

COOPERS RÜCKKEHR

A screenshot from the video game Red Dead Redemption 2. The scene is set in a rustic, wooden building area. A character wearing a red shirt and white pants is standing in a pool of blood on the ground. To the left, there is a large, grey rock. In the background, a wooden wagon is visible. The ground is dirt and there are some plants. The lighting suggests it's daytime.

Die Macher von Shadow Tactics verlagern ihre Aktivitäten in den Wilden Westen. Desperados kommt zurück! In hübscher und taktischer und vielleicht noch besser.

Ich spreche eine Warnung aus, noch bevor mir die Entwickler das neue Desperados auch nur eine Sekunde lang gezeigt haben: »Wenn ihr hier eine ähnliche Nummer wie in Shadow Tactics anstellt, ziehe ich beim Test zehn Punkte ab. Mindestens!« Alle lachen, aber ich scherze nicht. Nun ja, nicht nur, denn diese eine böse Überraschung (siehe Spoiler-Kasten unten), die ich meine, ist mir wirklich und wahrhaftig an die Nieren gegangen, aus mehreren Gründen. Allerdings ist sie auch eine der großen Stärken des ersten Echtzeit-Taktikspiels von Mimimi. Sie verleiht dem Ganzen das Maß an Dramatik, das aus dem anfangs launigen Tüfteln eine echte Aufgabe macht. Es ist der Moment, der all meinen Handlungen plötzlich doppelt so viel Gewicht verleiht.

Die böse Überraschung in Shadow Tactics (SPOILER!)

[illegible]

Spellbound gibt's seit 2012 nicht mehr. Insolvenz. Vielleicht ist die Firma an der Produktion des schumpfigen Arcania: Gothic 4 für Publisher Jowood dahingeshieden. Im Sommer 2013 erwirbt THQ Nordic (damals noch Nordic Games) die Rechte an der Marke Desperados vom ehemaligen Publisher Atari. 2016 schließlich tritt das Münchner Studio Mimimi mit dem Überraschungshit Shadow Tactics auf den Plan. Und das lange

Wer die Desperados-Reihe kennt, kennt auch deren zentrale Figur namens John

Die Helden



John Cooper ist Boss der Bande und auch der klassischste Charakter. Er sticht Gegner nieder oder schleudert sein Messer nach ihnen. Mit einem Münzwurf kann er Feinde ablenken. Außerdem schießt er aus einem Colt. Beziehungsweise auch aus zwei Colts gleichzeitig bei Bedarf.



Später verschlägt es uns in einen Sumpf. Nicht von ungefähr, war der Sumpf doch auch schon im ersten Desperados ein wichtiger Schauplatz.

Cooper. Der Mann ist Kopfgeldjäger im Wilden Westen, er nimmt gegen das entsprechende Kleingeld auch die aussichtslosen Aufträge an. Wie Coopers Auftrag im neuen Serienteil lautet, weiß ich noch nicht, Mimimi hält tapfer dicht – auch darüber, wo sich das Spiel zeitlich verortet. Ich tippe allerdings darauf, dass der neue Teil noch vor Wanted Dead or Alive (2001) spielt. Wie ich darauf komme? Ganz einfach: Während Cooper in Wanted Dead or Alive schon mit dem Scharfschützen Doc McCoy befreundet ist, steht besagter McCoy zumindest im mir gezeigten Level als unbeteiligter Zuschauer auf dem zentralen Platz des kleinen Westernstädtchens Flagstone. Cooper und er kennen sich folglich noch nicht. Stattdessen verbündet sich der Kopfgeldjäger zunächst mit einem bärbeißigen Fallensteller namens Hector. Hector hat mächtig Beef mit den Schergen einer Eisenbahngesellschaft, die

eine Schienentrasse durch sein Städtchen drischt. Und weil Cooper nicht nur Kopfgeldjäger, sondern auch ein Typ mit Gerechtigkeitsfimmel ist, greift er dem Fallensteller unter die starken Oberarme, als der sich entscheidet, im Ort aufzuräumen.

