

Halunken, wilde Schießereien und eine bewegende Story. Das Problem ist nur: Wir kennen das Ende schon.

Call of Juarez

Bound in Blood

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5894

Als Reverend Ray McCall im Ego-Shooter **Call of Juarez** den Zorn Gottes über unzählige Western-Schurken bringt, hat er den Zenit seiner Revolverhelden-Karriere längst überschritten. Er ist ein alter, verbitterter Mann. **Bound in Blood** erzählt nun Rays Vorgeschichte: Wie er als Soldat kämpfte, gemeinsam mit seinem Bruder Thomas zum Gangster wurde und schließlich wider Erwarten den Glauben fand.

Hart aber herzlich

Rays Abenteuer beginnen im US-Bürgerkrieg. Während uns **Call of Juarez** anfangs ein gemächliches Tutorial-Level vorsetzte, gibt **Bound in Blood** gleich richtig Gas. Soldaten hetzen von Deckung zu Deckung, Kanontreffer lassen hohe Tannen zerbersten und mitten drin Ray McCall. Der kämpft hier auf Seiten der Südstaaten, sprich: für die »Bösen«. Doch Ray

ist kein böser Mensch, er verteidigt schlicht seine Heimat. Dazu bedient er sich am liebsten zweier Revolver. Die linke Maustaste feuert dabei die linke Waffe ab, die rechte die rechte. Hält Ray nur einen Ballermann, kann er ein bisschen zoomen. Mit jedem Gegner, den McCall niederstreckt, sammelt er Konzentrations-Energie. Hat er genug davon beisammen, aktivieren Sie Rays Spezialattacke: Nun bleibt die Zeit für wenige Sekunden stehen, und Sie wählen mit Mausklicks bis zu zwölf Feinde in Ihrer unmittelbaren Nähe aus. Sobald das Feuergefecht weitergeht, ballert Ray wie irre mit beiden Knarren auf die markierten Widersacher. Ein filmreifer Shoot-out, der Clint Eastwood würdig wäre.

Band of Brothers

An der Front tut sich ein weiterer Soldat hervor: Thomas McCall,



Im **Konzentrations-Modus** streckt Ray mehrere Gegner gleichzeitig nieder – Bullet Time lässt grüßen.



Die **Duelle** steuern sich ungewöhnlich und laufen letztlich nur als Reaktionstest ab, sehen aber cool aus.

Rays jüngerer Bruder. Seite an Seite schlagen die beiden die angreifenden Blauröcke in die Flucht, bedienen mal Gatling-Maschinengewehre, mal Feldkanonen und sprengen schließlich spektakulär eine Brücke in die

Luft. Aber vergebens: Der Vorgesetzte der McCalls, Colonel Barnsby, befiehlt den Rückzug. Doch Ray und Thomas wollen stattdessen lieber die Farm ihrer Mutter beschützen. Sie desertieren und machen sich damit den rachsüchtigen Colonel zum Feind. Der Abstieg der McCalls beginnt.

Bound in Blood ist in mehrere Kapitel eingeteilt. Vor jedem Abschnitt haben Sie die Wahl, ob Sie lieber als Ray oder als Thomas spielen wollen. Ray ist dabei der Mann fürs Grobe: Seine beiden Knarren und seine stählerne Schutzweste machen ihn zum perfekten Nahkämpfer, außerdem kann er Dynamitstangen werfen und Türen eintreten. Thomas hingegen bevorzugt ein Gewehr für Distanzschüsse und Wurfmesser für lautlose Attacken. Mit seinem Lasso klettert er auf Hindernisse und erreicht so Stellen, die Ray nur mit Thomas' Hilfe erklimmen kann. Doch im Gegensatz zu Billy aus **Call of Juarez** ist auch Thomas ein reinrassiger Kämpfer. Lahme Kletterpassagen, die im Vorgänger nervten, fehlen also in **Bound in Blood**.



Thomas benutzt gerne **Gewehre**. Die sind träge, aber präzise. Ray kann ebenfalls Flinten nutzen, braucht beim Nachladen aber länger als Thomas.



Ray McCall kann mit der linken Hand **Dynamitstangen** werfen, während er mit der rechten weiterballert. Seine Spezialität ist jedoch das beidhändige Schießen mit zwei Schnelllade-Revolvern.

Ein Colt für alle Fälle

Wie Ray kann auch Thomas in den Konzentrations-Modus wechseln. Weil er dabei lediglich einen Revolver einsetzt, nimmt er es nur mit maximal sechs Gegnern auf. Außerdem ändert sich hier die Steuerung: Das Spiel wählt nacheinander automatisch die Feinde in Reichweite aus, Sie klicken nur rechtzeitig und ziehen derweil immer wieder die Maus zurück, als wollten Sie zwischen den Schüssen den Hahn ihrer Waffe spannen. Am Xbox-360-Controller ergibt diese Bedienung noch Sinn

(Sie feuern mit dem rechten Abzug, während Ihre linke Hand immer wieder den rechten Analogstick nach hinten schlägt), mit Maus und Tastatur geht der Witz des Ganzen aber verloren. Da macht der gemeinsame Konzentrations-Modus von Ray und Thomas, den Sie nur in bestimmten Situationen aufrufen können, weitaus mehr Spaß. Hier laufen in Zeitlupe zwei Fadenkreuze vom Bildrand ins Zentrum des Monitors, und die beiden Maustasten lassen jeweils die rechte oder die linke von Rays und Thomas' Pis-

tolen feuern. Das kennt man schon aus **Call of Juarez** und machte da schon großen Spaß.

Trio mit vier Fäusten

Die Schwäche von **Bound in Blood** liegt nicht in der gewöhnungsbedürftigen Bedienung, sondern in der Vorhersehbarkeit seiner Story. Die Entwickler haben großen Wert darauf gelegt, die Charaktere herauszuarbeiten und die Geschichte spannend in Szene zu setzen. So entwickelt sich etwa zwischen Ray und Thomas ein erbitterter Streit um eine

schöne Mexikanerin. Verzweifelt versucht der jüngste Spross der McCalls, der Priester William, seine Brüder aus dem Strudel der Gewalt herauszureißen, doch vergeblich: Wie schon das Intro verrät, wird es zwischen den beiden zu einer mörderischen Auseinandersetzung kommen. Trotzdem wissen Kenner des Vorgängers, dass sowohl Ray als auch Thomas zu Beginn der Geschichte von **Call of Juarez** noch leben. Ein Großteil der Dramatik von **Bound in Blood** verpufft so wirkungslos wie eine undichte Revolverpatrone. **FAB**

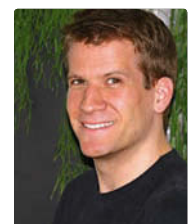


Die McCall-Brüder können sogar problemlos **hoch zu Ross** schießen.

Call of Juarez: Bound in Blood

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Juni 2009**
► Hersteller **Techland / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Als Vorgeschichte zu Call of Juarez versagt Bound in Blood. Denn die Story erzeugt nur dann Spannung, wenn man den Vorgänger nicht kennt. Ich hingegen kann mir das Ende der Geschichte schon nach dem Intro ausmalen. Als Western-Shooter macht Bound in Blood jedoch uneingeschränkt Spaß. So cooles Colt-Geballer kenne ich nicht einmal aus dem Kino.



fabian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut