

Dicke Luft in New Orleans

HELLDORADO

John Coopers glorreiche Sechs ziehen erneut in stimmungsvoll-taktische Western-Scharmützel. Die sind zumeist fairer als im frustigen Hauptprogramm *Desperados 2*, aber auch weniger vielfältig.

John Coopers Kugeln pfeifen das Lied vom Tod, allerdings meist für Cooper selbst: Sobald der Westernheld den Colt rauchen lässt, schrecken sämtliche Banditen im Umkreis auf. Das Ergebnis: Alarm, Bleihagel, Heldentod. Weil es in *Helldorado* mehr Pistoleros gibt

als Sand im Tal des Todes, muss Cooper daher stets leise sein: Im allein lauffähigen Addon zum Echtzeit-Taktikspiel *Desperados 2* schleichen Sie mit dem Cowboy und seinen fünf Mitstreitern durch Westernstädte, stellen Fallen und erledigen Wachen aus dem Hinterhalt. Dabei geht's fairer zu als im oft frustigen Hauptprogramm, zudem bringt *Helldorado* spielerische Neuerungen. Unter anderem darf Cooper nun die schöne Kate küssen. Das ist angenehmer als Bleihagel und Heldentod – und bringt darüber hinaus handfeste Vorteile.

Um Kegel pirschen

Helldorado erbt das Prinzip des Genre-Urvaters *Commandos* (siehe Seite 177): Mit Mausclicks dirigieren Sie Ihre Kämpfer um Feinde herum; über die aufgeräumte Symbolleiste geben Sie Befehle à la »in die Hocke gehen« oder »schießen«. Den Sichtkegel jeweils einer Wache können Sie

einblenden, um vorbeizuschleichen, sobald sie wegschaut. *Helldorado* spielt sich also wie ein Puzzle: Stets können Sie Schusswechsel vermeiden, indem Sie die Gegner in der richtigen Reihenfolge ablenken, umgehen oder ausschalten. Hierzu haben Sie allerdings oft nur wenige Sekunden Zeit. Daher müssen Sie die Patrouillenwege der Gegner gut beobachten und Lücken finden, bevor Sie lospreschen. Das klappt auch in der Action-Perspektive: Wie in *Desperados 2* dürfen Sie einen Helden per Maus und Tastatur in der Schulteransicht steuern. Das ist sinnvoll, weil Sie so auch ohne Sichtkegel am Gesicht einer Wache erkennen, wohin sie blickt. In der frei zoom- und drehbaren Taktikansicht behalten Sie dafür einfacher den Überblick. Letzterer fehlt indes den berechenbar KI-Gegnern, die bei Alarm blind auf Ihre Helden zustürmen. Zudem haben die Kontrahenten

manchmal Aussetzer und haken etwa an Bäumen oder Wänden.

Sechs Helden für ein Halleluja

Der Schlüssel zum Sieg sind auch in *Helldorado* die Fertigkeiten Ihrer sechs Westernhelden, die Sie taktisch klug einsetzen müssen. Zum Beispiel lockt Cooper einen Gegnertrupp mit seiner Spieluhr an. Dann wirft Doktor McCoy eine Ätherflasche, um die Opfer schlafen zu legen. Sprengstoff-Spezialist Sam und Verführerin Kate fesseln die Halunken, Kraftprotz Sanchez und der besonders leise Schleichindianer Hawkeye tragen sie weg. Alternativ verführen Sie die Feinde mit Kate. Oder lassen Sam eine Dynamitstange werfen. Oder huschen mit Hawkeye an Patrouillen vorbei. Oder, oder, oder. Die vielfältigen Fähigkeiten ermöglichen stets mehrere Lösungswege.

Sogar mehr als in *Desperados 2*, denn *Helldorado* führt Kombo-

DREI DER KOMBO



Die Liebenden: Beim Kuss heilen sich Kate O'Hara und John Cooper gegenseitig – so oft Sie wollen.



Brandstifter: Sam Williams und Pablo Sanchez legen gemeinsam ein Feuer, das Wachen ablenkt.



Tsetsefliege: Der Indianer Hawkeye verschießt eines von Doc McCoy's Betäubungsfläschchen.



Die Helden müssen **Sichtkegeln** (grün) der Wache ausweichen oder sich hinter Mauern verstecken. Die **gepunktete Linie** zeigt an, dass der Soldat den kriechenden Cooper bemerkt hat.



In einer **Zwischensequenz** besprechen sich die Helden.