Die richtige Chemie

Cooper und Hector treffen das erste Mal in einer Bar aufeinander, in der die Eisenbahnschurken schlechte Laune verbreiten. Und wie es sich für zukünftige beste Freunde gehört, stimmt die Chemie zwischen den beiden von der ersten Sekunde an. Die zwei scherzen, frotzeln und raufen sich zusammen, nachdem sie zuerst mit ein paar Bösewichtern gerauft haben.

Mimimi beginnt und beendet die Missionen wie schon bei Shadow Tactics mit kleineren Zwischensequenzen, die die Lage umreißen und die Handlung vorantreiben.

Entscheidender Unterschied? Das ist in Desperados alles viel, viel aufwändiger. Insbesondere die Animationen haben einen großen Qualitätssprung hingelegt. Und das nicht nur in den Zwischensequenzen, auch im Spiel selbst. Man merkt dem Projekt deutlich an, dass das Budget um einiges höher liegt als bei Shadow Tactics.

Das kleine Westerndörfchen strotzt nur so vor Leben: Frauen und Männer flanieren über die Straßen, an einer Stelle wird ein Haus abgerissen, an anderer Stelle wird jemand beerdigt, im Ortszentrum bietet ein Quacksalber seine Tinkturen feil. Überall gibt es kleine Details zum Hingucken. Ich gebe kurz zu bedenken, dass Mimimi es damit nur nicht übertreiben darf, um die Lesbarkeit der Levels nicht zu gefährden. Dominik Abé stimmt mir zu – und der erste Oberschurke auf Hectors Liste ist auch schon in Schussweite.



Kate O'Hara ist Spezialistin der Ablenkung. Sie kann sich verkleiden, Gegner in Gespräche verstricken und so dem Team den Weg freiräumen. Außerdem kann die Dame schießen und wie früher schon stark zutreten.



Hector schlägt mit seiner Axt zu, stellt eine Falle auf und lockt Gegner per Pfiff hinein. Mit der Schrotflinte kann er mehrere Feinde auf einmal ausschalten. Außerdem heilt er sich durch einen Schluck aus seiner Pulle.



Arthur »Doc« McCoy ist der Scharfschütze des Teams. Er arbeitet am besten über Distanz, muss aber auch mal rein ins Geschehen, um seine Kameraden zusammenzuflicken. Der Mann heißt nicht umsonst Doc.



Die noch namenlose Dame soll das Spielgeschehen laut Mimimi gehörig durchwirbeln und ganz neue Möglichkeiten eröffnen. Auch wenn wir schon wissen, was die Frau kann, dürfen wir es noch nicht verraten.

Flagstones Schurken müssen dran glauben!



Jarvis ist Rodeoreiter und ein Rüpel. Hector ist nicht gut auf den Typen zu sprechen. Er muss dran glauben.



Im Puff hat sich Wild Marge niedergelassen. Die Frau hat den Laden verrammelt und fordert private Dauerbespaßung.



Es darf geschossen werden

Commandos mit Colts – das stand in der GameStar 03/01 über unserer ersten Preview zum ersten Desperados. Nicht falsch, aber auch nicht allumfänglich richtig, wurde doch auch in der ersten Mär um den Kopfgeldjäger Cooper nicht nur geschossen. Über der zweiten Preview korrigierten wir dann übrigens schon mild und titelten »Gehirnschmalz statt Ballerei«.

Im neuen Desperados wird auch nicht nur geschossen, aber doch signifikant mehr als noch in Shadow Tactics. Logisch, immerhin wechseln die Entwickler das Setting vom

historischen Schwertschwing-Japan in den Wilden Westen. Die Herausforderung an Mimimi nun: Die Knarren der jeweiligen Teammitglieder nicht zu stark und nicht dauernd verfügbar zu machen. Das klappt bei Hector allein schon über die Lautstärke. Der bärtige Mann trägt eine fette doppelläufige Schrotflinte, die zwar gleich mehrere Gegner auf einmal aus den Schuhen heben kann, aber eben auch wahnsinnig laut ist. Hector kann seine Waffe also immer nur in Bereichen einsetzen, in denen neben seinen Opfern idealerweise sonst niemand unterwegs ist. Andernfalls stehen gleich zig weitere Gegner

auf der Matte. Und unbegrenzte Munition gibt's auch nicht.

