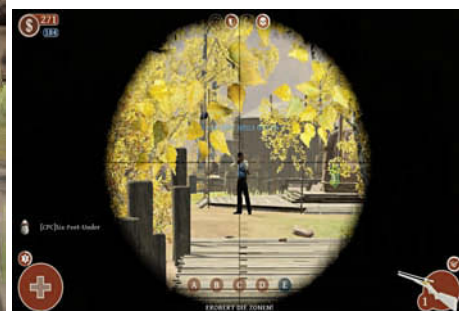




Jede Spielerklasse erzeugt eine **Bonus-Aura**. Welche der vier bei uns aktiv sind, wird in der oberen Bildmitte eingeblendet.



Wir klaben **Gold**, unser Team hält uns den Rücken frei. Hoffentlich.



Beim **Scharfschützengewehr** wechseln wir zur Ego-Perspektive.

Lead and Gold

Dieser Western-Shooter bietet einerseits nicht viel, kostet andererseits aber auch nur 15 Euro. Für ein paar schnelle Schießereien zwischendurch lohnen die sich allemal.

! Steam-Pflicht!

Die Download-Version von Lead and Gold ist seit dem 8. April 2010 erhältlich, kostet 15 Euro und setzt ein Steam-Konto voraus. Die Laden-version (ab dem 30. April für 20 Euro erhältlich) müssen Sie ebenfalls über Steam aktivieren.

DVD-16/18
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6540

Multiplayer-Shooter sind mittlerweile einfach viel zu kompliziert! Das stimmt natürlich nicht, aber da kann man ja mal drüber diskutieren. Tatsache ist, dass die meisten Mehrspieler-Actiontitel heutzutage jeweils ein

halbes Dutzend Kämpferklassen, unzählige Waffen und viele taktische Aufgaben bieten. Was meist darauf hinaus läuft, dass doch nur alle als Sniper im Gebüsch hocken, weil das am einfachsten ist. **Lead and Gold** von

Paradox hält hingegen den Ball flach: Wenig Klassen, wenig Waffen, wenig Aufgaben. Obendrein für wenig Geld. Und ob Multiplayer-Shooter mittlerweile nicht auch noch zu teuer sind, darüber kann man ja auch mal diskutieren.

Sparprogramm

Bei **Lead and Gold** treten zwei Cowboy-Gangs gegeneinander an, die eine blau, die andere rot. Das erinnert zwangsläufig an **Team Fortress 2**. Allerdings bietet **Lead and Gold** weit weniger Tief-



Unser Revolverheld trägt auf seinem Rücken die **Respawn-Flagge**: Mitspieler können nun bei uns einsteigen.



Der **Sprengmeister** im Einsatz: Wir werfen mit Dynamitstangen um uns.



Trapperin, Sprengmeister und Hilfssheriff können im Notfall einen **Revolver** zücken.

gang als Valves Multiplayer-Hit. So gibt's im Spiel nur vier Kämpferklassen mit jeweils fester Bewaffnung – keine wählbare Ausrüstung, keine Upgrades, keine freispielbaren Goodies.

Der Revolverheld benutzt, wer hätte das gedacht, ausschließlich einen Revolver. Mit dem kann er recht präzise auf mittlere Distanz schießen, im Nahkampf gibt er Schnellshüsse ab. In **Lead and Gold** sehen Sie Ihr Alter Ego immer aus der Verfolgerperspektive. Ein je nach Waffe unterschiedlich großer Kreis in der Bildmitte zeigt dabei an, in welchem Bereich Ihre Kugeln landen werden. Das fühlt sich konsolid an, da muss man sich erstmal dran gewöhnen.

Vier Typen für ein Halleluja

Eine Klasse im Spiel kann die Ego-Perspektive dann doch einschalten: die Trapperin. Bei deren Scharfschützengewehr lensen Sie ganz normal durchs Zielfernrohr. Die Dame legt außerdem Bärenfallen aus. Die verletzen ihre Opfer und halten sie für eine Weile fest. Die zweischüssige Schrotflinte des Sprengmeisters teilt auf kurze Distanz derbe aus, außerdem wirft der bärtige Geselle mit Dynamit um sich. Auf mittlere bis große Distanz sieht er gegen den Hilfssheriff alt aus: Der dritte Kämpfer in **Lead and Gold** benutzt einen Repetierer, der eine ausgewogene Mischung aus Schaden und Präzision bietet. Außerdem kann der Deputy gegnerische Spieler für sein Team markieren; ein bisschen wie in **Bad Company 2**, nur dauerhaft. Alle außer dem Revolverhelden tragen als Zweitwaffe eine Pistole, mit der sie aber längst nicht so geschickt umgehen wie der Vorzeige-Cowboy.

Ärzte ohne Grenzen

Solange Sie in der Nähe eines Teamkollegen stehen, werden Sie langsam, aber stetig geheilt. Wenn Ihre Gesundheitsanzeige auf Null fällt, bedeutet das nicht zwangs-

läufig das Aus. Falls Sie nicht gerade in die Luft gesprengt oder am Kopf getroffen wurden, dürfen Sie liegenbleiben und noch mit Ihrer Pistole ballern. Jeder Ihrer Mitspieler kann Sie jetzt mit nur einem Knopfdruck wieder aufpäppeln. Damit die Trupps zusammenhalten, erzeugt jede Klasse außerdem eine Aura: Wer etwa einen Sprengmeister begleitet, steigert seine Panzerung, wer neben einer Trapperin steht, erhöht seine Chancen auf kritische Treffer. Ein gutes Team achtet also darauf, stets eine ausgewogene Mannschaft aufzustellen und gemeinsam vorzurücken. Cooles Konzept.

