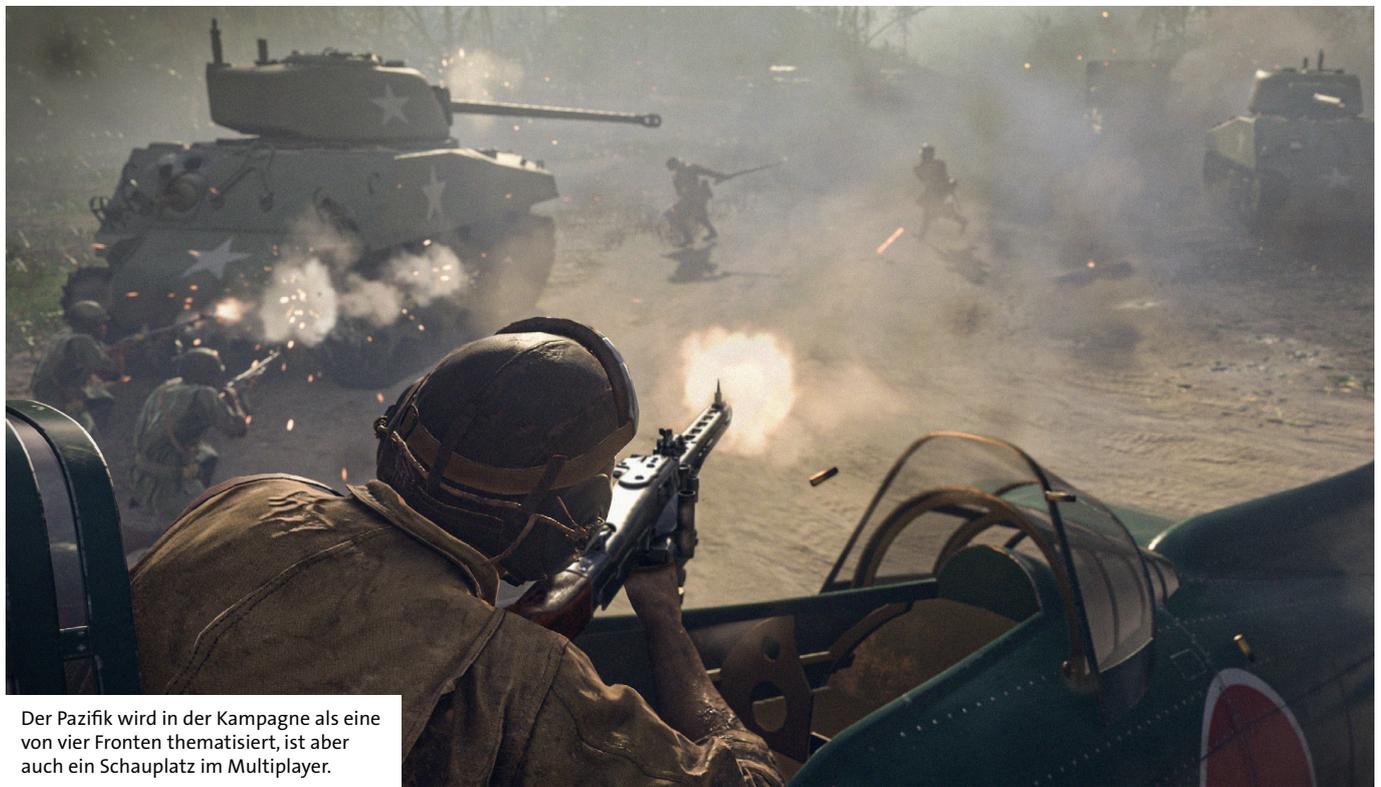


Call of Duty Vanguard

NIE WAR EIN WELT-KRIEG »SCHÖNER«

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Sledgehammer** Termin: **5.11.2021**

Der Call-of-Duty-Ableger in diesem Jahr heißt Vanguard und kehrt in den Zweiten Weltkrieg zurück – setzt aber trotzdem vor allem auf die Stärken eines Modern Warfare. Wir haben erstes Gameplay gesehen und für euch analysiert. Von Philipp Elsner



Der Pazifik wird in der Kampagne als eine von vier Fronten thematisiert, ist aber auch ein Schauplatz im Multiplayer.