Weil Oberschurke Nummer eins von zwei Hilfsbösewichtern flankiert wird und gleich hinter dem Zaun Zivilisten rumlatschen, fällt Hectors Schrotflinte also zunächst einmal flach. Also zückt er in einer sicheren Deckung seine große Bärenfalle, stellt sie auf und lockt einen ersten Gegner mit einem Pfiff in ihre Richtung. Die Falle schnappt in einer schönen Animation zu, mächtig viel rote Soße tropft auf den Boden, und unsere Helden haben ein Teilproblem weniger. Wer Shadow Tactics kennt, fühlt sich unweiger-



McBane ist der Vorarbeiter der Eisenbahngesellschaft. Seinen Tod können wir wie einen Unfall aussehen lassen.



Der Duke patrouilliert durch Flagstone und wirkt nahezu unsiegbar – bis wir von der kaputten Kirchenglocke erfahren.



Wenn Cooper und Hector aus dem Saloon treten, treffen sie als erstes auf den Typen, der in der Bar Stunk gemacht hat.



lich an Yukis Stachelfalle erinnert. Der zweite Gegner fällt einige Sekunden später Johns Wurfmesser zum Opfer. So leicht wird das Spiel mit der eigentlichen Zielperson nicht. Das Wurfmesser wäre nicht tödlich, und Schusswaffen fallen wegen der belebten Umgebung flach. Was also tun? Hectors Axt muss her! Hector ist nämlich nicht nur Yuki aus Shadow Tactics, sondern auch Mugen. Soll heißen: Genau wie der kantige Samurai Mugen kann nur Hector besonders starke Gegner im direkten Kampf besiegen. Zwei Hiebe später liegt Oberschurke eins zunächst im Dreck und anschließend in ei-

nem Brunnenschacht. Auch beim neuen Desperados gilt es, Leichen verschwinden zu lassen, um keine Feinde auf den Plan zu rufen. Nachdem alle Toten ordentlich verstaut sind, treten unsere beiden Helden aus dem Hinterhof auf die offene Straße und es passiert ... nichts!

In der neutralen Zone

Desperados addiert etwas zum Genre, das es so vorher noch nicht gegeben hat: neutrale Gebiete. Also Teilabschnitte auf den Missionskarten, auf denen sich unsere Charaktere unbehindert bewegen können – auch

wenn Gegner und Zielpersonen in der Nähe sind. In Flagstone wäre das die Hauptstraße, auf der sowohl Cooper als auch Hector einfach als normale Zivilisten unterwegs sein können. Nur sollte niemand von beiden die Knarren zücken, Messer werfen oder vergleichbar Auffälliges anstellen.

Dass sich Cooper und Hector frei durch große Teile der Stadt bewegen können, ist nicht nur logisch – immerhin weiß niemand von ihrem Plan, ein paar Leute aus dem Weg zu räumen. Es ist auch spielerisch eine Bereicherung. Denn statt sich wie üblich in Echtzeit-Taktikspielen ungesehen von Aufgabe zu Aufgabe durchzutöten, haben die beiden so die Chance, das Städtchen zu erkunden und wichtige Informationen aufzuschnappen, die das Heldenleben nicht nur einfacher, sondern auch wesentlich abwechslungsreicher gestalten.

Wenn ich einen der beiden etwa in die Nähe der Beerdigung schicke, die auf dem Kirchenfriedhof abgehalten wird, erfahre ich in einem witzigen Dialog zwischen drei Bauarbeitern, dass Flagstone offenbar ein großes Problem mit instabilen Fassaden hat – der Tote im Grab jedenfalls spricht Bände, obwohl er immer stumm.

