

Gerade in Mexiko angekommen, müssen wir uns mit einem Haufen wilder **Gringos** anlegen. Sie wollen verhindern, dass wir die hübsche Marisa retten.



Facts

- 5 Akte
- 15 Kapitel
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 2 Charaktere



Call of Juarez Bound in Blood

Drei Brüder, eine Frau, ein Schicksal: Die tragische Geschichte der McCalls gehört zu den besten, die jemals in einem Actionspiel erzählt wurden.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5894

Die Krux an Vorgeschichten zu bekannten Spielen ist ja meist: Man weiß schon, wie sie ausgehen. Wer das erste **Call of Juarez** von 2006 gespielt hat, der kennt also bereits den Ausgang von **Bound in Blood**. Wir können Sie beruhigen: Der Western-Shooter um die Gebrüder McCall bleibt trotzdem spannend. Überhaupt, Western-Shooter: eine Bezeichnung, die dem Titel nicht mal ansatzweise gerecht wird. Vielmehr ist **Call of Juarez: Bound in Blood** ein großes Abenteuer, eine Familienchronik, eine Charakterstudie, eine emotionale Achterbahnfahrt. Wenn nach zirka sechs Stunden der Abspann auf Ihrem Monitor erscheint, werden Sie

sich sicher über die Kürze ärgern, aber zugleich so befriedigt sein wie selten nach einem Spiel.

Familienbande

Die Brüder Ray und Thomas McCall sind Soldaten in den Reihen der konföderierten Südstaaten im amerikanischen Sezessionskrieg (1861-65). Sie kämpfen für ihre Überzeugung, für ihre Familie. Letztere ist es auch, die die beiden schließlich desertieren lässt. Als Haus und Hof der McCalls in Gefahr geraten, hauen die beiden unerlaubterweise aus der Armee ab, um zu retten, was noch zu retten ist. Viel finden die beiden nicht mehr vor: eine Ruine, darin nur der kleine Bruder William am Totenbett der Mutter.

Als Deserteure sind die beiden von nun an Gesetzlose. Weil das Kind damit ohnehin schon in den Brunnen gefallen ist, verhalten sich Ray und Thomas in Folge auch so, sie morden aus niederen Motiven. Und sie streiten sich ständig um Frauen. William, ehemaliger Priesterschüler, versucht

immer wieder verzweifelt, die beiden von ihrem gottlosen Treiben abzubringen. Erfolglos. Als die drei schließlich nach Mexiko abhauen müssen und sich dort vom skrupellosen Banditenboss Juarez vor den Karren spannen lassen, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Kern allen Übels: Gold – und die hübsche Marisa, Juarez' Frau, die Ray und Thomas gleichermaßen den Kopf verdreht.

Kamerakönnen

Call of Juarez: Bound in Blood erzählt seine dichte Handlung größtenteils in Zwischensequenzen. Die Entwickler von Techland beweisen dabei großes Talent, jede der Szenen könnte aus einem Film stammen. Weite Panoramen schrumpfen durch grandiose Kamerafahrten auf kleine, in klassischen Winkeln eingefangene Wortwechsel zusammen. Nahauf-

! Kein Video, weil ...

Da unser DVD-Produktionstermin früher als der Druck des Hefts liegt und die Testversion von Bound in Blood zu spät bei uns ankam, hat es das Video nicht mehr auf den Datenträger geschafft. Sie finden es auf unserer Website: ► **GameStar.de-Quicklink: 6254**



Wir spielen Thomas. Desen Bruder **Ray** begleitet uns selbständig und kämpft kräftig mit.



Auf dem Pferd begleiten wir einen Treck. Ray sitzt neben dem **Banditen Juarez** auf dem Kutschbock.

drücken hoffentlich im rechten Moment ab. Wer zu früh oder zu spät den Abzug betätigt, ist tot.

