In The Cartel dürfen wir aus drei möglichen Charakteren unseren Favoriten wählen. Die beiden anderen **Teammitglieder** werden von der KI oder von anderen Spielern übernommen.

⊕ Stärken

+ drei spielbare Charaktere

⊖ Schwächen

- veraltete Grafik voller Fehler
- wirre Story
- schlechte Vertonung
- langweilige Schlauchlevels

Call of Juarez The Cartel

Der Ego-Shooter ignoriert die Qualitäten der Vorgänger und serviert einen Brei aus Storymurks, Designfehlern und Klischeefiguren. Von Thomas Wittulski und Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Techland (Call of Juarez: Bound in Blood, GS 08/09: 87 Punkte)**
Termin: **8. September 2011** Spieler: **drei** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7313 | Auf DVD: Test-Video

Mit **Call of Juarez: The Cartel** zeigt der Entwickler Techland, wie man einer hochklassigen Serie das Herz herausreißt und es den Fans noch zuckend vor die Nase hält. Dass die Macher das Konzept der Vorgänger über den Haufen werfen und den Spieler vom Wilden Westen ins Hier und Jetzt zerren, ist zwar unverständlich, aber noch verkraftbar. Dass der Ego-Shooter aber nahezu jede Regel moderner Spielentwicklung ignoriert, versetzt **The Cartel** den Todesstoß.

Um ein Drogenkartell auszulöschen, stellt die US-Regierung in **The Cartel** eine dreiköpfige Spezialeinheit zusammen, die klischeehafter nicht sein könnte: Da ist der harte Kerl, dessen Narben von zig Nahtod-Erfahrungen erzählen, da ist der Gangster, der sich so verhält wie die Leute, die er im Auftrag der Regierung umlegt, und da ist die Ghettobraut, die mal Gang-Mitglied war und sich jetzt auf die Seite der Guten geschlagen hat. Die drei spielbaren Charaktere sollen cool rüberkommen, wirken aber einfach nur peinlich. So ist es egal, ob wir die Kampagne mit Ben McCall, Eddie Guerra oder Kim Evans bestreiten – herumliegende Geldbeutel und Handys verschwinden stets

Doof-Shooter

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Immer, wenn The Cartel mich irgendwo in raue Landschaften schickt, hoffe ich kurz, aus diesem Albtraum aufzuwachen. Ich hoffe, dass gleich eine Postkutsche um die Ecke biegt, in der die gute Geschichte und die interessanten Figuren sitzen, für die ich die Serie bislang geliebt habe. Stattdessen wedelt mir das Spiel dauernd mit Ben McCalls Ledermantel vor den Augen herum und lässt mich voller Wehmut an die großartigen Momente der beiden Vorgänger zurückdenken. Ach Techland, hättet ihr das Ding »Doof-Shooter mit albernen Klischeefiguren« genannt, dann wäre die Enttäuschung nicht ganz so riesig ausgefallen.

Wenn wir eine bestimmte Menge Gegner umgepustet haben, können wir die **Zeitlupe** aktivieren, erkennbar am Rotschleier.

An einem Seil sausen wir in ein **Waldstück** hinab. Immer, wenn The Cartel uns in raueLandschaften schickt, erinnern wir uns voller Wehmut an die Vorgänger.

in unseren Taschen. Alle drei »Helden« sind eher von der windigen Fraktion, alle haben Dreck am Stecken. Wieso? Das weiß keiner, die Hauptfiguren bleiben eindimensional.

Eine dünne Geschichte mit hanebüchenen Wendungen hält die 15 Missionen zusammen, die uns unter anderem nach Los Angeles und in die mexikanischen Grenzstadt Juarez führen. Herausfordernd sind die Einsätze nie, denn erstens profitiert **The Cartel** nicht von der theoretisch weitläufigen Welt (wenn man das Einsatzgebiet verlässt, muss man vom letzten Speicherpunkt neu starten), zweitens wird jeder Schritt von einem Wegpunkt vorgegeben. Was bleibt, sind die Schießereien zwischen den Richtungsweisern: Wie in den Vorgängern verschanzen wir uns hinter Säulen, Kisten und anderen Objekten, um aus der Deckung auf die Gangster zu feuern. Wenn eine Gangsterwelle abgehakt ist, folgt meist direkt die nächste. Man kann nicht behaupten, dass die Schießereien von Grund auf schlecht seien. Wenn wir aber nichts anderes zu tun haben, als Kloneheere abzuknallen, geht der Spaß trotzdem flöten. Daran ändert auch der Zeitlupen-Modus nichts, den wir durch Abschüsse aufladen.

Den Mangel an Vielfalt versuchen die Entwickler mit Fahrsequenzen zu kaschieren, doch die Vehikel steuern sich hakelig. Ein weiteres Problem stellt die abermals eng begrenzte Spielwelt dar: Wenn wir die Straße an der falschen Ausfahrt verlassen, gilt die Mission als gescheitert, und wir dürfen den Abschnitt ganz von vorn beginnen. Überhaupt: die Spielwelt! Die Kulisse von **The Cartel** wirkt viel zu oft wie die Leiche eines Wildwest-Outlaws: leblos und hässlich. Besonders übel ist ein Effekt, den die Entwickler wohl unter »Spieldesign« verstanden wissen wollen: Beim Zielen legt sich ein heftiger Unschärfefilter über den Hintergrund. Der Grafikmatsch macht das Anvisieren weit entfernter Gegner teilweise unmöglich. Abgesehen von technischen Schwächen wie akuter Farbarmut wimmelt es in **The Cartel** auch von Schlampereien. Da wird eine Dame mit Handschellen irgendwo in der Luft neben einem Tischbein angekettet, Lichter erscheinen nicht da, wo sie hingehören, und Gegner wie KI-Kollegen laufen durcheinander hindurch oder in andere Objekte hinein.

