

Commandos mit Colts

Desperados



Als Revolverheld im Wilden Westen müssen Sie finstere Banditen ausschalten. Doch statt schnellem Ballerfinger zählen Cleverness und kluge Taktik.

Das Kino hat ihn längst vergessen. Doch die unzähligen Wiederholungen im Privatfernsehen halten den Mythos Western auch heute noch wach. Klassiker wie **Rio Bravo** oder **Zwei glorreiche Halunken** haben auch für Spellbounds Taktikspiel Pate gestanden, das ehemals auf den Namen **Death Valley** hörte. Mit einer Horde **Desperados** beginnen Sie den Echtzeitkampf gegen einen miesen Oberschurken.

Für eine Handvoll Dollar

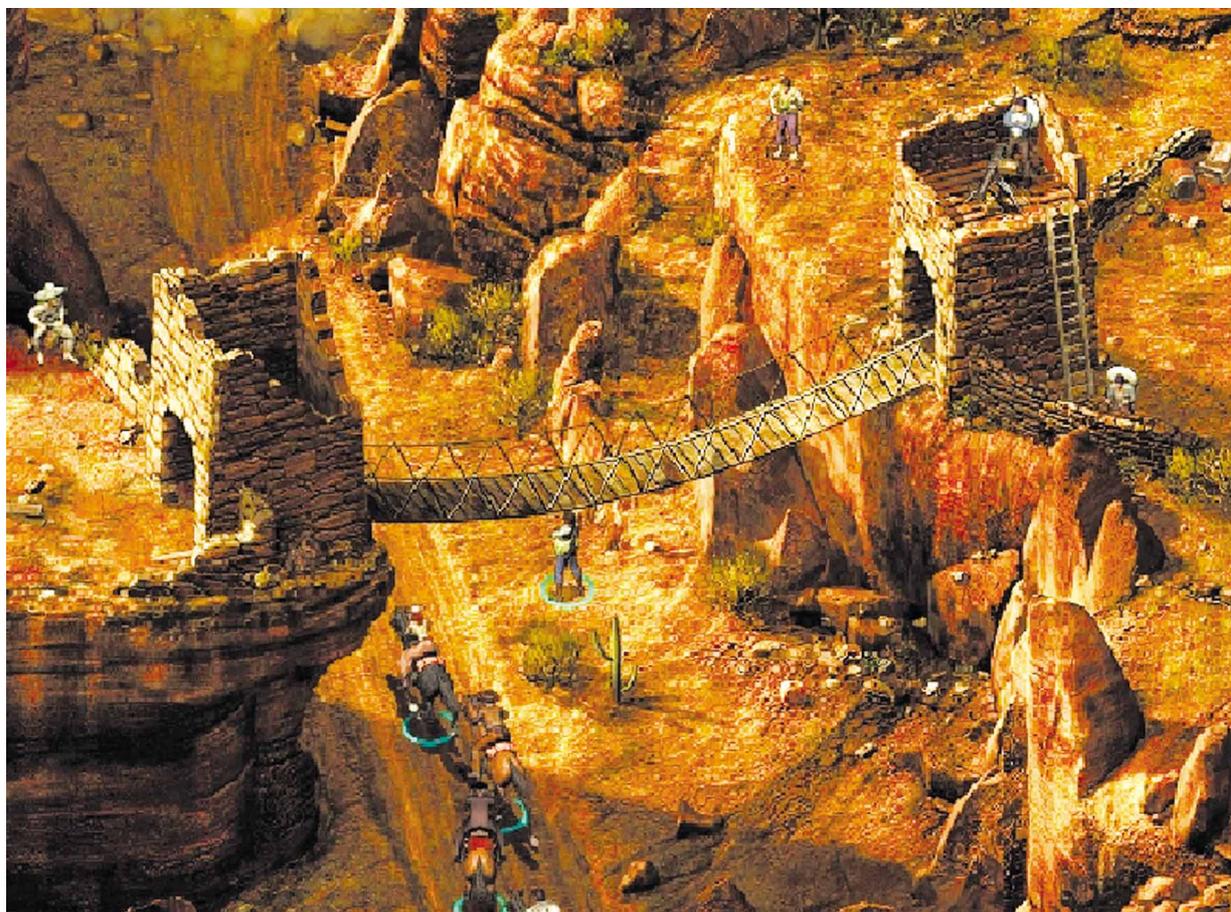
In der Rolle des Pistoleros John Cooper werden Sie von einer Ei-

senbahngesellschaft für 15.000 Dollar angeheuert, um einer Bande Bahnräubern das Handwerk zu legen. Da Sie allein keine Chance haben, rekrutieren Sie fünf Helfer. Die stecken allerdings selbst in Schwierigkeiten. Deshalb verbringen Sie die ersten paar Missionen damit, Ihr Team zusammenzubekommen. Als Erstes befreien Sie den Quacksalber Doc McCoy vom Galgen. Danach rekrutieren Sie Revolverheld Sanchez, Bombenexperte Sam und die verführerische Kate O'Hara. Den Schluss macht die Chinesin Mia Young, die mittels Blasrohr Wachen betäubt.