Call of Duty geht zurück zum Ursprung der Serie, also in den Zweiten Weltkrieg. Anders als in CoD WW2, dem letzten CoD von Entwickler Sledgehammer Games, verschiebt es uns dabei allerdings nicht nur in die Normandie, sondern auch an andere Fronten von Stalingrad bis zum Pazifik. Zugleich knüpft der Shooter aber auch eine überraschend klare Verbindung zu CoD Modern Warfare von 2019, denn im Zentrum von Vanguard steht die »Geburtsstunde der Special Forces«, wie die Entwickler sagen – es geht also nicht unbedingt um den regulären Soldaten als kleines Zahnrad in der großen Kriegsmaschinerie, sondern um die erste Generation echter militärischer Spezialeinsatzkräfte. Und die Verbindung geht sogar

noch tiefer: Das WW2-Setting mal ganz ausgeklammert, will CoD Vanguard viele der Gameplay-Stärken von Modern Warfare konsequent ausbauen und noch vertiefen – von der Technik über die Steuerung bis zu den eigentlichen Schusswechseln.

Vier Einzelgeschichten

Wir haben uns Vanguard im Rahmen einer Pressevorführung genauer angeschaut und dabei einige Fragen an die Entwickler gestellt. Im Fokus stand bei der Präsentation vor allem die Kampagne, aber auch der Multiplayer war ein Thema. Im Mittelpunkt der Story stehen vier Menschen, die an den Fronten in den Krieg verwickelt werden, eine tragende Rolle in entscheidenden Schlach-

ten spielen und schließlich zusammen eine Special-Forces-Einheit bilden. Gemeinsam muss das Team ein geheimes Nazi-Projekt in Berlin und den Oberbösewicht Heinrich Freisinger zu Fall bringen, den Leiter der Gestapo. Die Geschichte ist zwar in Teilen von realen Ereignissen und Personen inspiriert, bleibt aber im Grunde fiktional.

Wir folgen zum Beispiel der Geschichte von Polina Petrova, einer Krankenschwester in Stalingrad, die zur tödlichen Scharfschützin wird. Der Kampfpilot Wade Jackson wird dagegen im Kampf um Midway abgeschossen und muss zu Fuß eine feindliche Insel überqueren. In einem Ausschnitt aus einer Mission sind wir als Fallschirmjäger am Vorabend des D-Day in der Normandie unter-

wegs, um die Landung der Alliierten vorzubereiten. Doch die Deutschen entdecken uns, und es entbrennt ein verzweifelter Kampf ums Überleben.

Die Stimmung und Inszenierung in Vanguard erinnern uns dabei stark an das erste Modern Warfare: Nicht immer dreht sich alles um pompöse Massenschlachten. Stattdessen stehen Auseinandersetzungen mit kleinen Feindgruppen und das Gefühl im Mittelpunkt, hinter Feindlinien zu operieren.

Multiplayer-Krieg

Der Multiplayer setzt das Special-Forces-Narrativ der Kampagne fort. Man solle sich »wie ein Badass fühlen«, so Multiplayer-Chefentwickler Greg Reisdorf von Sledgehammer. Klassischer Call-of-Duty-Sprech. Zum Release stehen 20 Maps zur Auswahl, 16 davon für klassisches 6vs6 und vier für 2vs2 (Gunfight). Sie erstrecken sich über alle vier Kriegsschauplätze. Zum Vergleich: Cold War hatte insgesamt nur zehn Maps zu Beginn. Modern Warfare startete mit zehn normalen 6v6-Maps, sieben Gunfight-Maps und drei Ground-War-Karten.

Glaubwürdiges und wuchtiges Gunplay steht im Fokus. Die Waffen sollen sich satt anfühlen, und man berücksichtigt kleine Details wie Rückstoß, Rauchentwicklung und Durchschlagskraft. Die Sounds der Schüsse und das Waffengefühl wirken bereits extrem intensiv. Der Gunsmith kehrt mit neuen Optionen zurück, man soll sogar die Ballistik manipulieren und verschiedene Munitionsorten wählen können. Das Mounting-System aus Modern Warfare ist ebenfalls in einer erweiterten Version wieder da. Diesmal soll man an Türrahmen und anderen Objekten angelegte Waffen bewegen und sogar blind aus der Deckung feuern können.

Alle Maps und Modi lassen sich in verschiedenen Spielerzahlkonfigurationen starten: »Taktisch« für sehr kleine Teams, »Standard« für Sechs-vs-sechs-Gruppen und »Blitz« für große und chaotische Massenschlachten. »Egal ob man es schnell und hektisch mag oder lieber methodisch vorgeht, damit kommen alle Spielertypen auf ihre Kosten«, so Multiplayer-Chefentwickler Greg Reisdorf uns gegenüber.

