



Der Ruf des Goldes

CALL OF JUAREZ

In einen guten Western-Shooter gehören: Helden, Bösewichter, Verzweiflung, Gier, Liebe und Rache. All das und ein paar sehr pfiffige Ideen gibt es in Call of Juarez.

Der wahrscheinlich beste Western-Shooter der letzten Jahre kommt nicht aus den USA, sondern aus Polen. Die Entwickler von Techland aus Warschau (**Chrome, Xpand Rally**) haben sich vermutlich einfach die richtigen Filme ange-

schaut, die korrekten Schlüsse gezogen und die besten Zutaten aus Kino und Actionspielen in **Call of Juarez** eingebaut. Wie es sich für einen anständigen Western gehört, geht es darin um menschliche Abgründe, finstere Geheimnisse, verführerische Frauen und Gold – ge-

mischt mit einer gehörigen Portion trockenem Humor. Wir behaupten: Das wird ein Treffer!

Eine schrecklich nette Familie

Billys Leben ist schon verkorkst, bevor er auf die Welt kommt: Seine Mutter Marisa, ein be-



51



3



1



100

Im »Concentration Mode« müssen Sie mit zwei Fadenkreuzen arbeiten, die von rechts und links in die Mitte des Bildes wandern.



Der Sheriff versucht, Ray an seinem Rachefeldzug zu hindern, scheitert aber an der aufständischen Meute des Städtchens.



In Juarez' Festung gelangen Sie nur, wenn Sie die dicke Eingangstür mit einem Kanonenschuss gesprengt haben.

rechnendes Luder in Engelsgestalt, spielt die drei Brüder William, Thomas und Ray sowie den ziemlich gefährlichen mexikanischen Haudegen Juarez wegen eines Schatzes gegeneinander aus. Am Ende bleibt William tot zurück, erschossen von Ray. Ray, so entsetzt über seine Tat, dass er sein Leben künftig in den Dienst des Herrn stellt und Priester wird, treibt es in die gleiche Kleinstadt, in der schließlich auch Marisa und Thomas als Mann und Frau landen, um dort gemeinsam Billy, Juarez' Sohn, großzuziehen. Billy bleibt stets Außenseiter, wird von allen kritisch beäugt und macht sich eines Tages auf, um den Schatz zu heben. Nach Monaten kommt er zurück – natürlich ohne Schatz. Stattdessen findet er Marisa und Thomas tot im Hof der Farm. Blöderweise taucht genau in diesem Moment Ray auf, sieht Billy neben den Leichen und hält ihn

für den Mörder. Da geht **Call of Juarez** erst richtig los.

Die zwei Seiten der Gold-Dublon

Der Clou am Spiel ist, dass Sie sowohl in die Haut des von Rachegefühlen getriebenen Ray als auch in die des flüchtenden Billy schlüpfen. Als Ray verkörpern Sie einen bärbeißigen, vom Leben enttäuschten alten Mann, der jämmerlich mit seinem Schicksal hadert. Als Billy spielen Sie eine sympathische Mischung aus Zyniker und Jungspund, der durch die Anzüglichkeiten einer Frau aus dem Konzept gebracht werden kann. Die Geschichten der beiden werden in Monologen während der Ladesequenzen vertieft. Die Erzählungen sind zumindest in der englischen Version exzellent gesprochen. Die Stimme von Ray etwa raselt förmlich vom Alter und zu vielen Whiskeys, seine Worte

werden weinerlich, wenn er vom Mord an William berichtet, um dann von Rachegefühlen getrieben im Zorn zu donnern.

