Am Ende der amerikanischen Kampagne retten uns nur die verbündete Flieger vor dem sicheren Tod in den Ardennen.

Vor Sizilien werden Sie von Kanonenbooten verfolgt.

Modelle und Partikeleffekte wurden kräftig aufgemotzt.

Drei Männer, ein Feind

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Die Invasion geht weiter: Im Addon zu Call of Duty erleben Sie Schlüsselszenen des Zweiten Weltkriegs – hautnah!

Es spricht wohl ganz klar für einen Ego-Shooter, wenn man Abschnitte gleich mehrfach in Angriff nehmen muss, nur um alles mitzubekommen, was die Entwickler eingebaut haben. Schön auch, wenn das Spiel dabei keinen Deut an Intensität einbüßt. Das **Call of Duty**-Addon **United Offensive**, in dem Sie wieder als Soldat in drei Kampagnen (amerikanische, britische und russische) im Zweiten Weltkrieg kämpfen, ist so ein Programm. Allein den Beginn des russischen Feldzugs haben wir gleich dreimal hintereinander gespielt, nur um jede Explosion und jeden Fliegerangriff zu sehen. Mit erstklassigen Skriptevents, toller Sprachausgabe und einem Sound, der Ihre Boxen in Grenzbereiche treibt, reicht **United Offensive** allemal ans Hauptprogramm heran. Schade jedoch, dass es auch genau so kurz ist wie **Call of Duty**.

Brillant inszeniert

Der Winter hat Kälte, Schnee und den Krieg in die Ardennen gebracht. Wir sitzen mit unserer Einheit in einer Ruine in Noville und warten auf das sichere Ende, denn Munition ist knapp. Es scheint, als tauche für jede verschossene Kugel ein neuer deutscher Panzer am Horizont auf. Die verzweifelten Rufe der Kameraden schallen immer lauter durch die brüchigen Mauern. Doch wir können nichts tun, nur noch warten. Und während wir warten, setzt melancholische Musik ein – unter der wir fast das Rattern von sich nähernden Rotoren nicht hören. Dann erschallen Jubelschreie. Wir stürzen zu einem Fenster und sehen noch, wie der Feind in einem Bombenteppich amerikanischer Kampfflieger untergeht. Gerettet!

Ähnlich dramatisch geht es auch in den beiden anderen Kampagnen von **United Offensive** zu. Das Highlight im Einsatz für die Briten etwa ist eine wilde Flucht durch ein sizilianisches Städtchen, in dem Sie eine deutsche Flakstellung in die Luft jagen müssen. Als Russe erleben Sie mit unglaublichem Getöse die Schlacht um Kursk. Wem bei den ständig niederprasselnden Bomben nicht die Ohren klingeln, der sollte schnell einen Arzt aufsuchen.

Die Pflicht ruft

Spielerisch hat sich im Vergleich zu **Call of Duty** nichts getan: Noch immer folgen Sie sehr linear den Anweisungen des jeweiligen Vorgesetzten. So müssen Sie etwa in der Nähe von Bastogne einen diensthöheren Kameraden beschützen, während er einen Verwundeten aus dem Feld birgt. Oder Sie sollen als Brite Doyle in Holland Sprengsätze an einer Eisenbahnbrücke anbringen, bevor der Zug darüber rollt. Zur Belohnung dürfen Sie dann auch den Zünder bedienen und die Explosion aus der ersten Reihe bewundern. Fies: Kommen Sie in manchen Situationen den Befehlen Ihres Vorgesetzten nicht schnell genug nach oder verschanzen sich feige in einem Erdloch oder Bunker, trifft Sie alsbald ein tödlicher Schuss oder Granatsplitter. So stellt das Programm sicher, dass Sie aktiv an den Schlachten teilnehmen und die Arbeit nicht den PC-gesteuerten Kameraden überlassen. Die sind im Gegensatz zu den Feinden sogar recht clever und werfen Granaten, um kleinere Gegnergruppen auf einmal auszuschalten. Die Widersacher hingegen stürzen meist blind auf Sie zu und sind so schnell erledigt. Schwierig wird es nur, wenn echte Massen losgelassen werden und im Hintergrund mehrere MG-Schützen Sie und Ihre Kameraden unter Sperrfeuer nehmen.

Waffentausch

Wüste Schießereien mit einzelnen versprengten Soldaten und gigantische Schlachten mit nicht abebbenden Gegnerfluten – das

Um die Deutschen auf die falsche Fährte zu locken, sprengen wir einen Leuchtturm.

