



Im kurzen Auftrag der Alliierten

# Call of Duty



Vom US-Soldaten zum Rotarmisten: Im Zweiten Weltkrieg stürmen Sie Häuser, verteidigen Brücken, befreien Gefangene.

Wehrmacht geschlagen. In Computerspielen geht's meist noch realitätsfremder zu. Da besiegen Typen wie Mike Powell in **Medal of Honor: Allied Assault** oder Agent Blazkowicz in **Return to Castle Wolfenstein** das Deutsche Reich praktisch im Alleingang. In Wirklichkeit hatte der Sieg viele Väter – das zeigt der Ego-Shooter **Call of Duty** vom Entwicklerteam Infinity Ward. Darin treten Sie erst als Ami an, dann als Briten und schließlich als Russe.

## Die ersten Schüsse

Ihr erster Einsatz beginnt am 5. Juni 1944 um 23.30 Uhr. Kurz vor dem D-Day landen Sie als Private Martin per Fallschirm hinter den feindlichen Linien in der Normandie. Wenn Sie dem Weg vor sich folgen, finden Sie nach wenigen Metern einen Kameraden tot in einem Baum.

Flink nehmen Sie seinen Funkpeiler, stellen ihn auf und starten so den alliierten Angriff. Flugzeuge dröhnen über Sie hinweg und werfen Bomben in feindlich besetzte Gebäude, die Soldaten der 101. Airborne Division segeln per Fallschirm herbei. Es herrscht Krieg – und Sie sind mittendrin.

Nur die ersten Einsätze absolvieren Sie in Diensten der US-Army. Danach kämpfen Sie als Sergeant Evans unter britischem Kommando, anschließend als Unterleutnant Alexei Ivanovich für Mütterchen Russland. Im vierten Kapitel stehen Sie nochmals kurz nacheinander in Diensten der drei Länder, bis nach der letzten Mission die Flagge der Sowjetunion in Berlin auf dem Reichstag weht. Die Kampagnen müssen linear in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden.

## Russische Hausbesetzer

**Call of Duty** kommt ohne Story aus und zieht seine Spannung allein aus den dramatischen Gefechten. Beinahe immer kämpfen Sie im Team. Mit einem vorgesetzten Offizier attackieren Sie und Ihre Jungs in der Normandie Massen von Feinden, befreien einen Kriegsgefangenen in Österreich und verteidigen später ein russisches Hochhaus gegen Infanteristen.

Überhaupt kommen Sie viel rum: **Call of Duty** versetzt Sie auf das deutsche Schlachtschiff Tirpitz, in eine Warschauer Waffenfabrik sowie ans Steuer eines Tanks mitten in einer Panzerschlacht an der Oder (den Panzer dürfen Sie als einziges Fahrzeug selbst steuern). Zum Finale hin geht's weniger aufwändig zu – dann sind Sie auch mal in langweiligen Kanälen unterwegs.

## Facts

- 4 Kampagnen
- 24 Missionen
- 26 Waffen
- 5 Mehrspieler-Modi
- 12 Multiplayer-Levels

Die Amerikaner haben den Zweiten Weltkrieg allein gewonnen – könnte man angesichts diverser Kriegsfilm glauben. Ein paar GIs fahren nach Europa, krabbeln durch Wald und Schlamm, schießen auf »Krauts«, und schon ist die



- Auf CD/DVD:  
• Video-Special  
Auf »ab 16«:  
• härtere Fassung  
Auf »ab 18«:  
• ungeschnittene Fassung  
• spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Im Tipps-Teil:  
Komplettlösung



Meist kämpfen Sie auf größere Distanz; wenn Sie einem Gegner mal näher kommen, schlägt der mit dem **Gewehrkolben** zu.



In Stalingrad hilft ein **Unbekannter** beim Überleben.



Der KI-Kollege duckt sich selbständig vor dem heftigen **Sperrfeuer** der Deutschen.



Auf dem Flugfeld mitten in Deutschland kämpfen wir gegen eine Vielzahl von Feinden gleichzeitig – über uns Stukas, im Hintergrund nähern sich mehrere Soldaten. (1600x1200)

## Ziele ohne Ende

In vielen der 25 Missionen schafft **Call of Duty** ständig frischen Feindnachschub herbei. Damit gibt Ihnen das Programm das Gefühl, einer Übermacht gegenüber zu stehen. Zum Beispiel bei einem Einsatz im französischen Benouville: Gemeinsam mit britischen Elitesoldaten verteidigen Sie eine Brücke inmitten idyllischer Häuschen und Wälder. Plötzlich schlagen Granaten ein, die Erde bebt: Die Deutschen wollen das Gebiet zurückerobern. Durch Löcher in zerbombten Mauern und aus Schützengraben stürmen Ihnen immer mehr Widersacher entgegen. Während Sie auf die Gegner bei einer Scheune links feuern, rennen bereits Stahlhelmtäger aus dem Wald hinter Ihnen auf Sie zu, rechts fallen immer mehr Schüsse. Der Ansturm wird so stark, dass Sie einfach zurückweichen müssen.