Wenn ich den Gesprächen auf der Hauptstraße lausche, bekomme ich vielleicht mit, dass es neulich erst ein Malheur mit der Kirchenglocke gab und dass das Ding noch immer nicht wieder sicher im Turm angebracht ist. Und wenn ich beim örtlichen Rotlichtetablissement die Ohren spitze, lerne ich, dass die Frau, die das Bordell terrorisiert, ein Faible für Whiskey und Laudanum hat. Whiskey

Die Vorgänger

Desperados: Wanted Dead or Alive

Das erste Desperados erschien im April 2001. Wir werteten mit 86 Punkten und schrieben: »Machtwechsel bei den Echtzeit-Taktikspielen: Das deutsche Wildwest-Epos Desperados stößt den Klassiker Commandos (1998, 85 Punkte) vom Thron.«

Desperados 2: Cooper's Revenge

2006 folgte der zweite Teil, der nur 80 Punkte absahnen konnte. Haupttester Michael Graf urteilte: »Der Begriff ›Desperados‹ bedeutet übersetzt ›die Ver zweifelten‹ – ein passender Titel: Desperados 2 ist so schwierig, dass Einsteiger und Ungeduldige schnell die Flinte ins Korn werfen.«

Helldorado

Helldorado sollte eigentlich ein Addon zu Desperados 2 werden. Krach zwischen Publisher Atari und Entwickler Spellbound führte allerdings dazu, dass das Ding 2007 als eigenständiges Spiel über dtp veröffentlicht wurde. Wir vergaben 82 Punkte.

mit ganz viel Laudanum ... nun, das hört sich reichlich ungesund an.

Das alles sind Infos, die ich in mein weiteres Vorgehen einweben sollte. Ich kann den ganzen Kram allerdings auch ignorieren und mir individuelle Wege suchen, um mit den nun verbliebenen vier Hauptgegnern in Flagstone fertig zu werden. Übrigens: Derartige neutrale Zonen wird's laut Mimimi nicht auf jeder Karte geben. Wenn das Heldenteam später etwa in einem Sumpf unterwegs ist, in dem eine gegnerische Bande ihr imposantes Lager aufgeschlagen hat, dann lauert wie gewohnt überall Gefahr.

Privatbesitz, Betreten verboten

In Flagstone wird's für Cooper und Hector erst dann wieder gefährlich, wenn sie die Hauptstraße verlassen. Wenn sie also Privatbesitz betreten – oder das, was sich die örtlichen Schurken erdreisten, als Privatbesitz zu bezeichnen.

Wild Marge etwa hat den Puff zu ihrem Privatbesitz erklärt, die Frau hat die Ein-



Hectors Schrotflinte kann gleich mehrere Gegner auf einmal umpusten.

gangstür von ihrer Bande verrammeln lassen, niemand darf mehr rein. Also müssen Cooper und Hector über den Hinterhof versuchen, ins Haus zu kommen. Eine rote Markierung auf dem Boden verrät, dass die beiden damit die neutrale Zone verlassen, im Hinterhof wird scharf geschossen.

Die beiden tüfteln sich elegant mit ablenkenden Münzwürfen (Dominiks Kollege Moritz Wagner spielt vor, ich bin gemeinerweise zum Zuschauen verdammt) an diversen Wachen vorbei und legen eine davon auch mit einem Hieb schlafen. Gute Nachrichten an dieser Stelle: In Desperados gelten Bewusstlose als gefesselt und geknebelt, wenn man sie nur gescheit versteckt. Die werden also nicht einfach wieder wach und funken uns dazwischen, wenn wir es gerade so gar nicht gebrauchen können. Ja, viele denken hier sicher ans erste Level von Shadow Tactics, in dem man diese eine Wache auf der Empore immer und immer wieder mit Hayato KO schlagen musste, während man gleichzeitig das Sprengfass mit Mugen platzierte, um das Achievement dafür einzusacken, niemanden getötet zu haben.

Und wo ich gerade schon davon schreibe: Ja, auch in Desperados werden wir die möglichen Achievements auch erst wieder nach einem ersten Meistern einer Mission zu Gesicht bekommen. Zum einen erhöht das den Wiederspielwert, zum anderen wollen die Entwickler nicht, dass wir uns beim ersten Run sklavisch an irgendwelche Vorgaben

halten. Wir sollen ausprobieren, tüfteln, scheitern, siegen, kurz: Spaß haben.

