

Call of Juarez Gunslinger

Endlich wieder Western. Nach dem Vorgänger-Fiasko überzeugt
Call of Juarez: Gunslinger vor allem durch seine Story. Von Florian Heider

➕ Stärken

- + grandiose Story
- + stimmiges Wildwest-Szenario
- + spannende Duelle
- + freischaltbare Skills

➖ Schwächen

- keine Nebenmissionen

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Techland (Call of Juarez: The Cartel, GS 11/11: 57 Punkte)**
Termin: **22.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8073

Auf DVD: Testvideo

Billy the Kid, Jesse James, die Daltons – Silas Greaves kennt sie alle. Zumindest behauptet der ehemalige Kopfgeldjäger das, als er in einem staubigen Saloon einer Gruppe von Zuhörern seine Lebensgeschichte erzählt. Bei der Story greift **Gunslinger** auf einen ebenso einfallsreichen wie genialen Trick zurück. Silas plappert munter drauf los, lässt keinen seiner ehemaligen Schritte unkommentiert, aber sein Gedächtnis scheint nicht mehr das Wahre zu sein. Außerdem neigt der Mann zum Aufschneiden. Und so vermischen sich reale Erinnerungen mit blumigster Fantasie.

Mit tief ins Gesicht gezogenem Hut berichtet der Pistolero etwa davon, wie er einmal in einem Canyon von Outlaws eingekesselt wurde. Nach kurzer Zeit fragt einer der skeptischen Zuhörer, wie er aus dieser ausweglosen Situation entkommen konnte. Mit rauher Stimme entgegnet Silas, dass er plötzlich einen Fluchtweg entdeckt habe, der ihm vorher nicht aufgefallen sei. Und wir, die wir gerade noch in der Rolle von Silas hilflos zwischen Felsen und Schurken gefangen waren, sehen, wie sich vor uns eine Spalte im Gestein öffnet. Doch das ist nur die Spitze des Eisbergs, die Geschichte des

Hin und wieder kommt es im Story-Modus zum **Duell**. Ohne hohe Schnelligkeits- und Fokuswerte werden wir aus den Latschen gepustet.



ehemaligen Kopfgeldjägers strotzt vor überraschenden Wendungen und irren Kapriolen. So erleben wir beispielweise einen Banküberfall in den verschiedenen Versionen der sich einmischenden Zuhörer. Das macht nicht nur Spaß, sondern ist auch unglaublich witzig und intelligent inszeniert.

Für Abwechslung sorgen auch die unterschiedlichen Schauplätze. Im Laufe der gut sechsstündigen Kampagne verbleiben wir unsere Gegner unter anderem in staubigen

Western-Städtchen, auf dem Wrack eines Raddampfers oder auf einer mit Sprengstoff versehenen Brücke. Die besten Momente erleben wir allerdings mit den bereits erwähnten Westernlegenden. Herrlich, mit welcher schrägen Ideen die Entwickler von Techland Billy the Kid und Co. in nur einer Geschichte unterbringen!

Nebenmissionen, wie es sie noch in **Call of Juarez: Bound in Blood** gegeben hat, oder gar weitläufige Gebiete finden wir in **Gun-**

Der Konzentrationsmodus

Im **Konzentrationsmodus** wird die Zeit um uns herum verlangsamt und jeder Gegner rot markiert, während wir in Ruhe Maß nehmen.



Oha, eindeutig zu viele Feinde.



Schnell den Konzentrationsmodus aktivieren.



Ergebnis: Redakteur 1, Outlaws 0.

Steam-Pflicht

Call of Juarez: Gunslinger muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

slinger nicht. Das Western-Abenteuer ist ein linearer Ego-Shooter, der uns von einer Schießerei zur nächsten führt. Dabei ziehen wir in den 14 Schlauchlevels mit dem üblichen Western-Standard-Waffenarsenal wie Colts, Gewehren und Schrotflinten zu Felde und bekommen für jeden Abschuss eine gewisse

Viel Story für ein Halleluja

Anzahl an Punkten. Für besondere Kills wie Kopfschüsse gibt es Extrapunkte. Bei mehreren Abschüssen hintereinander wird zudem ein Kombo-Zähler aktiviert, der unsere Punkte vervielfacht. Nach ein paar präzisen Treffern können wir den sogenannten Konzentrationsmodus aktivieren (siehe Kasten). Der hilft nicht nur in brandgefährlichen Situationen, sondern erleichtert uns auch die Punktejagd. Haben wir davon genügend gesammelt, steigen wir im Level auf und dürfen Silas ähnlich wie in **Far Cry 3** in drei verschiedenen Kategorien (Revolverheld, Nahkämpfer und Scharfschütze) mit neuen Fähigkeiten ausstatten. So nehmen wir Outlaws beispielsweise mit zwei Revolvern gleichzeitig ins Visier, laden schneller nach oder erhöhen unsere Munitionskapazität. Von Anfang schon verfügen wir über die sogenannte Todesahnung, die sich automatisch (wieder-) auflädt und uns die Chance gibt, dem Tod von der Schippe zu springen, indem wir einer eigentlich tödlichen Kugel kurzerhand und schick inszeniert ausweichen.

