle Details in die Landschaften eingebaut. Neben der Standardansicht gibt es zwei weitere Zoomstufen, die Details oder eine größere Übersicht zeigen; beide sind zum Spielen aber wenig geeignet. Auch die höchste der drei Auflösungen (1024x786) ist nicht sehr praktisch, weil das Zielen auf die Mini-Sprites deutlich schwerer wird und das Spiel dann auf vielen Rechnern ruckelt.

Die meisten Missionen sind durch kurze, schön gerenderte

Christian Schmidt



Der König ist tot, es lebe der Gringo!

Zeit wurde es längst, jetzt steht die Thronfolge fest. Desperados hat sich den Spitzenplatz der Echtzeit-Taktikspiele redlich verdient – es

macht alles besser und schöner als das zwei Jahre alte Commandos. Die Bedienung ist komfortabel, die Grafik wunderhübsch, die Fähigkeiten der Helden originell. Besonders beeindruckt hat mich das vielseitige Verhalten der Gegner, die oft verdammt schwer auszutricksen sind. Gut so, denn umso größer ist das Erfolgserlebnis, wenn man die harten Burschen endlich im Sack hat.

Speichern, Sterben, Laden

Eine wichtige Einschränkung muss aber sein: Desperados ist ein reinrassiges Trial-and-Error-Spiel. Sie müssen die gleiche Stelle im Extremfall dutzendfach wiederholen, bis Sie endlich Erfolg haben. Das wird zwar nicht langweilig (man probiert's mit immer wieder anderen Taktiken), zehrt aber an den Nerven ungeduldiger Spieler. Zudem hat Spellbound mit leichter Hand wahre Gegnermassen auf den Karten verteilt, durch die Sie sich gegen Levelende oft nur noch mit Routineaktionen schießen – weniger wäre hier mehr gewesen. Desperados ist nicht leichter als Commandos, aber mindestens genauso spannend und deutlich schöner. Ehrgeizige Spieler können sofort los zu ihrem örtliches Software-Händler reiten.

Zwischensequenzen verbunden, die die Geschichte weiter erzählen. Die Soundkulisse ist ansprechend, die je nach Situation wechselnde Musik stimmungsvoll. Die Helden wurden exzellent synchronisiert. **CS**

Desperados

Genre: Echtzeit-Strategie	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Spellbound	Publisher: Infogrames, (01905) 10 55 0	Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)
 Netzwerk (0 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2
 TNT
 G400
 Voodoo 3
 TNT 2
 Geforce
 Voodoo 5
 Radeon
 Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 200 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 800 MHz
32 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Commandos (85%, GS 7/98) Der Taktik-Klassiker im Zweiten Weltkrieg. Schwer, aber spannend; gibt's längst zum Budgetpreis.	Star Trek: Away Team (81%, GS 4/01) Der Commandos-Klon spielt in der Zukunft. Spielerisch etwas biederer, dafür mit Mehrspielermodus.
---	---

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Knackig spannende Wildwest-Strategie.



Das Personal

Die glorreichen Sechs

GameStar-Heldenkartei: Das können die Hauptfiguren aus Desperados.

John Cooper

Ausrüstung	Fähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> • sechsschüssiger Revolver • Messer (Stechen, Werfen, Fesseln aufschneiden) • Spieluhr (lockt Gegner an) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gegner niederschlagen • Körper tragen • Klettern

Sam

Ausrüstung	Fähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> • zwölfgeschossiger Karabiner • Pulverfass (sprengt Mauern) • Schlange (verschreckt Pferde) • Dynamitstange (werfen) 	<ul style="list-style-type: none"> • betäubte Gegner fesseln • Maschinengewehre bedienen

Doc McCoy

Ausrüstung	Fähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> • sechsschüssige Scharfschützenpistole • Gasfläschchen (betäubt Gegner) • Ballon (trägt Gasphiole) 	<ul style="list-style-type: none"> • Verwundete verarzten • Vogelscheuche aufstellen (lenkt Wachen ab) • Schlösser knacken