An Bord der Flying Fortress 1 müssen Sie zahllose feindliche Flieger abwehren.

sind die Kernstücke von **United Offensive**. Damit Sie nicht wehrlos durch die Gegend rennen, gibt Ihnen das Programm ein ausreichendes Waffenarsenal an die Hand. Von der Pistole über über das MG bis hin zum Panzerschreck ist alles vertreten. Gelegentlich erhalten Sie die Order, ein stationäres Geschütz zu bedienen. Wann immer das passiert, sollten Sie mit besonders heftigen Angriffen rechnen.

Als Soldat dürfen Sie nicht unendlich viele Wummen und Munition mitschleppen. Nach ein paar Schusswechseln signalisiert häufig ein trockenes Klicken, dass die Kugeln ausgegangen sind. Dann müssen Sie auf die Waffen gefallener Feinde zurückgreifen.

Fliegende Erde

Die Entwickler von Gray Matter haben **United Offensive** im Vergleich zu **Call of Duty** optisch noch mal verbessert: Wenn in Russlands Boden Mörser einschlagen, können Sie vor lauter fliegender Erde kaum etwas sehen. Und Explosionen werden von dicken Rauchwolken gekrönt. Ansonsten ist jedoch alles fast wie gehabt: Shader-Effekte suchen Sie vergeblich.

Der Lärm der Schlacht

Wenn Ihnen die Kugeln um die Ohren pfeifen, Granaten neben Ihnen den Boden aufreißen und Flieger über Ihnen kreisen, wird das Spiel zum akustischen Hochgenuss. Jedoch ist eine 5.1-Surround-Anlage dafür Voraussetzung. Toll auch die Dialoge, in denen Sie häufig auf einen Einsatz vorbereitet werden.

Das Addon bringt elf neue Karten, drei neue Spielmodi (Herrschaft, Basisangriff und Capture the Flag) sowie Fahrzeuge in den Multiplayer-Modus. Die Vehikel sind kinderleicht zu steuern und verpassen den Partien neues Tempo. Doch auch ohne Jeeps sind die neuen Mehrspieler-Maps gewohnt gut designt. Nicht umsonst steht **Call of Duty** in unseren Multiplayer-Charts auch in diesem Monat wieder auf Platz 2. PET

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/03
➤ HOTLINE: (0190) 510 055 1,24 €/MIN

Kanonenfutter: In der russischen Kampagne geht es im Lkw an die Front.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Am Ende der amerikanischen Kampagne hatte ich am ganzen Körper eine Gänsehaut. Ich glaube, ich habe sogar ein wenig gebebt, als mich die Fliegerstaffel rettete – vor Rührung. Und als ich in Russland mit meinen Kameraden aus dem Zug auf einen Lkw stieg, brodelte in mir die Wut, weil man mich einem übermächtigen Feind in den Rachen wirft. Emotionen wie diese machen ein Programm groß. United Offensive erzeugt die spielend.

Sicher, die Grafik wirkt im Vergleich zu Doom 3 und Far Cry altbacken, aber sie ist immer stimmig. Das einzige wirklich Störende an United Offensive ist die mangelnde KI der Gegner. Ein bisschen mehr Grütze im Kriegerhirn hätte ich mir schon gewünscht. Apropos mehr: Länger hätte es auch ruhig sein dürfen. Aber immerhin wurde der Multiplayer-Part ordentlich aufgestockt.

»Gänsehaut-Emotionen«

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE EGO-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	7.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 50 Seiten	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, GS 10/04) Dank gut getimter Skriptevents packender Grusel-Shooter.
Call of Duty (80, GS 12/03) Das Hauptprogramm ist ähnlich spannend und intensiv.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Dank der Fahrzeuge deutlich temporeicher als im Hauptprogramm.
MODI Herrschaft, Basisangriff, CTF und sechs weitere

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ bessere Effekte und Modelle ⊖ keine DirectX-9-Effekte	7 / 10
SOUND	⊕ Bombast-Sound ⊕ toller Soundtrack ⊕ prächtige Synchro	10 / 10
BALANCE	⊕ stets fair ⊖ manchmal zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ filmreife Umsetzung des Themas	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ einfachste Shooter-Steuerung ⊕ Hinweise, wo nötig	10 / 10
UMFANG	⊕ okay für ein Addon ⊖ britische Kampagne etwas kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊖ sehr linear	7 / 10
KI	⊕ Teammitglieder agieren selbständig ⊖ Gegner eher dumm	8 / 10
WAFFEN	⊕ neue Waffen ⊕ gut umgesetzt ⊖ kaum zweite Feuermodi	8 / 10
HANDLUNG	⊕ spannend erzählt ⊕ glaubwürdige Charaktere	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: GELUNGENE FORTSETZUNG DES EGO-SHOOTERS.

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ AB 16/18 CD/DVD: härtere Fassung

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J65