

Atmosphäre-Überdruck

CALL OF DUTY 2

Der zweite Weltkriegs-Shooter aus dem Hause Infinity Ward wandert auf dem Grat zwischen knallhartem Realismus und unglaublichen Gegnermassen, ohne dabei abzustürzen.



Diese Russen frieren nicht – sie zittern vor Wut, weil es nicht noch kälter ist. Und weil die Deutschen einmarschiert sind. Das will sich Vasili Koslov nicht gefallen lassen: Andere ergreifen die Flucht, er lieber eine Waffe. Hunderte von Kilometern entfernt bereiten sich zwei weitere junge Männer auf den Kampf gegen die Wehrmacht vor: Der britische Sergeant John Davis in Nordafrika, der US-Ranger Corporal Bill Taylor vor der Küste der Normandie. Was die drei zusammenführt? **Call of Duty 2**, der Weltkriegs-Shooter, der sich wie sein Vorgänger nicht auf ein Szenario beschränkt.

Raucherzone

Außer den Namen erfahren Sie über die Hauptdarsteller nichts – eine echte Handlung gibt's in keiner der drei Kampagnen. Dafür ist jede einzelne der 27 lose zusammenhängenden Missionen inszeniert wie eine Hollywood-Produktion. Das fängt schon mit dem Tutorial an: Vasili soll lernen, wie man Handgranaten wirft. Doch am Schießstand erwartet ihn eine Überraschung: »Warum benutzen wir Kartoffeln statt echter Granaten?«, fragt ein Kamerad verdutzt. »Weil echte Granaten teuer sind. Ehrlich gesagt sind die viel mehr wert als Sie!«, fährt ihn der Ausbilder an. Doch plötzlich hat der Spaß ein Ende: Späher melden,



Selbst die Visiereinrichtungen der Waffen sind detailliert modelliert.

dass sich die Deutschen nähern. Einige Minuten später kauern wir nervös hinter einer Mauer und spähen auf einen zerbomb-

ten Marktplatz, über den die Invasoren kommen sollen. Unsere Kameraden, die eben noch vor Kälte, äh, vor Wut schlotternd die Hände aneinander gerieben haben, umklammern nun ihre Waffen. Unser Anführer will uns mit einer flammenden Rede Mut machen, als plötzlich – rund einhundert Meter vor unserer Stellung – Rauchschwaden aufsteigen. Die Deutschen wollen uns die Sicht nehmen! Und tatsächlich: Der Nebel sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ist auch absolut blickdicht. Die computergesteuerten Soldaten schießen in **Call of Duty 2** nicht blindlings ins Blaue (beziehungswise Graue), daher können Sie mit dem Rauch gegnerische MG-Nester kurzzeitig stilllegen.

- FACTS**
- > 3 Kampagnen
 - > 13 Multiplayer-Karten
 - > 25 Waffen
 - > 27 Missionen



Die US-Ranger haben bei Koblenz den Rhein überquert und kämpfen sich durch das Städtchen Vallendar. (1600x1200)

IN GAMESTAR 12/2003...

...waren wir beim Call of Duty-Test enttäuscht, wie lieblos das Spiel mit dem englischen Offizier Captain Price umgeht: Der ist am Ende einer Mission einfach tot. Im Nachfolger feiert Price seine Rückkehr. Ob er diesmal überlebt, verraten wir nicht, aber schauen Sie sich auf jeden Fall den Abspann von Call of Duty 2 an!