Minilevel im Level

Wild Marge fällt schließlich einem sehr gehaltvollen Whiskey zum Opfer. Zuvor hat sich Cooper über die Balkone in den Puff geschlichen, das Laudanum aus dem Privatvorrat der Frau geklaut, damit anschließend den Alkohol vergiftet und dann das Ergebnis abgewartet. Alternativ hätte sich das Duo auch durch das Etablissement metzeln können, allerdings wären dabei sicher auch ein paar Prostituierte zu Schaden gekommen. Der Puff ist übrigens so eine Art Minilevel im Level, das Haus verfügt über mehrere Räume, das Dach wird ausgeblendet, sobald man sich dem Gebäude nähert oder es betritt. Und weil wir in Desperados deutlich näher als in Shadow Tactics ans Geschehen ranzoomen können, geht auch die Übersicht zu keinem Zeitpunkt verloren.

Nach Wild Marge muss der Duke dran glauben, der mit zwei seiner Kumpanen durch Flagstone streift. Er wird von einer Kirchenglocke erschlagen. Die Alternative – nämlich ihn auf offener Straße zu erledigen – ist laut Mimimi nur etwas für Spieler, die sich bereits ganz tief in die Mechanismen des Spiels eingearbeitet haben, eine gute Portion Routine bei den Befehlen mitbringen und die extrem frustresistent sind.

Der Vorarbeiter McBane kommt in zu engen Kontakt mit einer nicht vorschriftsmäßig verankerten Häuserfassade. Nur wie Jarvis, der großmäulige Rodeoreiter, schließlich ins Gras beißt, habe ich noch nicht erfahren. Aber der trainiert auf einem Bullen. Und wer Shadow Tactics gespielt hat, der weiß, was Kuhtritte anstellen können.

Wer ist diese Frau?

Auch wenn Mimimi sich über die Story von Desperados noch sehr bedeckt hält, weiß ich immerhin, dass Cooper in Flagstone nach einem gewissen Frank sucht. Frank wird allerdings nicht Teil von Coopers Bande, die besteht aus Hector, Doc McCoy, Kate O'Hara (kennen wir auch schon aus den ersten Teilen) und einer noch unbekannten zweiten Frau, die laut Mimimi die Spielmechaniken auf ungewohnte Weise erweitern



Der blaue Kreis zeigt, in welchem Radius das Messerattentat zu hören sein wird.



In dieser Szene hat sich jemand »versteckt«, der bald zu Cooper und Hector stoßen wird.

wird. Und wenn ich »unbekannt« schreibe, dann meine ich eigentlich, dass ich schon weiß, was es mit der Frau auf sich hat, ich aber leider noch nicht darüber reden darf. Nur so viel: Die Fähigkeiten der Dame klingen tatsächlich so, als könnten sie dem ohnehin schon interessanten Tüfteln noch mal eine ganz eigene Würze verleihen. Mehr Details zu Coopers Bande findet ihr übrigens im entsprechenden Info-Kasten auf der ersten und zweiten Seite des Artikels.

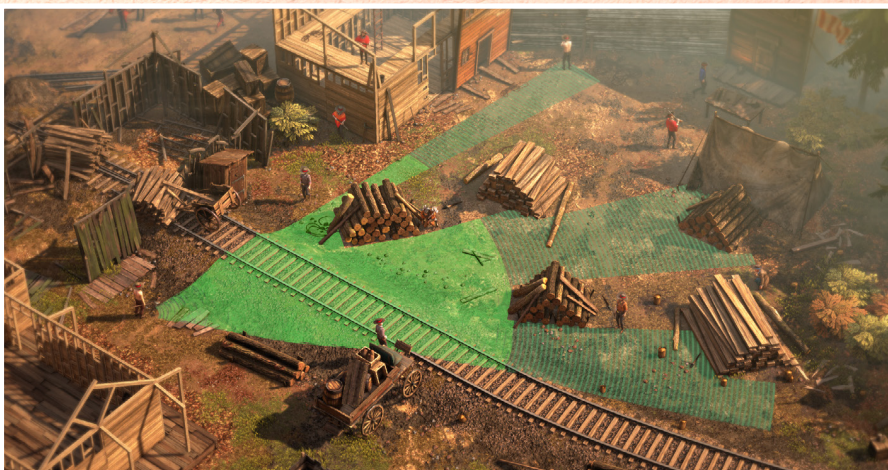
Weil Desperados wie auch schon Shadow Tactics ein von der Story getriebenes Spiel wird, dürfen wir nicht selbst bestimmen, welche der Charaktere wir für eine Mission abstellen. Das gibt die Handlung jeweils vor. Der nette Nebeneffekt: Wir können uns nicht auf die immer wieder gleichen Vorgehensweisen einschießen, sondern müssen unsere Taktiken den Gegebenheiten anpassen.