Wenn die schöne Kate mehrere **Männer verführt**, kommt's zur Schlägerei. So schaffen Sie sich mehrere Feinde vom Hals.

Aktionen ein, mit denen Sie die Fähigkeiten zweier Kämpfer verknüpfen. Sam etwa bindet Dynamit an einen von Hawkeyes Pfeilen und bastelt so eine Rakete. Kate füllt Puder in McCoys Ätherflasche, damit betäubte Feinde wanken, aber nicht umfallen – das erregt weniger Aufmerksamkeit. Und beim Kuss heilen sich Kate und Cooper gegenseitig. Die meisten Kombos verbrauchen jedoch viel Munition. Nachschub sammeln Sie in den Missionen; je niedriger der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Vorräte gibt es.

Mehr Western geht nicht

Die nette Story von **Helldorado** überrascht mit mehreren Wendungen. Oder erraten Sie spontan, was einen Oberbanditen, eine Witwe und den US-Präsi-

denten verbindet? Um alles zu verstehen, sollten Sie aber **Desperados 2** kennen. Die exzellent vertonten Zwischenfilme strotzen vor Klischees wie tumblenden Sheriffs und trinkfreudigen Mexikanern, schwächeln aber bei der Technik. Denn sie bestehen lediglich aus karg animierten Zeichnungen. Dafür kommt die dichte Westernstimmung auch in den Missionen rüber: Unter anderem erleben Sie eine Saloon-Schlägerei und überfallen eine Bank. Die zwölf Aufträge spielen an nur fünf Schauplätzen, haben aber jeweils mehrere Ziele. Die Vielfalt von **Desperados 2** erreicht **Helldorado** allerdings nicht, unter anderem fehlen Verteidigungsschlachten.

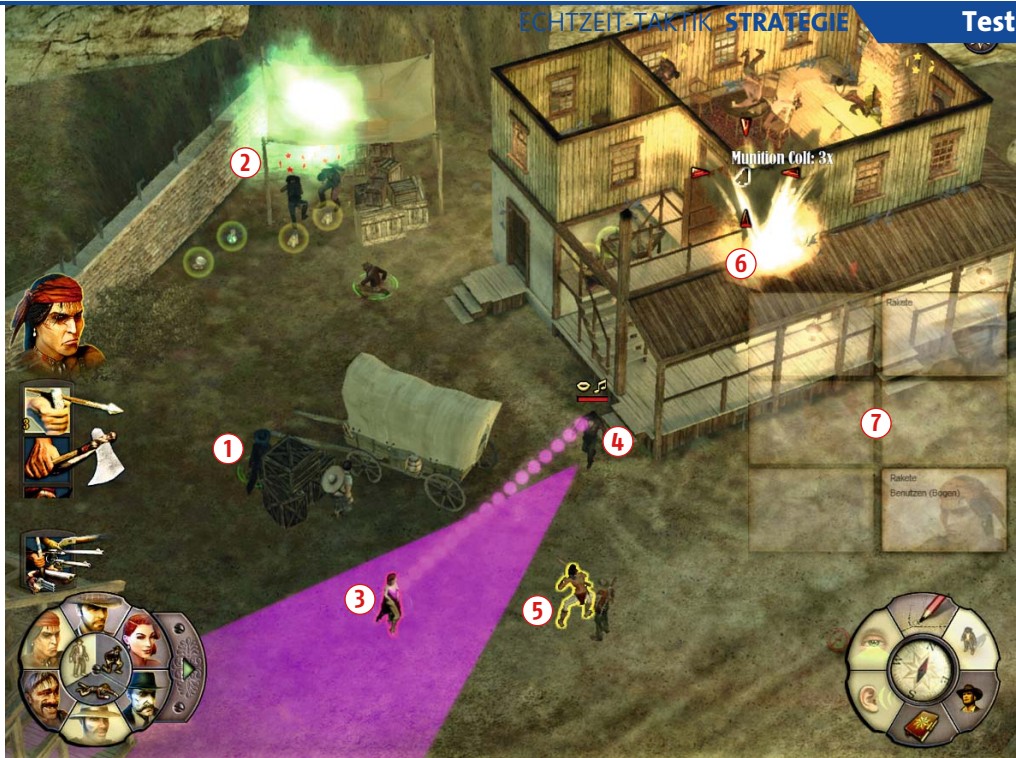
Leicht pausieren

Helldorado ist leichter als **Desperados 2**. Zum Beispiel gibt es mehr Ruhepunkte, an denen sich Ihre Kämpfer verstecken können. Doch trotz des guten Tutorials bleiben Einsteiger erneut außen vor. Denn auf allen drei Schwierigkeitsstufen kann bereits ein Fehler das Ende bedeuten. Wenn Sie versehentlich ins Sichtfeld einer Wache geraten, alarmiert die sofort ihre Kumpel – das Todesurteil für Ihre Truppe. Dafür weist nun eine gepunktete Linie darauf hin, dass der Feind Verdacht geschöpft hat. Und Sie dürfen wieder »Quick Actions« planen. Das