Parkverbot: Im tunesischen Toujane hält ein deutscher LKW direkt vor uns. Die Handgranaten unserer Kameraden reißen ihn in Stücke

Keine Lumpenpuppen

»Sie kommen!«, ruft jemand, und nun hören wir es auch: Kampfschreie gellen aus dem Nebel, und schon stürmen die ersten Wehrmachtssoldaten aus dem Dunst. Sie sind zu nah für unseren langsam nachladenden Karabiner, zu viele für unsere Pistole. In unser Marschgepäck passen zwar immer nur zwei Waffen, dafür können wir die jederzeit gegen gefundene Knarren tauschen: Wir nehmen einem gefallen Kameraden seine MP ab und lassen die Pistole zurück. Die taugt in **Call of Duty 2** ohnehin nur zum Zu-

schlagen. Als ein Deutscher in unsere Schützenstellung springt, rammen wir ihm kurzerhand unsere neue Maschinenpistole ins Gesicht. Der Mann geht sofort zu Boden. Das ist nicht immer so: Oft schleppen sich die KI-Soldaten noch mehrere Meter auf allen vierten durch den Schnee und feuern dabei mitunter ein paar Schüsse aus ihrer Pistole. All das sind vorberechnete Sterbeanimationen – Ragdoll-Verhalten und Physiksystem gibt's in **Call of Duty 2** nicht. Damit raubt sich der Shooter ein Stück seiner sonst so brillanten Atmosphäre, denn spätestens nach der dritten Wiederholung

wirken die Abgänge der Gegner lächerlich künstlich. Apropos Abgang: Unsere Nahkampfeinlage scheint die Deutschen beeindruckt zu haben – sie treten plötzlich den Rückzug an.

Selbstversorger

Als der Feind türmt, wollen wir unsere Wunden versorgen... aber wir haben keine! **Call of Duty 2** kommt ohne Gesundheitsbalken und Erste-Hilfe-Pakete aus. Wie in **King Kong** heilt sich der Held automatisch. Vorausgesetzt, Sie kassieren nicht mehrere Treffer in schneller Folge. Wie viele er einsteckt, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab: Auf der leichtesten von vier Stufen sind Sie fast unsterblich und strecken ganze Divisionen im Alleingang nieder. Stellenweise haben Sie tatsächlich das Gefühl, die halbe Wehrmacht sei zu Besuch: **Call of Duty 2** generiert so lange neue Gegner, bis Sie einen bestimmten Punkt im Level überschritten haben. Solange Sie die Stellung halten, können Sie ballern, bis der Arzt kommt. Ach nein, den brauchen Sie ja nicht. Wenn wir mal nicht weiterziehen, fühlen wir uns schnell wie bei **Moorhuhnjagd** – nur ohne Punktezähler. Aller-



Als Commander Welsh steuern Sie zwei Missionen lang einen Panzer.

ANGRIFF AUF MATMATA



Im tunesischen Matmata geraten wir in einen Hinterhalt: Deutsche Truppen löschen unseren Konvoi aus.



Wehrmachtssoldaten lauern überall in den staubigen Straßen der Stadt. Wir schießen uns den Weg frei.



Auch das noch: Plötzlich greifen uns deutsche Jagdbomber an! Wir suchen Deckung, wo wir nur können.



Nicht weit entfernt steht eine Flugabwehrkanone. Wir schalten das Wachpersonal aus, besetzen das Geschütz.



Mit der deutschen Flak holen wir die feindlichen Flugzeuge vom Himmel. Wir sind gerettet!



Wir hüllen einen deutschen Truppentransporter in blickdichten Rauch, um zu entkommen. Doch solange der Maschinengewehr-Schütze etwas sehen kann, feuert er weiter.

dings treibt uns die spannende Inszenierung der Einsätze ständig voran: In aufregenden Skriptsequenzen donnern Jagdflugzeuge im Tiefflug über unsere Köpfe hinweg, Panzer brechen durch Häuserwände und an jeder Ecke spornen uns Kameraden zum Kampf an. Die werden nämlich auch ständig neu generiert, nehmen uns zwar nicht die Arbeit ab, vermitteln aber eine unglaublich dichte Schlachtfeldatmosphäre. Wer will da schon Pause am

Wegesrand machen? Wenn also Captain Price brüllt »Rennt!«, dann rennen wir auch.

Alles Schwätzer!