Eine Spielwelt wie eine Wildwest-Leiche

Komplettiert wird die Nullleistung von der stümperhafte Synchronisation. Die Sprüche sind oft dermaßen albern und hölzern vertont, dass es schon wieder lustig ist, den Dialogen zu lauschen. Empfehlen können wir **The Cartel** trotzdem niemandem, erst recht nicht Fans der Serie – da ist auch der günstige Verkaufspreis von 30 Euro kein Argument. Ansonsten bleibt eigentlich nur eines zu sagen: Techland, wir wollen den Wilden Westen zurück! Thomas Wittulski/ PET

Der Koop-Modus

1. In Call of Juarez: The Cartel können andere Spieler nicht einfach einer laufenden Partie beitreten. Stattdessen müssen sich die Kameraden am Startpunkt (Lobby) eines Kapitels treffen und gemeinsam losziehen. Wenn die Verbindung unterwegs abreißt, ist ein Neueinstieg unmöglich. Man muss wieder gemeinsam von vorn beginnen.
2. Herausforderungen à la »Erledige zehn Gegner im Zeitlupenmodus», bei denen die Mitspieler gegeneinander antreten, sollen die Motivation aufrecht erhalten. So recht will das angesichts des grundsätzlich stupiden Spielablaufs aber nicht gelingen.

1

2

Anmelde-Pflicht

Das Spiel ist sowohl an Steam als auch an den Ubisoft Game Launcher gebunden. Um **The Cartel** spielen zu können, benötigen Sie eine Internet-Verbindung.

TERMIN 8.9.2011 PREIS 30 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Juarez: The Cartel

Ego-Shooter

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Techland
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Steam, Ubisoft Game Launcher

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2 bis 3), Team-Deathmatch (8) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 3 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Das mäßige Spielerlebnis gewinnt auch nicht, wenn man's im Koop erlebt.«

GRAFIK 6/10
+ tolle Landschaften + detaillierte Flugzeuge
+ geniale Partikeleffekte − in Bodennähe etwas leblos
− in Bodennähe etwas leblos und trist

SOUND 6/10
+ recht gelungene Musikuntermalung
+ ganz ordentliche Waffensounds
− zumeist stümperhafte Vertonung

BALANCE 7/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + Schwierigkeitsgrade frei anpassbar + zumeist fair − zum Teil blöd platzierte Speicherstände
− oft viel zu einfach

ATMOSPHÄRE 4/10
+ belebte Straßen − dämliche Texte − Wortmeldungen der KI-Begleiter passen oft nicht zum Geschehen − Klongegner
− Hauptcharaktere bleiben farblose Abziehbilder

BEDIENUNG 7/10
+ einfache Shooter-Steuerung − Autosteuerung eine einzige Ruckelei − Unschärfeeffekt erschwert über Distanz das Zielen

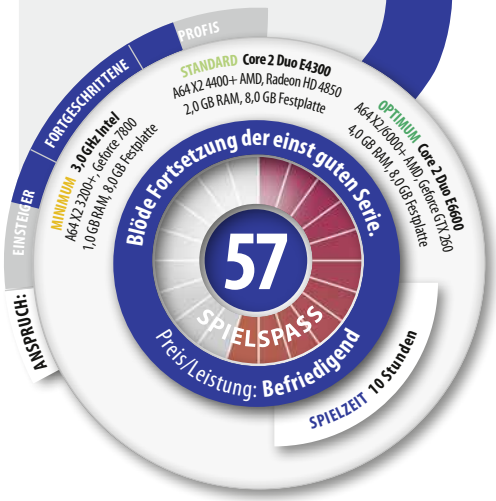
UMFANG 7/10
+ 15 Missionen + Koop-Modus
+ drei spielbare Charaktere ...
+ ... die sich spielerisch kaum voneinander unterscheiden

LEVELDESIGN 6/10
+ unterschiedliche Schauplätze + versteckte Goodies
− ödes Schlauchdesign − keine Überraschungen

KI 5/10
+ Gegner wechseln Positionen und nutzen Deckungen
− NPCs starten Gespräche, wenn Spielerfigur noch nicht mal in der Nähe ist − Begleiter passen sich nicht dem Spielertempo an

WAFFEN & EXTRAS 5/10
+ freischaltbare Knarren ... − ... die allesamt gleich effektiv töten ... − ... und kein spezielles Gefühl vermitteln

HANDLUNG 4/10
+ im Ansatz nicht unspannende Rahmenhandlung ...
− ... die wirr präsentiert wird − bemühte Wendungen



Die Stadt Ciudad Juárez im Norden Mexikos ist tatsächlich schwer von Drogenbanden-Kriminalität betroffen.