Größte Neuerung sind zerstörbare Level-elemente. An bestimmten Stellen lassen sich Regale, Türen, Barrikaden, Fenster, Stühle und vieles mehr zerschießen und in die Luft jagen. Das eröffnet uns neue Lauf-routen und Sichtlinien. Maps verändern sich im Laufe eines Matches zum Teil stark, allerdings weniger drastisch als in Rainbow Six: Siege oder Battlefield. Vanguard setzt auf eine weiterentwickelte Modern-Warfare-Engine von Infinity Ward und lässt damit das Technikgerüst von Black Ops Cold War hinter sich. Die Anbindung an Warzone ist damit deutlich einfacher umsetzbar. Auffällig ist auch die sehr atmosphärische Lichtstimmung, die sich dynamisch verändert und an Zerstörung im Level anpasst. Mündungsfeuer, Rauch und Partikel wirken deutlich realis-

DIE HELDEN DER KAMPAGNE

Call of Duty Vanguard erzählt zwar eine fiktive Geschichte, doch die vier Hauptfiguren der Kampagne basieren auf historischen Kriegshelden, die sich im Zweiten Weltkrieg durch ihre Taten und ihren Mut einen Platz in den Geschichtsbüchern sicherten.



Arthur Kingsley

Er ist der Anführer des Special-Forces-Squads. Er ist ein britischer Fallschirmjäger aus dem 9. Luftlandebataillon. Er basiert auf der historischen Figur des Private Sidney Cornell, der 1944 der erste schwarze Soldat war, der im Rahmen der Operation Deadstick hinter feindlichen Linien in der Normandie abgesetzt wurde.



Wade Jackson

Der US-Amerikaner gehört dem 6. Aufklärungsgeschwader an und ist zu Beginn auf der U.S.S. Enterprise stationiert. Er basiert auf Vernon »Mike« Micheel, einem der Helden der Schlacht um Midway, der vom Milchfarmer zum Kampfpiloten wurde, nachdem er sich zu Beginn des Krieges freiwillig gemeldet hatte.



Polina Petrova

Polina Petrova ist eine russische Scharfschützin der 138. Schützendivision und war vor ihrem Einsatz Krankenschwester. Polina basiert auf der realen Figur der Russin Ljudmila Pawlitschenko, die mit 309 bestätigten Abschüssen als erfolgreichste Scharfschützin aller Zeiten gilt. Pawlitschenko starb im Alter von 58 Jahren in Moskau.



Lucas Riggs

Er gehört zum 20. Bataillon der australischen Streitkräfte und ist in Nordafrika stationiert. Sein historisches Vorbild ist Charles Hazlitt Upham, ein Neuseeländer, der sich in der Schlacht von El Alamein bewies und bis heute zu nur drei Soldaten zählt, die zweimal mit dem Victoria-Kreuz ausgezeichnet wurden.

tischer und verleihen Szenen mit Feuer und Explosionen einen überzeugenden Look.

Wirkungsvoll dosierte Action

Obwohl das historische Weltkriegsszenario zunächst vielleicht etwas anderes suggeriert, ist CoD Vanguard im Kern ganz klar ein geistiger Nachfolger von Modern Warfare. Eine Szene aus der Singleplayer-Kampagne macht das besonders deutlich: Unser US-Fallschirmspringer wird in einem Bauernhaus von den Deutschen eingekesselt. Langsam und vorsichtig öffnet er die Tür zur Küche, wird jedoch entdeckt. Zwei Kugeln schlagen nur wenige Zentimeter vor ihm ins Holz ein und heben die Tür beinahe aus den Angeln. Es wird klar: Der Held muss sich den

Weg nach draußen freischießen, stürmt in die Küche, feuert und trifft. Die Wucht reißt den überrumpelten Wehrmachtssoldaten von den Füßen und schleudert ihn gegen die Wand. Bilder fallen zu Boden, Papier wirbelt durch die Luft, Rauch steigt auf. Der Kronleuchter an der Decke schwingt durch die Druckwelle glaubhaft hin und her. Der Repetiermechanismus des Gewehrs gibt ein schweres metallisches Klacken von sich.