Die glorreichen Sechs

Die Spielmechanik soll sich klar am großen Vorbild **Commandos** orientieren. Massenschlachten wie in **America** wird es nicht geben. Stattdessen arbeiten Sie sich mit Ihren sechs Spezialisten auf den Karten vor – immer darauf bedacht, nicht entdeckt zu werden. Denn die Gegner haben genau wie in Eidos' Klassiker einen Sichtkegel, der anzeigt, wohin sie gerade blicken. Sich ungesehen an den Feinden vorbeizuschleichen und nur gezielt einzelne davon auszuschalten ist Trumpf. Ablenkungsmanö-

ver sind daher stets willkommen. Von Ihnen ausgelegte Schlangen beißen herannahende Unholde, und an Luftballons befestigte Glasbehälter transportieren Betäubungsgas mitten ins gegnerische Lager. Ein Schuss zur rechten Zeit lässt den Ballon platzen, und das Gas strömt aus der runtergefallenen und zerbrochenen Flasche. John Cooper benutzt gern seine Spieluhr mit Zeitschaltung, um Gegner kurzzeitig abzulenken. Dafür verlässt sich Kate auf ihre weiblichen Reize und verdreht Männern zuerst den Kopf und dann den Hals. Chinesin Mia hat stets ei-



Hinterhalt von oben: In diesem tiefen Canyon fällt eine Horde **Banditen** aus gut gesicherten Stellungen über unsere Helden her.

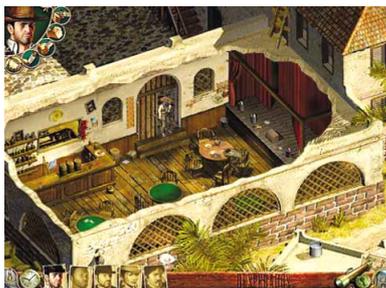


Die schöne **Kate** hat die Wache derart abgelenkt, dass sich unsere beiden Jungs dahinter vorbeismuggeln können.

nen kleinen Affen dabei, der schnatternd ebenfalls Gegner ablenken kann.

Ein diabolischer Schurke

Im Laufe des Spiels erzählen Zwischensequenzen die Story weiter. Schon recht früh wird John Cooper und seinem Team klar, dass der mysteriöse Eisenbahnräuber El Diablo hinter der Sache stecken muss. Dieser Erzschorke legt unserem Helden eine hinterhältige Falle. Ehe er



In wichtigen **Gebäuden** wird das Dach ausgeblendet.



Gerade noch rechtzeitig retten wir **Doc McCoy**.

sich versieht, steht John Cooper als Mörder an einem Unschuldigen da und muss mitsamt seiner Mannschaft fliehen.

In 25 Levels sollen Sie Johns Unschuld beweisen und El Diablo überführen. Jeder ist voll gepackt mit CPU-gesteuerten Westmännern, die allesamt unterschiedlich auf die Cooper'schen Aktionen reagieren sollen. Tapfere Gegner, die zudem ausreichend fit sind, verfolgen unsere Helden erheblich länger als kurzatmige Hasenfüße. Und interessiert sich ein Feind sehr fürs weibliche Geschlecht, starrt er vielleicht so lange die attraktive Kate an, bis sich Cooper unbemerkt vorbeigeschlichen hat.

Taktisch im Team

Ein ganz besonderes Schmanckerl wartet auf alle, die ihre Taktik gern minutiös in Szene setzen: Damit Aktionen zwischen den sechs Helden koordiniert ablaufen können, haben sich die Programmierer den Planungsmodus einfallen lassen. Darin geben Sie dem Team exakt getimte Befehle. Wenn alles perfekt funktioniert, speichern Sie die Aktionen ab. Im Ernstfall rufen Sie diese Manöver per Knopfdruck auf.

Sie dürfen in der Regel Gegner nicht einfach erschießen, denn

der Krach könnte andere Wachen alarmieren. Stattdessen betäuben Sie Ihre Kontrahenten eine Weile. Ein Sternchenkranz über dem Haupt des Opfers gibt an, wie lange die Ohnmacht noch anhält. In dieser Zeit sollten Sie den Feind entweder geknebelt abtransportieren oder sich aus dem Staub machen.



Direkt unter dem Balkon stehen **Pferde**, auf die die Dame springen kann.

Visagen à la Eastwood

Auch optisch hält sich **Desperados** eng an die Vorlage **Commandos**. Die isometrische Grafik steckt voller Details. Dabei können Sie nicht nur zwischen mehreren Auflösungsstufen wählen, sondern sich auch an das Geschehen dreifach heranzoomen. Wenn Sie eine Farm oder Hazienda betreten, wird das Dach ausgeblendet und der Blick in Innere freigegeben. Landschaft und Gebäude erinnern an das düstere Flair von Italo-Western der 60iger Jahre. Auch einige Figuren sehen Clint Eastwood und seinen Kollegen frappierend ähnlich.

In einem Punkt wollen sich die **Desperados**-Macher aber deutlich von **Commandos** unterscheiden: beim Schwierigkeitsgrad. So wird das Tutorial, das Sie mit der grundlegenden Bedienung vertraut machen soll, nahtlos in die Handlung eingebettet. Einsteiger sollen genauso wie abgebrühte Profis die Möglichkeit bekommen, alle Missionen zu lösen. Mit ein wenig Glück dürfen Sie noch in diesem Frühjahr auf Wild-West-Reise gehen. **MIC**

Desperados

Genre: Echtzeit-Taktik **Hersteller:** Spellbound
Termin: April 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Mit dem Wilden Westen haben sich die Spellbound-Entwickler ein dankbares Szenario gesucht, das viel Spielraum für originelle Einfälle lässt. Bleibt zu hoffen, dass sich die Missionen auch so spannend spielen wie die Einsätze beim Vorbild Commandos.«