Es sieht anders aus

»Anpassen« ist übrigens ein hübsches Stichwort, Mimimi hat für Desperados nicht

nur die Animationen und den Detailgrad nach oben geschraubt, sondern insgesamt den Look im Vergleich zu Shadow Tactics angepasst. Erinnert Letzteres noch an einen Comic, so schaut Desperados deutlich normaler beziehungsweise realistischer aus. Das war laut der Entwickler eine bewusste Entscheidung, weil's erstens besser zum Szenario passt und zweitens viele Spieler bei Comic-Look noch immer lieber gehörigen Sicherheitsabstand nehmen.

Spätestens (im späten) 2019 ist der Look also keine Entschuldigung mehr, es nicht noch mal oder eben zum ersten Mal mit Echtzeittaktik zu probieren. Kaum ein anderes Genre hält so viele »Ah, so geht das auch!«-Momente parat, das Befriedigungsniveau eines abgeschlossenen Levels ist vergleichbar mit dem eines gelegten Bosses in einem der Souls-Spiele. Und sollte Mimimi das neue Desperados so gut hinbekommen wie Shadow Tactics, dann verzeihe ich den Entwicklern auch, wenn sie sich wieder so eine böse Überraschung leisten. ★



Ohne Sichtkegel geht in Desperados gar nichts. Sie zeigen, in welchem Bereich uns die Gegner sofort erspähen (komplett grün) und wo wir uns geduckt noch bewegen können (gestrichelt).



Petra Schmitz
@Flausensieb

Die letzten Tage von 2016 waren toll. Ich habe Shadow Tactics wie im Rausch durchgespielt. Nachmittags im Büro schaute ich schon hibbelig auf die Uhr, weil ich wissen wollte, wie lange es noch dauert, bis ich wieder mit Hayato, Mugen und Co. durchs alte Japan schleichen konnte.

Die Faszination für das Spiel war eine Mischung aus einfacher Freude, weil Shadow Tactics schlicht und ergreifend wahnsinnig gut ist, und einer nostalgischen Zeitreise in modernem Gewand. Das Ding ist eben wie Commandos und Desperados, nur eben viel handzahmer, weil einfacher zu steuern.

Nicht mehr und nicht weniger erwarte ich mir vom neuen Desperados. Abende voller Tüfteleien, voller kleiner Freudejauchzer, voller schlimmer Flüche. Denn auch die gehören zur Echtzeittaktik. Ohne das Scheitern würde das Triumphieren ja am Ende überhaupt nichts wert sein.

Das, was ich bisher von Desperados gesehen habe, ist – man möge mir die Floskel verzeihen – mehr als vielversprechend. Das Studio weiß, was es tut. Und ich kann kaum erwarten, mir später die Speedruns auf YouTube anzuschauen und die Taktiken anderer Spieler selbst auszuprobieren.

Apropos triumphieren: Ich drücke Mimimi Productions ganz fest die Daumen, dass Desperados weltweit einschlagen wird. Nicht nur, weil ich das Team schrecklich sympathisch finde und weil das Studio zufällig in München förmlich um die Ecke steht, sondern auch, weil Deutschland das als Spielstandort abseits von Anno einfach mal wieder braucht.