Dieser eigentlich banale CoD-Moment ist deshalb so wirkungsvoll, weil viele der technischen Stärken von Modern Warfare hier in überarbeiteter Form wiederzufinden sind: Die Waffen klingen laut und bissig, und der Kampf gegen nur einen Feind wirkt beinahe intim. Der ruckartige Wechsel zwischen An-

DIE FAKTEN

- Call of Duty Vanguard erscheint in diesem Jahr am 5. November zeitgleich für die Plattformen PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S, PS4 und Xbox One.
- Enthalten sind eine Storykampagne, Multiplayer und Zombiemodus. Inhalte aus Vanguard werden in Warzone integriert.
- Solokampagne und Multiplayer erstrecken sich über die vier Schauplätze Nordafrika, Ostfront, Westfront und Pazifik.
- Wie bereits bei Modern Warfare und Cold War wird der Spielfortschritt über alle Modi hinweg vereinheitlicht.

spannung und Action wirkt intensiv, die zerstörbaren Umgebungen machen die Situation nur noch greifbarer.

Taktisch wertvoll

Aber der Vergleich endet nicht bei der Inszenierung. Der Fokus auf das Gunplay ist für die Entwickler von allerhöchster Wichtigkeit: »Ich bin extrem stolz auf die Waffen. Wir haben sehr viel Analyse betrieben, wie sich Waffen verhalten, wie sie aussehen, wie sie klingen und sogar, wo genau Rauch austritt«, erklärt uns Effekentwickler Gareth Richards. Und das ist bereits sichtbar: Selbst der einzelne Schuss aus dem deutschen Kar98k im Bauernhaus fühlt sich zerstörerisch und kraftvoll an. Doch es gibt noch viel mehr Anknüpfungspunkte an Modern Warfare: Im Gegensatz zu Cold War wird man Waffen wieder per Mounting-System an Hindernissen anlegen und sogar blind aus der Deckung schießen können, der Gunsmith soll noch mehr Optionen beim Umbau des Arsenalen bieten.

Fast die komplette Präsentation hindurch fühlen wir uns zurück nach 2019 versetzt, als wir den Entwicklern bei Infinity Ward gegenüber saßen und zum ersten Mal das Modern-Warfare-Reboot zu sehen bekamen. Auch hier sprach man von »Fotorealismus«. Man präsentierte eine raue SpecOps-Erfahrung. Betonte das authentische Gunplay. Und auch damals fiel immer wieder das Stichwort »tactical«. Es reiht sich für uns Flashback an Flashback.

Doch etwas ist wirklich neu: »Die Zerstörung soll nicht nur spektakulär aussehen, sondern auch taktische Optionen eröffnen, insbesondere in den Varianten mit geringeren Spielerzahlen. Hier kann man zerstörbare Elemente sehr gezielt einsetzen, sich auf den Maps vorübergehend mächtige Positionen erobern und bestimmte Bereiche kontrollieren«, erklärt Reisdorf. Auch hier ein Déjà-vu: Solche »Power-Positionen« waren schon bei Modern Warfare ein zentraler Dreh- und Angelpunkt des Mapdesigns.

Das Bild der Zerstörung

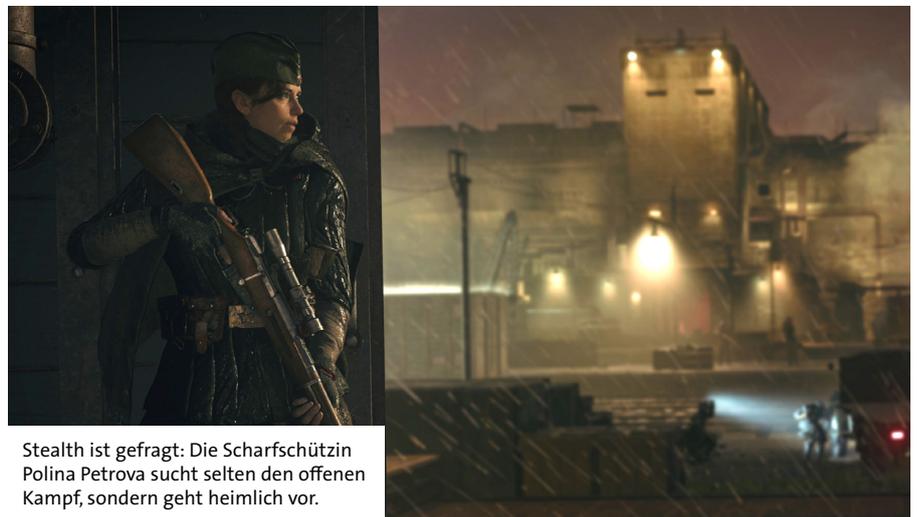
Die Entwickler zeigen uns weitere Gameplay-Szenen, diesmal aus einer frühen Pre-Alpha des Multiplayers. Wir befinden uns auf der Map Eagle's Nest, wo in einem von den Na-