Nach Ihrem Teilrückzug wird die Spannungsschraube weitergedreht: Plötzlich kommen Panzer angerollt! Solange keines der Kettengefährt auf Ihre Flak

schießt, haben Sie Glück – sonst müssen Sie die Angreifer per Raketenwerfer zerstören. In jedem Fall gilt es, auf feindliche Fußsoldaten zu feuern, ständig in Deckung zu bleiben und nebenbei Medipacks zu suchen. Erst nach fünf Minuten unter Beschuss rückt Verstärkung an und vertreibt die Gegner endgültig.

## Irrsinn des Krieges

Das USK-18-Spiel bleibt zwar immer ein unkomplizierter Ego-Shooter, setzt das Szenario »Zweiter Weltkrieg« aber deutlich intensiver um als bisherige Titel. Ständig reißen Bomben Krater in die Landschaft, fliegen Granaten durch die Luft, hören Sie das Rattern deutscher MGs. Auch optisch geht's eine Nummer heftiger zu als bei der Konkurrenz: Steckt ein Panzer den finalen Treffer ein, gibt's einen absurd großen Feuerball. Dazu kommen Skriptszene, die teilweise richtig beängstigend wirken: Aus brennenden Fahrzeugen flüchten Gegner, GIs öffnen Panzerluken und werfen Granaten rein, Sanitäter bringen Schwerverletzte in Sicherheit.

## Die vier Kampagnen im Überblick

### Amerikaner



**Missionen:** 6 (vor allem in Frankreich)  
**Waffen:** 5 MPs/Gewehre, Colt, Granaten  
**Höhepunkt:** Kampf um ein französisches Dorf. Dort schalten Sie Flak-Stellungen aus, sprengen Panzer und haben es immer wieder mit überraschend auftauchenden Gegnergruppen zu tun.

### Briten



**Missionen:** 6 (vor allem in Deutschland)  
**Waffen:** 3 MPs/Gewehre, Colt, Granaten  
**Höhepunkt:** Verteidigung einer Brücke gegen Massen von deutschen Angreifern. Gegen Ende haben Sie kaum noch Munition oder Medipacks, müssen aber trotzdem Panzer abwehren.

### Russen



**Missionen:** 9 (Stalingrad und Polen)  
**Waffen:** 3 MPs/Gewehre, Colt, Granaten  
**Höhepunkt:** Die Sturmung des Roten Platzes von Stalingrad – zu Beginn ohne Waffe. Gegen das deutsche Dauerfeuer hilft anfangs nur Glück, später außerdem ein Scharfschützengewehr.

### Alliierte



**Missionen:** 3 (Deutschland)  
**Waffen:** Alle  
**Höhepunkt:** Der finale Kampf im zerstörten Berlin ist richtig spannend, der Reichstag sieht extrem gut aus – aber mit etwas spielerischem Geschick ist der Abspann allzu schnell erreicht.



So große **Soldatenmengen** wie hier in Stalingrad sehen Sie öfters.



Bei einer filmreifen **Verfolgungsjagd** werden Sie von Krad-Fahrern angegriffen.

### Grün und Weiss

Ausschließlich Soldaten sind Ihre Widersacher. Die deutschen

Kämpfer tragen mal grüne, mal weiße Tarn-Uniformen, haben einen Stahlhelm oder eine Mütze auf dem Schädel – ansonsten unterscheiden sich die Gegner kaum. Die KI funktioniert tadellos: Wehrmachts-Mitglieder greifen meist im Verbund an, nutzen jede Deckung oder schießen um Ecken.

**Call of Duty** allerdings nicht mit ihm und seinesgleichen um. Der Captain ist am Ende einer Mission einfach tot, was das Spiel nur in einem Satz anmerkt.