Wie schon in **Bound in Blood** kommt es in **Gunslinger** auch zu Pistolenduellen. Dabei müssen wir in den Sekunden vor dem eigentlichen Schusswechsel nicht nur darauf achten, unseren Gegner zu fokussieren, son-

dern auch darauf, unsere Revolverhand möglichst nahe am Schießseilen zu halten. Das erfordert anfangs ein paar Versuche, funktioniert danach aber reibungslos und sorgt für Spannung. Hin und wieder schwingen wir uns auch hinter ein stationäres Geschütz. Diese Sequenzen sind allerdings so selten und kurz, dass sie das Geschehen tatsächlich auflockern, anstatt es nervig in die Länge zu ziehen.

Neben der Kampagne (die nach Abschluss übrigens auch »Neues Spiel Plus« und einen dritten Schwierigkeitsgrad bietet) gibt es noch zwei weitere Spielmodi. Im Arcade-Modus ballern wir uns in modifizierten Story-Levels durch Gegnerhorden und versuchen, in möglichst wenig Zeit möglichst viele Punkte zu erreichen. Unsere Ergebnisse können wir dann auf Leaderboards mit anderen Usern vergleichen. In »Duell« ziehen wir unseren Colt nacheinander gegen 15 Gegner, haben aber nur fünf Leben zu Verfügung. Beide Zusatzmodi machen Spaß, ein Multiplayer-Modus fehlt uns allerdings trotzdem.

Sowohl auf grafischer als auch akustischer Seite gibt sich **Call of Juarez: Gunslinger**



Ich mag dich, Silas.

Florian Heider,
Trainee
redaktion@gamestar.de

Kill-Streaks, Multiplikatoren, Kombo-Ketten. Call of Juarez: Gunslinger ist ein arcade-lastiges, stocklineares Westerngeballer, wie es im Buche steht, und will auch nix anderes sein. Mir persönlich wäre das trotz der fabelhaften Spielbarkeit und der beiden Zusatzmodi auf Dauer zu eintönig, gäbe es da nicht noch die fantastisch erzählte Geschichte von Silas Greaves. Selten ist mir ein Charakter in so kurzer Zeit so ans Herz gewachsen. Egal, wie sehr sich der alte Revolverheld auch in Widersprüche verstrickt, er findet immer wieder einen Ausweg, ohne auch nur einen Hauch seines Charmes einzubüßen. Dass Silas zudem all die legendären Figuren des wilden Westens in seine Lebensgeschichte einbaut, setzt dem Shooter-Spaß noch die Krone auf.

für einen kleinen und kostengünstigen Titel keine Blöße, immerhin kostet das Spiel nur 15 Euro. Hübsche Landschaften, viele kleine Details, ohrenbetäubende Explosionen und fantastische (englische) Sprecher verleihen dem Ego-Shooter das richtige Wild-West-Flair. Von den spärlichen Animationen der gezeichneten Zwischensequenzen, die übrigens wesentlich düsterer ausfallen als der bunte Comic-Look beim eigentlichen Kampfgeschehen, sind wir allerdings nicht begeistert. **FH**

TERMIN	22.5.2013	PREIS	15 Euro	USK	ab 16 Jahren
Call of Juarez Gunslinger Ego-Shooter					
Publisher	Ubisoft				
Entwickler	Techland				
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> hübsche Landschaften viele Details gelungene Lichtstimmung mickrige Explosionseffekte 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> fabelhafte (englische) Sprecher gute Waffensounds gelungene Musikuntermalung wenige Umgebungsgeräusche 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> drei gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade (einer freischaltbar) faire Checkpoints gelungenes Tutorial nie unfair 	10/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> stimmiges Wildwest-Szenario fantastischer Erzähler spannende Duelle witzige Momente spärlich animierte Zwischensequenzen Ballereien auf Dauer eintönig 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> eingängiges Shooter-Gameplay Kapitel einzeln anwählbar präzise Maus- und Tastatursteuerung 	10/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> Story lädt zum mehrmaligen Durchspielen ein zwei verschiedene Enden Arcade- und Duell-Modus 54 Nuggets der Wahrheit kurze Kampagne keinerlei Nebenmissionen 	6/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> coole Boss-Duelle detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze Levels verändern sich durch Silas' Kommentare sehr schlauchig 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> wirft Dynamit sucht manchmal Deckung ... steht aber ebenso häufig dumm rum ... oder setzt auf platte Frontalangriffe 	5/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> freischaltbare Skills Kombo-Ketten möglich cooler Konzentrations-Modus legendäre Waffen kleine Waffenauswahl die sich nicht modifizieren lässt 	8/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> spannende und witzige Story viele Twists selbstironische Seitenhiebe interessante Auftritte historischer Figuren 	10/10

Shoot-Outs an jeder Ecke: In Gunslinger verbleien wir Gegner im Sekundentakt.