zis besetzten Herrenhaus auf engstem Raum gekämpft wird. Eines der Zimmer wird durch zwei hölzerne Bücherregale geteilt, die mit einer Glasvertäfelung miteinander verbunden sind. Ein Spieler stürmt mit einer Maschinenpistole den Raum und schießt, die Scheiben zersplittern und geben neue Sichtlinien frei, sodass wir Gegner dahinter auf Korn nehmen können. Ein Feind erwidert das Feuer von der Seite, Bücher fallen aus dem Regal oder explodieren regelrecht, und einzelne Papierfetzen segeln zu Boden. Schnell steht von dem Regal nur noch ein leeres Gerippe, das im Vergleich zu vorher keinerlei Deckung mehr bietet.

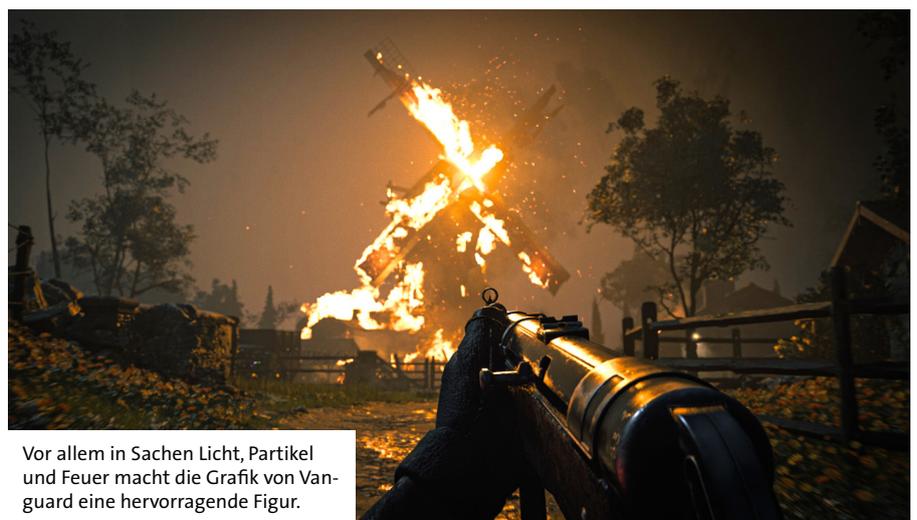
An einer anderen Stelle versucht ein Spieler, den Speisesaal der Villa zu stürmen. Ein verbarriadiertes Fenster versperrt den Weg, doch eine Salve aus dem StG44 verwandelt das Hindernis sofort in Kleinholz. Jetzt ist der Weg frei für eine Handgranate, die neben einer langen Tafel aufschlägt und ein halbes Dutzend Stühle zerfetzt. Hinter der

Tür gegenüber verschanzen sich mehrere Feinde, doch die Kugeln des StG44 durchschlagen sie mühelos, sodass nur noch der Rahmen übrigbleibt. Wenige Augenblicke später sieht das Zimmer aus, als wäre ein Orkan hindurchgefegt.

Was all diese Szenen gemeinsam haben: Die Map-Architektur selbst bleibt weitestgehend intakt. Anders als in Battlefield wird in CoD Vanguard kein Gebäude durch Beschuss dem Erdboden gleichgemacht. »Wir setzen diese interaktiven Elemente wohlüberlegt ein. Wir platzieren sie bewusst, während wir die Maps bauen. Zum Beispiel um Missionsziele herum«, erklärt Reisdorf. So weit wie beispielsweise in Rainbow Six: Siege geht die Zerstörung in Vanguard also nie. Zumindest für Call-of-Duty-Verhältnisse ist so viel Physik aber eine kleine Revolution. Sie sieht spektakulär aus und dürfte neue taktische Spielzüge ermöglichen. Aber sie wirft auch die Frage auf, wie man als Spieler zerstörbare Elemente im Eifer des



Stealth ist gefragt: Die Scharfschützin Polina Petrova sucht selten den offenen Kampf, sondern geht heimlich vor.