### Die Waffenschieber

Den Kampf gegen die Wehrmacht führen Sie in jeder Kampagne mit anderen Waffen. Als US-Rekrut sind Sie mit der Thompson-MP unterwegs, als Brit bekommen Sie die Sten-MP, als Russe die PPSH41-Maschinenpistole. Außerdem können Sie deutsche Waffen aufnehmen. Insgesamt gibt's 26 Kampfgeräte, allerdings führen Sie maximal zwei Gewehre, eine Pistole und einen Satz Granaten mit sich. Wenn Sie eine herumliegende Waffe aufnehmen wollen, müssen Sie sich erst von einer anderen trennen.

### Armer Mister Price

In jeder Kampagne werden Sie von besonderen computergesteuerten Personen begleitet. Während mancher britischer Einsätze ist das Captain Price, der Ihnen per Sprachausgabe Befehle erteilt. Besonders liebevoll geht

Die meisten KI-Kameraden sterben kommentarlos. In einigen Schlachten, etwa dem Kampf um den Roten Platz in Stalingrad, werden innerhalb weniger Minuten ganze Hundertschaften von Mitkämpfern getötet. Doch in vielen Missionen ersetzt das Programm erschossene Kollegen unbemerkt hinter Ihrem Rücken wieder. So ist sichergestellt, dass für größere Gefechte immer die Soll-Mannstärke bereitsteht.

## Petra Schmitz



### Erstklassig und erschütternd

Mein erster Kontakt mit Call of Duty fand an einem Abend statt, an dem ich mich alleine mit meiner neuen Surround-Anlage in der

Redaktion währte. Erst als mir Jörg energisch auf die Schulter klopfte, war ich wieder im Hier und Jetzt. In der Zwischenzeit versuchte ich als kleiner Soldat – gleichzeitig fasziniert und erschüttert – den Kriegswahnsinn zu überleben.

Call of Duty erschafft durch seine Soundkulisse und die Skriptsequenzen ein unglaublich intensives Erlebnis. Zwar ist das Programm auch mit normalen Brüllwürfeln schon adrenalinfördernd. Mit der richtigen Anlage wird daraus aber ein Shooter der Extraklasse.

## Patrick Hartmann



### Bedrückend nah an der Realität

Der geschichtliche Bezug erschwert die Aussage. Call of Duty mache Spaß. Deshalb sage ich: Call of Duty ist intensiv. Da muss ich mit Kameraden eine Brücke halten, während von allen Seiten Feinde anrücken. Oder suche im Häuserkampf verzweifelt eine Waffe gegen Panzer.

Skript-Sequenzen und KI runden die Atmosphäre ab: Getroffene Soldaten werden in Deckung gezogen. Gegner lehnen sich um Ecken und Stukas kreisen über den Schlachtfeldern.

Die kurze Spielzeit stört mich nicht. Denn Call of Duty ist ein Bungie-Sprung in die Geschichte: kurz aber heftig. Allerdings finde ich die Übergänge zwischen den Kampagnen zu lieblos.

## Technik-Check

### Auflösung

Call of Duty bietet Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Bei besonders leistungsstarken Monitoren und Karten können sie auch mit 2048x1536 spielen. Die Farbtiefe legen Sie wahlweise auf 16 oder 32 Bit fest, wobei 32 Bit deutlich schöner sind.

### Tuning-Tipps

- 1 Das Senken der Auflösung bringt Leistung pur: pro Stufe bis zu 20 Prozent höhere Frameraten.
- 2 Das Herunterregeln der Farbtiefe von 32 auf 16 Bit kostet zwar deutlich optische Qualität, bringt aber etwa 10 Prozent mehr Performance.
- 3 Wenn Sie die Qualität der dynamischen Lichter auf »Schnellste« stellen, läuft das Spiel etwas flüssiger und sieht dennoch kaum schlechter aus.
- 4 Bei Karten mit wenig Grafikspeicher stellen Sie die Texturqualität unbedingt auf »Normal«, darunter sind die Texturen zu verschwommen. **FC**

### RAM/Festplatte

Auf der Festplatte belegen die virtuellen Schlachtfelder etwa 1,4 GByte – inklusive einer 200 MByte großen Auslagerungsdatei. Sie brauchen mindestens 128 MByte RAM, um Call of Duty zu starten, optimal für moderate Ladezeiten sind jedoch 512 MByte Arbeitsspeicher.

### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit maximalen Details und 512 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	640x480x16 min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Naher der Oder steuern Sie einen schweren Panzer durch verschneite Landschaften. (1024x768)

### Kreuz und Kimme

In den – meist sehr linearen – Missionen zeigt Ihnen ein Kreuz auf einem kleinen Kompass am Bildschirmrand das nächste Missionsziel. Die Steuerung setzt auf Tastatur und Maus. Die linke Taste feuert die aktuelle Waffe ab, mit der rechten ziehen Sie die Kimme in die Bildschirmitte und sehen das Geschehen dezent vergrößert; beim Scharfschützengewehr blicken Sie durchs Zielfernrohr. Der Spielstand lässt sich jederzeit sichern.