heißt, dass Sie den Helden mehrere Befehle geben und dann zeitgleich auslösen. Nützlich: Während Sie die Aufgaben verteilen, pausiert das Spiel neuerdings, und Sie können sich in al-

ler Ruhe einen Überblick verschaffen. So muss es nicht immer in Bleihagel und Heldenot münden, wenn Coopers Kugeln das Lied vom Tod pfeifen. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3871



Sturm auf ein **Banditenhaus**: McCoy ① schleudert ein Betäubungsfläschchen ②, Kate ③ verführt eine Wache ④. Hawkeye und Sam ⑤ verschießen eine Dynamit-Rakete ⑥. Das Fenster ⑦ listet die noch offenen Quick-Action-Aufgaben auf.

HELLDORADO ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Spellbound (Desperados 2, Test in GS 06/06: 79 Punkte)
PUBLISHER Anaconda TERMIN (D) 25.5.2007
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 35 Euro
AUSSTATTUNG Pappschachtel, 1 DVD, 12 S. Handb. USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 3200+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
2,4 GB Festplatte	2,4 GB Festplatte	2,4 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN
 Radeon 9500 / 9600
 GeForce 6600 GT
 Radeon X600 / X700
 Radeon 9700 / 9800
 GeForce 6800 GT
 Radeon X800 XL
 GeForce 7600 GT
 Radeon X850 XT
 Radeon X1900 XT
 GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON EAX, Dual-Core-Prozessoren
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Schauplätze + ordentliche Effekte + gute Animationen... - ...die aber teils hakelig sind - klobige Figuren	7/10
SOUND	+ ohrwurmige Western-Musik + exzellente Profisprecher + gute 7.1-Kulisse - auf Dauer nervige Gegner-Kommentare	9/10
BALANCE	+ gutes Tutorial + ausbalancierte Heldenattribute + häufig fairer als Desperados 2 - für Einsteiger auch auf »leicht« zu knifflig	8/10
ATMOSPHÄRE	+ sehr stimmige Western-Welt + lebendige Charaktere + technisch schwache, aber stimmungsvolle Zwischensequenzen	10/10
BEDIENUNG	+ nützliche Pausenfunktion + überarbeitetes, aufgeräumtes Icon-Interface - in hektischen Situationen häufig ungenau	9/10
UMFANG	+ alternative Lösungswege erhöhen den Wiederspielwert - die Einsätze sind meist lang... - ...spielen aber an nur fünf Orten	7/10
MISSIONSDSIGN	+ mehrere Ziele + spannendes Wachen-Puzzle + Aufgaben passen zur Welt... - ...schöpfen aber nicht alle Möglichkeiten aus	8/10
KI	+ Gegner reagieren auf Angriffe und erledigte Kameraden... - ...gehen aber berechenbar vor... - ...und haben Aussetzer	5/10
EINHEITEN	+ jeder der sechs Helden hat seinen Daseinszweck + nützliche Kombo-Aktionen - spielerisch sinnvolle Action-Perspektive	10/10
KAMPAGNE	+ ordentlicher Missions-Mix + nette Handlung... - ...die allerdings Vorkenntnisse erfordert - streng linearer Ablauf	9/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT: UNTERHALTSAM-KNIFFLIGES WESTERN-TAKTIKSPIEL.

82

SPIELSPASS

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Der Cowboy fällt nicht weit vom Pferd: Wie **Desperados 2** spielt sich auch **Helldorado** wie ein Puzzle. Ich muss austüfteln, welche Wache ich wann, wo und mit wem ausschalte. Der Frustfaktor ist jedoch fühlbar geschrumpft, auch dank der nützlichen Pausenfunktion, die Spellbound auf unsere Kritik hin eingebaut hat. Trotz des gesenkten Anspruchs bleibt die stimmungsvolle Western-hatz zudem stets spannend, obwohl ich mir vielfältigere Missionen gewünscht hätte. Wer Echtzeit-Taktik im Allgemeinen oder **Desperados 2** im Speziellen mag, kann getrost mit Cooper reiten.



»Herrlicher Höllenritt«