

Digitales | Games: Call of Juarez: The Cartel

Die schnellste Maus von Mexiko? Der Puppenspieler von Mexiko? Nein, drei Pfundskerle, die in der Ego-Perspektive ein mächtiges Drogenkartell an die Wand fahren wollen. **RUDOLF INDERST** ist ebenfalls gegen needle sharing.



Call of Juarez: The Cartels Geschichte beginnt damit, dass ein fiktionales Drogenkartell einen Bombenanschlag auf das Gebäude einer amerikanischen Strafverfolgungsbehörde verübt. Das komplette Gebäude wird verwüstet und hunderte Menschen kommen ums Leben. Der Angriff erfolgte derart überraschend, dass die Amerikaner nun annehmen, dass die Bundesbehörden irgendwie von Mitgliedern des Kartells unterwandert wurden.

In einem letzten verzweifelten Versuch stellen die amerikanischen Bundesbehörden ein Spezial-Sonderkommando zusammen, deren Aufgabe es ist, die Mitglieder des Kartells mit allen Mitteln dingfest zu machen. Das Sonderkommando besteht aus Kim Evans, einem ehemaligen Straßenkind mit Gang-Erfahrung, das nun beim FBI arbeitet, aus Eddie Guerra, einem DEA-Agenten mit einer ausgeprägten Spieleidenschaft und aus Ben McCall, einem brutalen L.A.P.D.-Detective und Nachfahre von Ray McCall, dem Protagonisten aus dem ersten Teil der Call of Juarez-Reihe.

Während das ungleiche Trio nach dem Kopf des Kartells fahndet, wird es mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert, die sie auf eine Reise von Los Angeles, Kalifornien, durch Arizona und New Mexico, nach Juarez in Mexiko schickt. Um die ganze Angelegenheit noch komplizierter zu machen, haben Kim, Eddie und Ben ihre ganz eigenen Dämonen zu bewältigen. Daraus könnte in der Theorie ein einigermaßen komplexes und spannendes Spielerlebnis entstehen.

Golden alle Theorie, doch, ach, die Praxis!

Die Call of Juarez-Reihe hatte bisher eine entscheidende Stärke, einen USP, wenn man sich eines Marketingsprech bedienen möchte: Sie bildete – einigermaßen originell – den großen Mythos des Old West in seiner popkulturellen Vielfalt ab. Jetzt allerdings verlegte man den Schauplatz in das knapp in die Zukunft verortete Hier und Heute, was dem Spiel alles andere als gut tut. Abgesehen davon, dass die Grafik schwer nach 2005 aussieht, der Soundtrack uninspiriert daherkommt, das – für First Person Shooter wichtige –

Waffenfeedback äußerst mittelmäßig ausfällt und der komplette Charme des semi-historischen Settings auf dem Altar einer erzwungenen Neuausrichtung geopfert wurde, gibt es ein Feature, das recht viel Spaß macht.

In Call of Juarez: The Cartel wird es einen brandneuen und innovativen COOPETITION-Modus geben. Dieser Spielmodus ist die interessante Verbindung von Kooperation und Wettbewerb, denn auch Spieler, die kooperativ spielen, möchten sich gleichzeitig mit ihren Mitspielern messen. Um einen reibungslosen Ablauf zu ermöglichen, wurde dieser Story-Modus für bis zu drei Spieler mit einem »Drop-In/Drop-Out«-System versehen. Leider finden sich online nur noch sehr wenige Mitspieler, obgleich der Titel noch nicht sonderlich lange auf dem Markt ist.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass am Ende des Jahres sich wohl nur sehr wenige Spieler an Call of Juarez: The Cartel erinnern werden.

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Call of Juarez: The Cartel

Genre: First Person Shooter

Bereits erhältlich

Developer: Techland

Publisher: Ubisoft

Plattformen: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360