Technische Grundlage der Grafik ist die Quake 3-Engine. Dass die schon leicht veraltet ist, sieht man kaum – das Programm verwendet deutlich mehr

Polygone als etwa Jedi Knight 3 und sehr aufwändige, nahezu perfekt angepasste Texturen.

### Umzingelt vom Sound

Der Sound mit seinen knalligen Effekten wirkt schon mit Standard-Lautsprechern beeindruckend. Richtig imposant geht's auf Surround-Systemen zu, die das Programm nach dem EAX-Standard bis Version 3.0 unterstützt – dann hören Sie wirklich jeden Gewehrschuss aus der korrekten Richtung.

### Suche und zerstöre

Multiplayer-Fans bekommen fünf Spielmodi und 24 Maps mitgeliefert. Neben Deathmatch gibt's vier Team-Modi, unter an-

derem »Suchen & Zerstören«: Eine Gruppe verteidigt etwa eine Flak, die andere muss sie sprengen. Bots gibt's keine, dafür haben uns die Multiplayer-Arenen sehr gut gefallen. PS

## Peter Steinlechner



### Pausenlose Action

Selten saß ich bei einem Ego-Shooter mit derart blanken Nerven vor dem Monitor wie bei Call of Duty – zumindest in den 17 spannenden Missionen. Da hatte ich wirklich das Gefühl, mitten drin in der Action zu stecken. Um mich herum tauchen ständig neue Gegner auf, Panzer rumpeln heran, Freund und Feind brüllen Befehle. Und dann gibt's zwischendurch einen weniger hektischen, aber genauso packenden Einzelkämpfer-Level oder den kurzweiligen Höllenritt im computergesteuerten Auto. Und obwohl ich einige Szenen durchaus makaber finde: Mir gefällt's!

### Unspektakuläres Finale

Schade, dass es in der russischen Kampagne einige langweiligere Aufträge (Stichwort: Kanalisation) gibt. Da scheint den Entwicklern die Puste ausgegangen zu sein. Überhaupt: Nach gut acht Stunden war ich im zweiten von vier Schwierigkeitsgraden durch – und angesichts der kurzen Spieldauer ganz schön sauer. Die hat, gemeinsam mit den lahmen Missionen gen Ende, Call of Duty die sonst fällige 90er-Wertung gekostet. Insgesamt gibt's hier trotzdem mehr spannende Stellen als in so manch längerem Konkurrenten. Erwachsene können zugreifen!



Auf dem Bahnhof von Stalingrad müssen Sie deutsche Soldaten bekämpfen.

### Call of Duty Ego-Shooter

**Publisher:** Activision, (0190) 510 055      **Release (D):** 6.11.2003  
**Sprache:** Deutsch      **Preis:** ca. 50 Euro  
**Ausstattung:** DVD-Box, 2 CDs, 44 S. Handbuch      **USK-Freigabe:** ab 18 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten      Solo-Spaß: 8 Stunden      Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

<p><b>Pro</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ dramatische Missionen</li> <li>+ sehr gute KI</li> <li>+ schöne Grafik</li> <li>+ viel Abwechslung</li> <li>+ erstklassiger Sound</li> </ul>	<p><b>Kontra</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- extrem kurz</li> <li>- Missions-Qualität sinkt gegen Ende</li> <li>- keine echte Story</li> <li>- teils ungelenke Animationen</li> </ul>
---	--

**MULTIPLAYER**

Internet (32 Spieler)    Netzwerk (32 Spieler)    Modem (2 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original      Multiplayer-Modi: Deathmatch, Suchen & Zerstören und weitere

**HARDWARE-KONFIGURATION**

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Radeon-9000-Karte	Radeon 9600 Pro, 3D-Sound

**ALTERNATIVEN**

**Vietcong** (88%, GS 05/03)      **Medal of Honor (dt.)** (86%, GS 03/02)

Taktik-Shooter mit KI-Kameraden in Vietnam. Hat eine bessere Story, aber schwächere Grafik.      Im Zweiten Weltkrieg kämpfen Sie ausschließlich als US-Soldat, und zwar deutlich länger.

**WERTUNG**

Grafik:		Sehr gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:	Mangelhaft	
Multiplayer:		Gut

Dramatisch inszenierter Ego-Shooter; viel zu kurz.

**85%**  
SPIELSPASS