

Zweiter Weltkrieg, die Zweite

CALL OF DUTY 2

Mehr spielerische Freiheit, mehr Atmosphäre, mehr Call of Duty. Entwickler Infinity Ward hat mit der Fortsetzung des Shooter-Hits viel vor.

Der Angriff der Roten Armee auf Stalingrad im über zwei Jahre alten **Call of Duty** gehört nach wie vor zu den intensivsten Erlebnissen der Spielegeschichte. Diese und andere adrenalingeladenen Momente verhalfen dem Weltkriegs-Shooter trotz extrem kurzer Kampagnen zu großer Beliebtheit. Logisch, dass eine Fortsetzung nicht lange auf sich warten lässt. Die kommt von er-

fahrenen Leuten: Infinity Ward besteht aus ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklerstudios 2015, die vor drei Jahren die PC-Version von **Medal of Honor** programmierten. Mit seinem neuesten Projekt hat das Veteranenteam große Pläne.

Russland? Zu kalt!

Wo der Vorgänger Sie noch streng linear durch die drei Kampagnen führte, dürfen Sie



In den Schlachten eroberte Geschütze dürfen Sie auch selbst gegen den Feind einsetzen.

in **Call of Duty 2** die nun vier Story-Verläufe separat anwählen. Ob die Solo-Spielzeit im Gegensatz zum Vorgänger ansteigt, bleibt abzuwarten. Immerhin erweitern die Entwickler die Schauplätze: Zwar kämpfen Sie zwischen 1941 und 1945 nach

wie vor in Frankreich und Russland gegen die deutschen Besatzungsmächte, im Verlauf schlägt es Sie aber auch an den berühmten Omaha-Beach und in den Kampf gegen Rommels Armee in Ägypten und Tunesien. Wie in **Call of Duty**



In den Missionen werden Sie Zeuge aufwändiger Skriptsequenzen wie dieses Angriffs der deutschen Wehrmacht.



Neu im Szenario-Paket von Call of Duty 2: der Kampf gegen Rommel in Nordafrika.

schlüpfen Sie dabei in die Armeestiefel normaler Frontsoldaten, die sich nach und nach zum Helden mausern. Laut Chefdesigner Ziet Rieke ist dieses Mal eventuell auch eine Kampagne aus der Sicht eines Deutschen geplant.

Funkgewitter

Die große Stärke von **Call of Duty** war die Atmosphäre. Kaum ein anderes Spiel inszenierte den Krieg derart eindringlich und nervenaufreibend. Das will Infinity Ward in Teil 2 noch verbessern. So sollen Sie in den turbulenten Gefechten ständig per Funk darüber informiert werden, wie sich die feindlichen Truppen bewegen und was sonst so auf dem Schlachtfeld passiert. Das gab's schon in anderen Spielen? Klar, aber in **Call of Duty 2** werden die Übertragungen laut Designer Steve Fukuda nicht durch Skripts gesteuert, sondern basieren auf den tatsächlichen Ereignissen auf dem Schlachtfeld. Wenn das funktioniert, könnte sich dieselbe Mission jedes Mal anders anfühlen, je nachdem, wie Sie vorgehen. Außerdem wollen die Entwickler statt kleinen Levels riesige Regionen bauen, in denen

Sie rollenspieltypisch mehrere Aufträge zu meistern haben. Die Reihenfolge bleibt Ihnen überlassen: Einen brachialen Frontangriff auf die feindliche Hauptbasis oder doch lieber erst den Außenposten ausschalten, damit der die gegnerischen Truppen später nicht mehr unterstützen kann?

Bei Wind und Wetter

Infinity Ward warf die mittlerweile extrem angestaubte **Quake 3**-Engine über Bord und entwickelt ein völlig neues Grafikgerüst. Insbesondere mit dem Wetter spielen die Designer herum. Laut Steve Fukuda sollen Sie es mit Sand- und Schneestürmen zu tun bekommen und mit schwierigen Sichtverhältnissen durch plötzlich wechselndes Wetter zu kämpfen haben. Dazu gibt's überarbeitete Partikeleffekte und deutlich schärfere Texturen. Auch beim Sound soll es Fortschritte geben: So werden Sie dank dynamischem Soundsystem wie in **Half-Life 2** neben der Richtung auch die Entfernung von Mörser-Einschlägen und Scharfschützen-Feuer orten können. Zudem bauen die Entwickler über 100 Sprechrollen ein, jede mit mindestens 500 Sätzen. **DM**



Von der neuen Grafik-Engine profitieren besonders die Charaktermodelle.



Durch die verbesserte KI suchen Ihre computergesteuerten Kollegen in den Schlachten aktiv Deckung vor dem Feindfeuer (links) oder legen sich zum Zielen auf den Boden (Mitte).

DAS IST NEU IN CALL OF DUTY 2

- mehr spielerische Freiheit durch deutlich größere Levels, nicht-lineare Missionsziele und frei wählbare Kampagnen
- Nordafrika und Omaha-Beach als zusätzliche Schauplätze
- frische Grafik-Engine mit Wettereffekten und verbessertem Partikelsystem
- dynamisch generierte Funksprüche in den Gefechten

CALL OF DUTY 2

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Infinity Ward / Activision
Status: zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: »Auf in den Kampf! Nach den bisherigen Infos und Bildern fällt es schwer, auf Call of Duty 2 zu warten. Denn was Infinity Ward plant, hört sich einfach zu spannend an. Wenn die Entwickler ihre recht großspurigen Versprechen einlösen, steht uns im Herbst ein Hit ins Haus.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **D81**

