

Call of Juarez: Bound in Blood

Vorschau von [Joachim Hesse](#)

Weitere Inhalte

 [Call of Juarez: Bound in Blood - Launch-Trailer](#)

 [Neueste Call of Juarez: Bound in Blood-Bilder](#)

Test [Call of Juarez: Bound in Blood](#) [18]

[Call of Juarez: Bound in Blood Game-Info](#) →

Inhalt

Seite ← zurück 1 2 vor →

Die Meinungen zum Vorgänger fallen zwiespältig aus: Einerseits ein solider Western-Shooter, andererseits eine Geduldssprobe. Erinnert Ihr Euch zum Beispiel an diese Scheune, wo die Spielfigur unter dem Dach in ein Fenster einsteigen soll? Darunter stehen Kisten und vor der Luke ragt ein Haken aus der Wand. Wie es weitergeht, erkennt ein Vielspieler sofort: Auf die Kisten springen, mit der Peitsche am Haken hochziehen und ab ins Innere schwingen. Umsetzen lässt sich das jedoch weniger leicht.

Der Mensch, der die Hüpfeinlagen in Ego-Perspektive erfunden hat, hielt vermutlich auch Monsanto für eine Wohltätigkeitseinrichtung. Man tappt dabei nämlich viel zu oft ins Leere und starrt dauernd nach unten auf seine Stiefel, um den richtigen Zeitpunkt zum Sprung nicht zu versäumen. Fußfetischisten mag das erregen, doch Shooter-Spieler wollen Action und dabei die Umgebungsgrafik genießen.

Hinzu kommt bei Call of Juarez, dass man sich zusätzlich mit dem fachmännischen Gebrauch der Peitsche anfreunden muss. Ergebnis: Man landet bei besagter Scheune wieder auf dem Boden der Tatsachen und beginnt die Kletterpassage von vorne. Und wieder von vorne. Und wieder. Wenn es einen Ego-Shooter-Gott gibt, macht es der Nachfolger besser.



Thomas (links) und Ray sind die beiden Hauptfiguren. Ihr dürft beide spielen.

Ich habe nun Call of Juarez: Bound in Blood bis zum siebten Kapitel gespielt. Also mehr als die Hälfte des finalen Spiels, bestätigt mir Karsten Lehmann, der Pressesprecher des Herausgebers Ubisoft. Was die Sprungpassagen betrifft, bleibt die Frustrations-Alarmsirene diesmal zum Glück stumm. Sich ab und zu auf einen Baum zu hangeln oder von einer Balkonseite zur anderen zu schwingen, geht absolut in Ordnung! Doch selbst wenn es anders wäre, der Blick auf die Postkarten-Landschaften hätte dafür entschädigt.

Steppen, bei denen man am liebsten eine Gießkanne über den Fernseher halten möchte, um die verdorrten Büsche zu wässern; Bergpässe, über die man besser nicht reitet, falls man nicht schwindelfrei ist. Wenn dann plötzlich noch eine dicke Spinne den nächstliegenden Baumstamm hochkrabbelt, ist die Wild-West-Illusion beinahe perfekt. Ich durfte in der Tat selten überzeugendere Umgebungsgrafiken in einem Spiel bestaunen. Auch die Monster-Explosion, als ich eine Brücke in die Luft sprengte, zählt zu den besten ihrer Art. Dafür staksten Freund und Feind durch die Kaktus-Welt als seien sie Marionetten. Auch ihre Gesichter wirken wie eine Leihgabe aus dem Wachsfigurenkabinett.



Nord gegen Süd: Die Soldaten bewegen sich etwas hölzern.

Ein sonniger Tag. Eigentlich könnte alles so schön sein. Das Maisfeld, in dem die beiden McCall-Brüder hocken, sieht aus wie der Traum eines jeden Farmers. In einiger Entfernung ragen zwischen den jungen Pflanzen jedoch ortsunübliche Yankee-Uniformen hervor. Und Yankees, das sind die Todfeinde der Konföderierten, deren graue Jacken die McCalls tragen. Sobald ein Kopf aus den Halmen ragt, bellen Gewehrschüsse auf. Nicht nur die Männer im Spiel sind hart, auch der Schwierigkeitsgrad ist bereits auf „Mittel“ fordernd.

Verdammt schnell färbt sich der Bildschirm erst rötlich, das Sichtfeld verengt sich, schließlich liegt man tot im Dreck und startet am letzten Rücksetzpunkt neu. Schwierig fällt, den genauen Grad seiner Verwundung abzuschätzen – manchmal stirbt man doch recht überraschend. Doch noch ist es nicht soweit.....