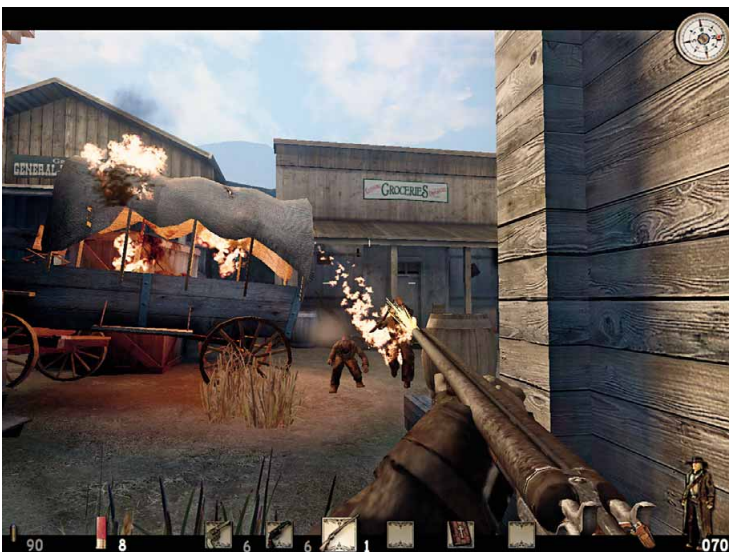
In den geschickt ins Spiel eingebauten Minifilmchen, die Sie stets in der Ego-Perspektive erleben, rezitiert er staubtrocken Bibelverse, wenn er beispielsweise mit einer riesigen Kanone in den Hof von Juarez einfährt, um dort ein Massaker unter den Schurken anzurichten.

Mein ist die Rachel

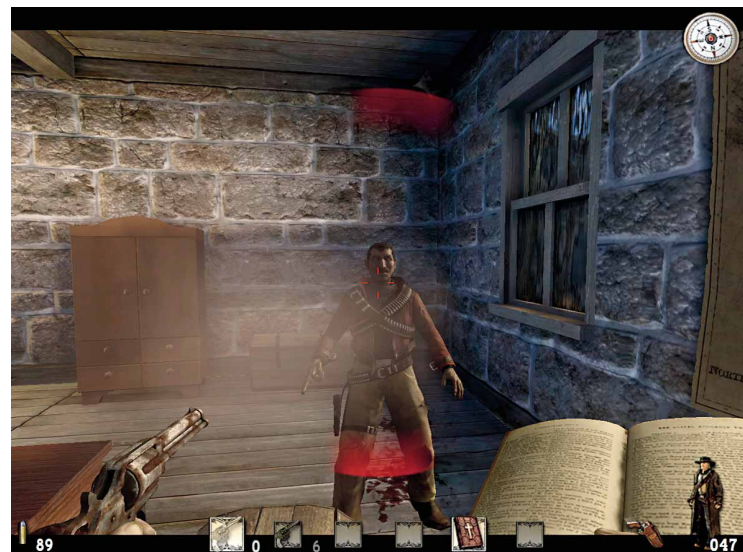
Sie kennen diese Duell-Situation doch aus Filmen: Mann steht breitbeinig auf offener Straße, die Hände nah den Revolvern im Halfter, den Blick in tiefer Konzentration auf den Gegner gerichtet. Dann ein Ruck, die Schießseisen fliegen förmlich in die Luft. Es hagelt Schüsse. Genau das haben die Entwickler im so genannten »Concentration Mode« umgesetzt. Hat Ray seine zwei Knar-



ren am Gürtel und zieht sie über die Maustasten, verlangsamt sich das Geschehen, von rechts und links schweben die Fadenzirkel ins Bild. Sie müssen lediglich ein wenig justieren und im richtigen Moment abdrücken



Auf den Wagen haben wir eine Petroleumlaterne geworfen und per Schuss entzündet.



Zückt Ray die Bibel und rezitiert daraus, bleiben die Gegner zunächst wehrlos verdutzt stehen.

ENTWICKLER-CHECK

Techland ist in Polen nicht nur Entwickler, sondern auch Publisher. Hierzulande ist das Team vor allem durch die Entwicklung des Ego-Shooter Chrome von 2003 und durch das Rennspiel Xpand Rally von 2004 bekannt. Die Chrome-Engine wird seit einiger Zeit auch von kleineren Firmen lizenziert, um damit schnell und kostengünstig Actionspiele zu produzieren.