Auch die übrigen KI-Kameraden sprechen gelegentlich mit uns: Sie melden die Positionen von Feinden, etwa »Links von Ihnen, hinter der kleinen Mauer!«. Zudem warnen sich die Deutschen untereinander: »Die Russen sind im Keller!«. Dieses sogenannte »Battle-Chatter« (zu deutsch: Schlachtgeschwätz)



Zwei Sherman-Panzer gehen im französischen St. Louet in Flammen auf.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Eine Petra, zwei Meinungen: »Call of Duty 2 ist sehr klasse!« und »Call of Duty 2 ist große Grütze!«. Warum ich das Spiel eigentlich super finde, ist leicht zu erklären: Die Grafik rockt, die Skripts sind erste Sahne, der Sound bläst mir das Gehirn aus den Ohren. Warum aber nun die Grütze? Weil Call of Duty 2 nicht mehr ist. Wieso erzählt das Spiel wieder keine Geschichten? Wieso gibt es mir nicht den Hauch einer Chance, mich mit den Helden zu identifizieren? Wieso bleibt am Ende wieder das schale Gefühl, dass etwas Essentielles fehlt. Dass ein Weltkriegs-Shooter so unkritisch nicht sein darf? Wann wird dieses Untergenre der Action endlich, endlich erwachsen?

»Krieg als Kinderspiel«



sorgt für eine noch dichtere Atmosphäre. Freund und Feind verspotten sich sogar gegenseitig mit derben Scherzen. Im französischen Caen ruft uns ein Deutscher zu: »Wenn der Krieg vorbei ist, braucht ihr Briten eine größere Insel – um die ganzen Toten zu begraben!« Außer flotten Sprüchen haben die Soldaten allerdings nicht viel unterm Helm: Sie wechseln kaum die Position und bewegen sich im Rauch nicht mehr: Oft stolpern wir im Nebel über deutsche Kämpfer, die wie Häschen in der Grube in ihrer Deckung hocken, anstatt vor den anrückenden Alliierten zu fliehen. Kein Vergleich also zu den Schurken in F.E.A.R.

Foto-Finish

Im höchsten Schwierigkeitsgrad von Call of Duty 2 beendet schon eine gut platzierte Kugel Ihre Soldatenkarriere. Ebenso im Multiplayer-Modus: Wer hier gedankenlos über freie Flächen spaziert, gerät schnell ins Fadenkreuz eines Scharfschützen. Camper haben in Call of Duty 2 allerdings kein leichtes Spiel: Nach jedem Ableben sehen Sie mit der »Abschusskamera« die letzten Sekunden aus Sicht des Spielers, der Sie ausgeschaltet hat. So können Sie erkennen, von wo aus geschossen wurde. Die 13 Karten des Mehrspielerparts sind verhältnismäßig klein und bescheren Call



Links DirectX 7 mit niedrigen Details, rechts DirectX 9 in voller Pracht.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Verringern Sie die Texturqualität. Das bringt knapp 20 Prozent mehr Frames.
- 2 Falls das Spiel auf DirectX-9-Karten stark ruckelt, stellen Sie die »Rendermethode« auf DirectX 7. Karten ohne DX 9 nutzen DX 7 und laufen so manchmal schneller als kleinere DX-9-Platinen.
- 3 Deaktivieren Sie die Schatten, damit holen Sie circa 30 Prozent mehr Leistung raus.

CHECKLISTE

- 4 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4 4Mk 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/ GT	Radeon X800/X650	Geforce 6800		
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x1024 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x1024 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) niedrige Details 2) mittlere Details
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Ständig überraschen uns Skriptsequenzen wie dieser Luftangriff.

of Duty 2 die ideale Mischung aus taktischem Vorgehen und hoher Spielgeschwindigkeit. Die hängt außerdem vom jeweiligen Multiplayer-Modus ab – Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag laufen als rasante Gefechte ab, »Suchen und zerstören« erinnert hingegen an Counterstrike: Ein Team versucht, zwei Zielobjekte auf der Karte zu sprengen, der Gegner verteidigt. Wer drauf geht, muss den Rest der Runde zuschauen. In »Hauptquartier« müssen die Mannschaften eine