Call of Juarez: Bound in Blood

Vorschau von [Joachim Hesse](#)

Weitere Inhalte

 [Call of Juarez: Bound in Blood - Launch-Trailer](#)
 [Neueste Call of Juarez: Bound in Blood-Bilder](#)
 Test [Call of Juarez: Bound in Blood](#) [18]

[Call of Juarez: Bound in Blood Game-Info](#) →

Inhalt

Seite ← [zurück](#) [1](#) [2](#) [vor](#) →

Ray pirscht sich an die Widersacher heran. Seine Messer im Anschlag. Die Zahl der Yankees sinkt. Alles scheint gut zu laufen, als plötzlich Flammen lodern. Diese Schweinehunde haben ein Feuer gelegt und warten jetzt, dass die zwei Brüder ihre Deckung aufgeben müssen. Spannend, wirklich spannend, was Call of Juarez: Bound in Blood da entfacht. Ich ziehe meinen Cowboy-Hut, den ich mir extra für die Vorschau ausgeliehen habe.

Bei einem Western-Spiel sollte sich der Controller anfühlen wie ein Colt. Eine Aufgabe für Profi-Illusionisten, gleicht das Playstation-Pad doch eher dem Lenker eines Dreirads. Den Programmierern gelingt es trotz der widrigen Umstände immerhin, das Revolver-Flair gut zu vermitteln. Beidhändig bewaffnet in einen Pulk Gegner zu stürmen und die Pistolen durch den Rückstoß links und rechts nach oben ausbrechen zu sehen, hat schon etwas von John Wayne.

Mir fehlt allerdings ein bisschen mehr Wumms dahinter. Besonders bei den Gewehren. Ich möchte spüren, dass der Stahl in der Hand meiner Spielfigur nach Tod riecht. Im späteren Verlauf des Spiels gibt es noch stärkere Versionen der Ballermänner, vielleicht tragen die ja diesem Wunsch mehr Rechnung. Und dass ich mehrfach die Waffe wechsele statt den Abzug zu betätigen, liegt wohl daran, dass ich privat einen 360-Controller bevorzuge. Meine Schuld. Ich habe eben große Hände.



Für die Flucht aus der Stadt kommt die Postkutsche gerade recht.

darstellt. Das eingespielte Gitarrengeplänkel plätschert dabei unauffällig nett aus den Lautsprechern, während Ihr mit Schusswaffen jeder Art feindliche Yankee-Soldaten und Desperados bearbeitet. Ungeschlagene Western-Musik-Referenz bleibt somit die lizenzierte Spaghetti-Western-Kulisse von Rockstars Red Dead Revolver.



Mit zwei Knarren in der Hand lässt Euch das Spiel nicht mehr zoomen.

förmlich spürbar, wenn bei so einem Duell Eure rechte Hand in Richtung Pistolengurt wandert und die Finger nur auf den Moment lauern, wenn das Gegenüber zur seiner Knarre greift. Es kann eben nur einen Sieger geben.

Blaue Bohnen, Pferde, Weiber – falls das einen virtuellen Western-Held ausmacht, liefert Call of Juarez: Bound in Blood alle Zutaten. Und zwar genau in dieser Reihenfolge. Ein neuer Meilenstein erwartet Euch wahrscheinlich trotzdem nicht, dafür verlassen sich die polnischen Entwickler zu sehr auf ausgetrampelte Western-Klischees und Ego-Shooter-Standards. Gespannt bin ich dennoch auf das fertige Spiel, denn ich möchte schon erfahren, wie die Geschichte um die drei Brüder und den Azteken-Schatz ausgeht.

„Pferde sind wie Frauen. Du musst Ihnen nur sagen, wo es langgeht“, gibt Eure Spielfigur zum Besten. Die Dialoge lassen kein Harte-Männer-auf-staubiger-Straße-Klischee aus. Allerdings stellt sich die Frage, warum zum Beispiel die deutsche Synchro-Stimme des dritten und jüngsten Bruders klingt, als würde den Text gerade jemand aus einem Buch ablesen? Hier hätte im Aufnahmestudio Ex-Topmodel-Juror Bruce Darnell „Drama, Baby, mehr Drama!“ rufen sollen. Gilt übrigens auch für Todesschreie.

Nach dem zwanzigsten, genau gleich klingenden „Aaaaah! Eiiiiii!“ fragt man sich schon, ob das Gekreische eine Psycho-Werbe-Masche findiger Hühnerei-Fabrikanten

Bei Red Dead Revolver hätte Call of Juarez 2 übrigens ruhig mehr klauen dürfen, immerhin stammen die mit aufgeladener Konzentrationsenergie möglichen Zeitlupenballereien auch aus dem Rockstar-Spiel. Und die sind klasse! In einen Saloon zu poltern, die Zeitlupentaste zu drücken, sechs Gegner von Kopf bis Fuß mit roten Fadenkreuzen zu übersähen und danach das Kugelhagel-Inferno zu beobachten, ist immer wieder ein Genuss.

In diesem Spiel braucht sich definitiv niemand schämen, den Macho heraushängen zu lassen. Damensattelreiter fallen spätestens beim ersten Obermotsduell ohnehin tot um. Virtuell natürlich. Das Testosteron ist nämlich