Veröffentlichte Titel: Mission: Humanity, Crime Cities, Survival: The Ultimate Challenge, Chrome, Xpand Rally, Chrome Gold

Derzeit in Arbeit: Chrome 2, Xpand Rally Xtreme, Crazy Soccer, Dead Islands



Auf Pferden kommen Sie zum nächsten Schauplatz.

cken. So können Sie gleich ein paar Gegner auf einmal erledigen. Aktivieren Sie hingegen den Schnellfeuermodus, nimmt Ray nur einen Revolver in die Hand und zieht mit der anderen schnell den Hahn zurück. So prasseln die Schüsse fast doppelt so schnell auf die Widersacher ein. Zum dritten darf der wehrhafte Geistliche die Bibel missbrauchen, um Gegner zu verwirren. Zücken Sie das Buch der Bücher und rezitieren daraus, hält das Gegenüber eine Weile erstaunt inne – um sich leicht umpusten zu lassen. So war das mit der Nächstenliebe sicher nicht gedacht.

Indiana-Billy

Billy hat ähnliche Fähigkeiten wie Ray, aber zu Beginn des Spiels auch ein kleines Problem: Der Sheriff nimmt ihm bei seiner Heimkehr nämlich gleich mal die Waffe ab. Wenig später findet der Junge immerhin eine Peitsche. Die schlingt er in Indiana-Jones-Manier um Äste oder Balken, um sich in Höhen zu ziehen oder über Abgründe zu schwin-



Ray prügelt sich auf der Farm seines Bruders mit Plünderern, die die Toten ausrauben wollen.

gen. Bevor Billy so richtig loslegen kann, muss er bei einem alten Indianer-Einsiedler in die Lehre. Der bringt ihm unter anderem während einer Hasenjagd bei, wie man mit Pfeil und Bogen umgeht. Das funktioniert dann ähnlich wie der »Concentration Mode« bei Ray. Spannt Billy die Sehne, verlangsamt sich das Geschehen, die Viecher hoppeln in Zeitlupe über die Prärie und sind leichter

zu treffen. Beide Helden können sich übrigens auch mit den Fäusten wehren, wenn die Munition alle ist oder die Waffen den Geist aufgegeben haben. Letzteres passiert häufiger. Die Colts und Gewehre explodieren nach einer Weile regen Gebrauchs und sind fürderhin nutzlos. Für Nachschub sorgen dann die Hinterlassenschaften der erledigten Feinde.

Wunderbare Klischees

Call of Juarez benutzt die überarbeitete Chrome-Engine und begeistert uns jetzt schon vor allem durch sehr lebensecht dargestellte Charaktere. Bösewichter, Gesetzeshüter, Prostituierte, all die Figuren, deren Wege die beiden Helden kreuzen, haben ihre Eigenheiten.

Keine wirkt wie eine Kopie einer anderen. Zudem passen die Visagen wunderbar ins Szenario. Juarez etwa ist genau der fiese Halunke, den man sich in der Rolle wünscht. Mit Schnauzbart und Patronengürtel um den haarigen Oberkörper ist er ein wandelndes, aber ungemein passendes Klischee. Sheriff Powell wirkt mit seiner Halbglatze wie ein resoluter, aber mit den Jahren leicht verweichlichter Mann. Billy ist die Western-Ausgabe des jugendlichen Rebellen, Ray der vernarbte, finstere Rächer im langen Mantel. So perfekt haben wir das bisher nur in Italo-Schinken der Marke **Spiel mir das Lied vom Tod** gesehen. **PET**



CALL OF JUAREZ

petra@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Techland / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Petra Schmitz: »Oh, ich bin so gespannt, ob Ray und Billy sich am Ende vielleicht sogar gegen Juarez verbünden werden und ob der Schatz gefunden wird und wer alles sterben muss und ob Billy und Suzie...oder doch Molly? Kurz: Ich kann kaum erwarten, das fertige Spiel spielen zu dürfen! Hoffentlich wird die deutsche Version ähnlich brillant vertont wie die englische. Zur Sicherheit sollte Ubisoft die DVD einfach mit beiden Sprachvarianten bestücken.«

POTENZIAL SEHR GUT



AB-18-DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **F91**