Kate O'Hara

Ausrüstung	Fähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> • dreischüssige Pistole • Spielkarten (Auslegen lockt Gegner an) • Taschenspiegel (blendet Gegner, entzündet Pulver) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wachen k.o. treten • geräuschlos über »laute« Untergründe schleichen • Kleider wechseln (Tarnung) • Verführen (lockt Gegner an)

Sanchez

Ausrüstung	Fähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> • zweischüssige Schrotflinte • Tequila-Flasche (macht Gegner betrunken) • Steine (Gegner k.o. werfen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Siesta (lockt Gegner an) • MG bedienen und tragen • Körper tragen • besetzte Häuser leer räumen • Rundumschlag (legt alle nahen Gegner flach)

Mia Young

Ausrüstung	Fähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> • Blasrohr mit Giftpfeilen (macht Gegner rasend) • Blendbomben • Pfeife (lockt nahe Gegner an) • Affe (lockt ferne Gegner an) • Erdnüsse (Ziel für den Affen) 	<ul style="list-style-type: none"> • in Regenfässern verstecken • rennt am schnellsten

Desperado-Team im Einsatz

Jagd auf El Diabolo

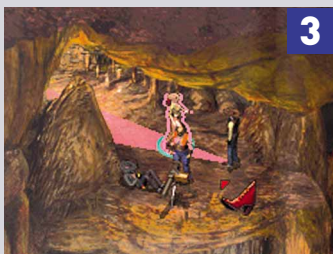
Die Chinesin **Mia** schickt ihren Affen los, um die Wache anzulocken; **Cooper** schaltet den hereilegenden Gegner mit einem Messerwurf aus.



Drei Kerle auf einmal! Kein Problem dank **Mias** Blendbomben. **Cooper** schlägt die hilflosen Banditen nieder, **Sam** ist mit Fesseln zur Stelle.



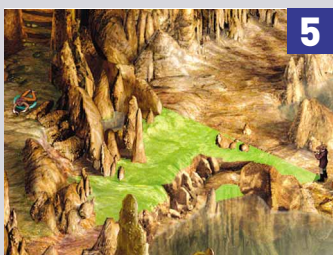
Zeit für die Waffen einer Frau: **Kate** läuft nonchalant auf die begeisterten Wachen am MG zu, um sie dann mit drei Tritten schlafen zu legen.



Gut, dass **Sam** mit dem Maschinengewehr umgehen kann. Die mächtige Waffe schießt weit genug, um den Inselweg (6) freizuräumen.



Am Weg hinunter zum See steht noch ein Gegner. **Cooper** robbt im Schatten der Felsen heran und haut den Ahnungslosen einfach um.



Der Oberschurke El Diabolo hat sich in seinem Höhlenlabyrinth verschanzi. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie unsere Desperados ihre Fähigkeiten einsetzen, um El Diabolos Wachen zu überlisten und die Geisel Sanchez rauszuboxen.



6 Auf der Hauptinsel liegt ein Munitionspäckchen für Doc McCoy's Scharfschützenpistole. In einem unbeobachteten Moment greift Doc zu.

7 Dank Adleraugen und großer Reichweite kann Doc aus sicherer Entfernung nach und nach alle fünf Wachen auf der anderen Seite erledigen.

8 Kaum noch Gewehr – dann tun's jetzt auch Brachialmethoden. Die verbliebenen Banditen schießt unser Trupp mit geballter Feuerkraft nieder.

9 El Diabolo flieht und gibt Sanchez zum Abschuss frei. Zum Glück haben wir die Hand schneller am Abzug und legen die Handlanger um.

10 Sanchez ist im Kugelhagel verletzt worden; Doc legt sofort Bandagen an und richtet ihn wieder her. Die Jagd auf El Diabolo kann weitergehen! **CS**