Vor allem in Sachen Licht, Partikel und Feuer macht die Grafik von Vanguard eine hervorragende Figur.

DAS HABEN WIR GESEHEN

Unsere Eindrücke basieren auf einer knapp 90-minütigen Live-Präsentation, an der wir per Videochat teilnahmen. Selbst spielen konnten wir Call of Duty Vanguard nicht. Die Entwickler erklärten Details zur Entwicklungsgeschichte, zeigten Screenshots, Artworks, den Reveal-Trailer sowie frühe Gameplay-Aufnahmen aus Kampagne und Multiplayer. Am Ende konnte die Presse Fragen im Rahmen einer Q&A-Session stellen.



Vanguard will die Entstehung der ersten militärischen Elitetruppen thematisieren.

Gefechts erkennt. Sollte das Fenster an einem Ende des Raumes zerstörbar sein, das identisch aussehende gegenüber aber nicht, wäre das ein Problem.

Das schwere Erbe von Modern Warfare

Sledgehammer nutzt für das neue Call of Duty kein modernes Setting und präsentiert Vanguard als eine Art historische Special Forces-Fantasie. Dieses Mantra zieht sich gleichermaßen durch Story und Multiplayer. Ob die Kampagne deshalb unterm Strich mehr sein wird als eine klischeehafte Heldengeschichte vor den WW2-Kulissen, die wir alle inzwischen zigfach gesehen und gespielt haben, bleibt fraglich. Schon bei CoD WW2 ging der Mix aus überdrehtem Action-Bombast und der eigentlich ernstesten Prämisse nicht auf. Battlefield 5 wollte »die unbekanntesten Geschichten des Krieges«

thematisieren und lieferte dann stumpfsinniges Geballer ohne Hirn oder Emotion. Vanguard hat eine gewaltige erzählerische Hürde zu nehmen, wenn es wirklich eine nachvollziehbare und zugleich neuartige Weltkriegsgeschichte präsentieren will. o8/15-Sniper-Missionen in Stalingrad und die zigste D-Day-Landung am Fallschirm werden jedenfalls nicht ausreichen – da hilft auch die coole Zerstörungs-Engine nicht weiter.

Will Call of Duty mit einem konservativen Vollpreismodell weiterhin Multiplayer-Spieler für sich gewinnen, muss diesmal alles stimmen: keine zickenden Server zum Launch, keine Balanceprobleme mit den Waffen wie noch beim Modern Warfare-Start. Call of Duty Vanguard will erfolgreich das Erbe von Modern Warfare antreten und die Rückschritte von Black Ops Cold War vergessen machen. Keine leichte Aufgabe, aber sicher nicht unmöglich. ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Ich will ehrlich sein: Die Schlachten des Zweiten Weltkriegs habe ich inzwischen eigentlich wirklich über. Wir haben die Erstürmung von Omaha Beach oder das Sniper-Dasein im Schnee von Stalingrad doch nun wirklich oft genug gespielt. Da können die Entwickler noch so oft Marketingphrasen wie »menschliche Einzelschicksale« oder »die unbekanntesten Schlachtfelder« um sich werfen, ich bleibe skeptisch, ob man aus dem Setting spielerisch wirklich noch etwas Frisches rausziehen kann. Battlefield 5 hatte genau das mit seinen War Stories versucht und scheiterte dabei auf ganzer Linie. Und trotzdem reichen ein paar Minuten Gameplay aus, um meine Freude auf CoD Vanguard in ungeahnte Höhen schießen zu lassen. Warum?

Weil ich das geerdete Spielgefühl von Modern Warfare hier ganz klar wiedererkenne, das Gewicht meiner Spielfigur, die Wucht jeder Kugel. Die Zerstörungen im Level im Zusammenspiel mit der dynamischen Lichtstimmung verstärken das Mittendringgefühl noch mehr. Was die Engine von Infinity Ward hier leistet, zeigt in meinen Augen umso deutlicher, wie rückschrittlich Cold War in mancher Hinsicht war. Gunplay in den Mittelpunkt des Entwicklungsprozesses zu rücken, erscheint mir außerdem als die absolut richtige Entscheidung. Immerhin verbringen wir die meiste Zeit mit dem Finger am Abzug. Wir reden hier schließlich immer noch von Call of Duty.



In der Kampagne erwarten uns wieder typische CoD-Situationen wie hier, als wir Zeuge der Erschießung Unschuldiger werden.