Basis erobern (wie im Conquest-Modus der Battlefield-Reihe) und anschließend sichern. Ausgeschaltete Verteidiger müssen so lange aussetzen, bis die Basis wieder verloren ist. So stellen sich mit der Zeit immer weniger Kämpfer den Angreifern entgegen, ständig wechseln die Teams die Rollen. Aufregend! Mit der »Abschlusskamera« erkennen Sie außerdem schnell, ob Ihr Gegner schummelt – etwa weil er Sie durch die Wand beobachtet hat. Andere Anti-Cheat-Maßnah-



Die nahkampfstärke Schrotflinte gibt's nur im Multiplayer-Modus.

men gibt's in Call of Duty 2 nicht: Das Tool Punkbuster, das seit Jahren Betrüger aus Ego-Shootern fernhält, fehlt.

Der Klang des Krieges

In Call of Duty 2 bekommen Sie ständig was auf die Ohren: Beindruckender Gefechtslärm in glasklarer Surround-Qualität ist allgegenwärtig. In den Straßen Stalingrads schallen entfernte MG-Salven durch die Häuser-schluchten, Propaganda-Durchsagen der Deutschen fordern uns auf, die Waffen niederzulegen, an der Küste von Pont du Hoc hören wir das Grollen der Schiffsartillerie weit draußen auf dem Atlantik. Stellenweise

spielt dazu filmreife orchestrale Musik, die hohe Punktzahlen auf der nach oben offenen Gänsehaut-Skala erreicht. Viele Passagen wollen wir gleich noch einmal erleben – doch das ist nicht so einfach, denn Call of Duty 2 erlaubt kein freies Speichern. Stattdessen sichert das Spiel Ihren Fortschritt an fair verteilten Punkten. Die Balance leidet nicht darunter, denn Sie bekommen die einzelnen Feuergefechte in mundgerechten Happen serviert. Allerdings können Sie so Ihre Lieblingssequenzen nicht direkt laden, sondern müssen die jeweilige Mission von vorne beginnen. **FAB**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L225



Wehrmachtssoldaten überrennen unsere Stellung in Moskau, in wenigen Augenblicken wird es zum Nahkampf kommen. Doch dafür ist unser Scharfschützengewehr keine gute Wahl.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Was war zuerst da: das Huhn oder das Ei? Die unendlichen Gegner oder die unendliche Gesundheit? Fest steht: Ohne das eine funktioniert das andere nicht. Und es sind gerade die Horden von Soldaten auf beiden Seiten, die Call of Duty 2 so spannend machen. Gewöhnungsbedürftig ist das allerdings schon: Es bringt kaum etwas, Feinde aus der Entfernung auszuschalten – solange ich nicht den »Stopp die Gegner«-Schalter überlaufe, tauchen die wieder auf. Allerdings spiele ich hier ja in der Regel den waghalsigen Angreifer, und da muss ich halt vorstürmen. Call of Duty 2 ist nichts für Camper.

»Vorwärts immer, rückwärts nimmer!«



CALL OF DUTY 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Infinity Ward / Activision RELEASE (D): 31.10.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch USK: keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Medal of Honor: Pacific Assault (GS 1/05, 90) Schläuere KI, dafür nur ein Szenario. Call of Duty Deluxe (GS 8/05, 83) Den Vorgänger gibt's mit Addon zum Budget-Preis.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Mal schnell, mal taktisch, immer spannend.
 MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Suchen und Zerstören, Hauptquartier

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Effekte - fade Bodentexturen	9 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + toller Soundtrack	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade für Anfänger und Profis	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Skriptsequenzen + realistische Klangkulisse	10 / 10
BEDIENUNG	+ Missionen separat anwählbar - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ drei Singleplayer-Kampagnen + fünf Mehrspieler-Modi	9 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + glaubwürdige Grenzen	9 / 10
KI	+ Battle-Chatter - dumme Soldaten	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal - keine Besonderheiten	8 / 10
HANDLUNG	- quasi nicht vorhanden - gesichtslose Helden	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: DIE PACKENDSTE SCHLACHTFELDATMOSPHÄRE DES GENRES.

85 SPIELSPASS

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: L183