Freie Sicht

Was bei **Call of Juarez: Bound in Blood** schnell auffällt: Die Anzeigen auf dem Monitor beschränken sich meist nur auf kleine schwarze Hüte und einen goldenen Stern. Die Hüte stehen für den Standort Ihrer jeweiligen Begleiter (Sie sind nicht immer nur mit den Brüdern unterwegs), der Stern markiert Ihr aktuelles Ziel. Wie viel blaue Bohnen Sie noch haben, sehen Sie nur beim Nachladen. Auch Ihr Gesundheitszustand wird nicht dargestellt. Denn anders als noch der Vorgänger arbeitet **Bound in Blood** nicht mit Heilpaketen, sondern orientiert sich am von **Call of Duty 2** eingeführten System: Eine Rotfärbung des Monitors signalisiert gefähr-

liche Verletzungen. Verschwinden Sie dann aus der Schusslinie, regenerieren Sie automatisch.

Die minimalen Hilfsanzeigen unterstreichen die filmische Inszenierung des Spiels und geben Ihnen freie Sicht auf die wunderschöne und abwechslungsreiche Grafik. Sie bewegen sich durch dichten, sattgrünen Wald, Sie galoppieren über staubige Straßen, Sie überschauen weite Panoramen. Einziger Wermutstropfen bei der Optik: die Klon-Gegner. **Bound in Blood** besitzt nur einen begrenzten Pool an Feindmodellen. Der Typ mit dem Backenbart, der Typ mit der Halbglatze, der dunkelhaarige Typ, der Indianer-Typ – irgendwann kennen Sie alle. Aber was macht das schon? Techland hat eben die meiste Energie in die Hauptfiguren gesteckt. Und die sind wirklich unverwechselbar. Unverwechselbar gut! **PET**



Wer das erste Call of Juarez gespielt hat, wird sich an dieses **Herrenhaus** erinnern.

Zum Niederknien

Petra Schmitz: Ich bin gleichzeitig von den Socken und zu Tränen gerührt! Dieses Trio! Ray, Thomas und William sind einfach zum Niederknien großartig eingefangen. Eine derartig gute Geschichte hat nicht mal der exzellente Vorgänger erzählt. Dadurch werden die Schießereien, die Verfolgungsjagden, die lässigen Duelle fast zum Beiwerk. Allerdings zum sehr guten Beiwerk, denn das Spiel präsentiert das alles in schönen Variationen, Langweile kommt da nicht auf. Wer eine grandiose Story und einen abwechslungsreichen (wenn auch linearen) Shooter in Einem sucht, ist hier richtig.



petra@gamestar.de



In den fantastischen **Zwischensequenzen** wird der Konflikt der Brüder überdeutlich.

COJ: BOUND IN BLOOD

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Techland (Call of Juarez, GS 10/06: 87 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 2.7.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 18 Jahren



GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht	schwierig	■ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	■ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam	schnell	■ Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial, Texthilfen		■ Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisches und freies Speichern		■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ Geforce 6600 / 6800
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	■ 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

PROFIT VON Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) DM (12), TDM (12), Wanted (8), Manhunt (12), Historische Ereignisse (12)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** nein

DEDICATED SERVER intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

FAZIT Gerade der Modus »Historische Ereignisse« fesselt durch Teilaufträge für die Teams.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Landschaften + knallige Explosionen + gute Animationen + Gegnermodelle sind oft Klone	9 / 10
SOUND	+ atmosphärische Musik + knackige Waffensounds + gute Sprecher + Stimmen manchmal zu leise + wenige Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ Hinweistexte + immer fair + vier Schwierigkeitsgrade (einer freischaltbar) + eng beieinander liegende Rücksetzpunkte	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ brillante und lange Zwischensequenzen + prächtig eingefangene Charaktere + glaubhafte Antihelden	10 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + aufladbare Spezialangriffe + automatisches Deckungssystem + begrenzte Speicherplätze	9 / 10
UMFANG	+ zwei Helden mit leicht anderen Aufgaben + Schießereien, Verfolgungsjagden, Duelle + 89 Fundstücke + kurz + kein Koop	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + viele Deckungsmöglichkeiten + Lassoklettereien + sehr linear	8 / 10
KI	+ nutzt Deckungen, neigt sich zur Seite + wirft Granaten + Gegner wechseln selten die Positionen und stürmen oft doof vor	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ linke und rechte Hand tragen Waffen + passende Schießweisen wie Gewehre und Pistolen + Helden nutzen unterschiedliche Knarren	10 / 10
HANDLUNG	+ grandios erzählte und nachvollziehbare Western-Geschichte um Bruderliebe und -hass + spannende Wendungen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Fantastischer, leider sehr kurzer Western-Shooter.