Ein Sack voll Arbeit

Lead and Gold bietet sechs Spielmodi, von denen Ihnen drei einiges an Taktik abverlangen. Bei Raubüberfall etwa muss Ihr Team zunächst ein Pulverfass zu einem Hindernis tragen (etwa vor eine Tresortür), das Objekt aus dem Weg sprengen und dann die drei nun freigelegten Goldsäcke zurück ins eigene Lager schleppen. Als Fass- beziehungsweise Sackträger sind Sie dabei langsam und wehrlos, zudem schießen Ihnen die Verteidiger die Bombe ruckzuck vorm Latz weg. Entsprechend groß ist dann aber die Befriedigung, wenn Sie sich zum Ziel durchschlagen können, ein paar Gegner mit lockeren Schüssen aus der Hüfte niederstrecken und die Beute anschließend in den Sonnenuntergang tragen.

Auf Dauer zu dünn

Obwohl **Lead and Gold** wenig Abwechslung bietet, macht es einen Mordsspaß. Zumindest für eine Weile. Dann wünscht man sich doch ein paar zusätzliche Waffen, freispielbare Ausrüstung, neue Fähigkeiten oder sonst etwas, das Langzeitmotivation bietet. Wir verdienen im Spiel zwar regelmäßig Erfahrungspunkte und steigen im Rang auf, der hat jedoch keinen spürbaren Einfluss auf unsere Fähigkeiten und wird nach dem Ende

der Runde wieder auf Null gesetzt. Bleibt die Frage, was das Rangsystem überhaupt soll. Womöglich wollen die Entwickler erstmal testen, wie gut **Lead and Gold** ankommt, bevor sie das Spiel weiter ausstaffieren. Bislang verirren sich

aber nur wenige Cowboys auf die Server. Doch eins haben wir durch **Lead and Gold** bereits gelernt: Egal, wie simpel ein Multiplayer-Shooter auch ist, es wird immer Typen geben, die ständig nur als Sniper im Gebüsch hocken. **FAB**

Lecker Fastfood

Fabian Siegmund: Lead and Gold kann es bequem mit dem Mehrspieler-Modus eines Call of Juarez aufnehmen. Allerdings gibt's da ja auch noch eine Story. Für einen reinen Multiplayer-Titel ist Lead and Gold entsprechend zu dünn. Trotzdem bekommt man hier für nur 15 Euro ein paar lustige Stunden Western-Ballerei mit schlaun Teamtaktik-Ideen. Für ein paar freie Wochenenden langt das allemal.



fabian@gamestar.de

LEAD AND GOLD

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER: Fatshark (Lead and Gold ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER: Fatshark / Paradox
 SPRACHE: Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 30.4.2010
 CA. PREIS: 15 Euro
 USK: ab 18 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			
Pentium D 950			Core 2 Duo E4300			Core 2 Quad Q6600			
Athlon 64 3800+			A64 / X2 3800+			Phenom 9500			
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			
2,5 GB Festplatte			2,5 GB Festplatte			2,5 GB Festplatte			

PROFITIERT VON: Multikern-Prozessoren
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Steam
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung	Notiz
GRAFIK	8 / 10	+ schicke Charaktermodelle + dezenter Comic-Look - recht sterile Umgebungen - gelegentliche Clipping- und Animationsfehler
SOUND	7 / 10	+ gute Waffensounds + lustige Western-Dudelmusik - allgemein wenig Geräuschuntermalung
BALANCE	8 / 10	+ ausgewogene Kämpferklassen mit Stärken und Schwächen - Angreifer haben's im Raubüberfall-Modus sehr schwer
ATMOSPHÄRE	8 / 10	+ coole Western-Stimmung + Hüte lassen sich runterschießen - Schlachtfelder wirken teils zu aufgeräumt
BEDIENUNG	7 / 10	+ Einstieg bei Teamkollegen möglich + gewöhnungsbedürftige Außenkamera - Spezialfähigkeiten mitunter hakelig
UMFANG	5 / 10	+ vier Klassen + Steam-Achievements - sehr begrenztes Waffenarsenal - nur sechs Karten - kein beständiges Rangsystem
LEVELDESIGN	8 / 10	+ abwechslungsreiche Schauplätze + westertypische Szenarien - teils öde Leveltexturen
TEAMWORK	8 / 10	+ Synergieeffekte zwischen den Klassen + Hilfssheriff markiert Feinde - Spieler heilen einander und beleben sich wieder
WAFFEN & EXTRAS	4 / 10	+ stationäre Maschinengewehre + solide Grundausstattung - keine wählbaren Waffen - keine freispielbare Ausrüstung
MULTIPLAYER-MODI	8 / 10	+ Koop-Modus gegen Bots + Team-Deathmatch für schnelle Ballereien + spannende Pulverfass- und Goldraub-Modi

PREIS/LEISTUNG: Gut MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden

FAZIT: Cooles Western-Häppchen.

71 Multiplayer-Spiel