



Call of Duty 4

Die amerikanischen **Marines** werden in den Mittleren Osten entsandt, um dort in einen Bürgerkrieg einzugreifen.

Der Zweite Weltkrieg ist endlich auch in der Actionserie Call of Duty gewonnen, das neue Schlachtfeld liegt in der Moderne. Dort will der Shooter zum atmosphärisch packendsten Kriegsspiel werden. **Das dürfte klappen.**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4000
- E3-Video
► Quicklink: 4065

Da verlässt man den Zweiten Weltkrieg, und schon hat man neue Probleme. »Offensichtlich gibt es ja derzeit keinen globalen Krieg«, sagt Grant Collier. »Also mussten wir einen erfinden.« In **Call of Duty 4** lassen Collier und sein Team Infinity Ward deshalb den russischen Nationalisten Zakhaev einen Bürgerkrieg im Mittleren Osten anzetteln, um die USA zum Eingreifen zu zwingen. Während die Supermacht dort beschäftigt ist, plant Zakhaev einen Staatsstreich in Russland. Auf Seiten der Alliierten

kämpfen Sie in **Call of Duty 4** an zwei Fronten: Als amerikanischer Marine sind Sie in Arabien unterwegs, als Spezialist des britischen Spezialkommandos SAS dringen Sie nach Russland vor. Dabei wartet neben dem modernen Szenario die zweite Überraschung auf **Call of Duty**-Veteranen. »Der Spielstil«, sagt Grant Collier, »wird sich als Brite in Richtung Heimlichkeit verschieben.«

Kriseneinsatz

In einem schicken Zoom fährt das Spiel von der Satellitenkarte bis

direkt ins Missionsgebiet – jetzt geht's los für den Trupp der 4th Recon Marines, mit dem wir unterwegs sind. In einer arabischen Stadt ist ein amerikanischer M1A1-Abrams-Panzer gestrandet. Wir sind zur Sicherung des Geräts und seiner Crew abgestellt. Dafür müssen wir uns aber erst durch die Abwehrreihen der Rebellen kämpfen. Dass um uns herum ein Krieg tobt, steht von der ersten Sekunde an außer Zweifel. Flakfeuer sprüht in den Abendhimmel, Helikoptergeschwader donnern über uns hinweg. Einer der Hubschrauber wird getroffen und schmiert taumelnd über unseren Köpfen ab. Rund um uns hören wir Feuergefechte, hinter Autowracks und Hausruinen huschen Feinde. Ständig haben wir unsere Teamkollegen im Ohr, die Kommandos und Statusberichte durchgeben: »Auf dem Dach!«, schreit einer, als Kugeln auf uns regnen, »In Deckung!«, ruft ein anderer. Wir hechten hinter eine zerborstene Mauer und suchen die nahen Häuser durch das Zielfernrohr unseres Sturmgewehrs ab; ein

Laser hilft beim Anvisieren. Mit präzisen Schüssen schalten wir den Schützen aus.

Häuserkampf

Unser Team bricht in den Flur eines Wohnblocks, wir sichern nach hinten. Auf der Treppe springt ein Gegner aus dem Seitengang und greift nach dem Marine vor uns; der wehrt sich durch Schläge mit dem Gewehrkolben. Script-Sequenzen wie diese sorgen auf Schritt und Tritt für Kriegs-atmosphäre. Weil's im Hausflur düster ist, setzen wir das Nachtsichtgerät auf, das das Blickfeld grün einfärbt. Jetzt sehen wir die Laserstrahlen an den Gewehren der Kameraden, die sich durch den Flur tasten. Aus zerborenen Wohnungstüren klingen Kampfgeräusche, wir stürmen ins Zimmer und fallen den Gegnern in den Rücken, die hier ein MG-Nest eingerichtet haben. Wir besetzen das Maschinengewehr und streuen tödliche Garben über die umstehenden Häuserfronten: Ganze Seitenwände fehlen, in den offenen Räumen wuseln Rebellen



Sie sind nicht nur in Städten unterwegs, sondern auch in weitläufigen **Außenarealen**.



Die britische SAS seilt sich im schweren Sturm auf ein russisches Containerschiff ab. (Xbox 360)



Die SAS-Soldaten sind bestens getarnt. Sie sollen möglichst das Überraschungsmoment nutzen. (Xbox 360)

! Keine Spielbilder

Wie's mittlerweile ärgerlicher Usus ist, hat Infinity Ward bislang keine Screenshots mit echten Spielszenen aus Call of Duty 4 veröffentlicht. Die Bilder in diesem Artikel stammen zwar aus dem Programm, zeigen aber gestellte Situationen, blenden das Interface aus und entsprechen nicht der Spielperspektive. Sie sind daher nicht repräsentativ dafür, wie der fertige Titel aussehen wird.

wie in einem Ameisenhaufen. Auf der Straße unter dem Haus türmen sich die Trümmer. Wenn wir eine Pause zum Nachdenken hätten, wir könnten an der verwüsteten Stadt anschaulich ablesen, welche Spuren Krieg hinterlässt; für den Moment sind wir aber voll damit beschäftigt, dem Chaos unseren Anteil hinzuzufügen.

Panzerabwehr

Mehr als 70 Waffen wird es in Call of Duty 4 geben. Eine davon finden wir hinter dem Wohnblock, als wir uns auf eine Autobahnbrücke zuarbeiten: Einen RPG-Werfer (raketengetriebene Granate), mit dem wir die Panzer auf der Überführung sprengen sollen. Die Aufgaben erscheinen zwar auch als Texteinblendungen, vor allem aber werden sie uns von unseren Kameraden zugerufen, die uns auch ans aktuelle Ziel erinnern. Die Zahl der Feinde, die in Call of Duty 2 teils noch unendlich oft aus Schlupfwinkeln strömten, soll in Teil 4 begrenzt sein. Nachdem wir die Gefahr auf der Brücke beseitigt haben, ist der Weg frei zum Panzer; hier geht das Spiel in eine Zwischensequenz über.

Überraschungsangriff

Während die Marines in derart dramatischen Gefechten unterwegs sind, setzen die SAS-Kolle-



Statt der bisherigen Weltkriegs-Waffen kommt diesmal modernes Gerät zum Einsatz. Dazu gehören auch Nachtsichtgeräte und Laser-Zielhilfen.

gen auf den Überraschungseffekt. Im nächtlichen Sturmgetöse seilt ein Helikopter das Einsatzteam unbemerkt auf ein russisches Containerschiff ab. Lautlos arbeitet es sich Kabine für Kabine zum Zielort vor. Das Elite-Team geht dabei gnadenlos vor: Ein unbewaffneter Betrunkener schwankt auf dem Gang in die Kugel der SAS, in den Betten schlafende Matrosen werden erschossen. »All clear«, kommentiert der Teamkollege lapidar. Auf den Aufbauten kommt es zu Schusswechseln, da greift unser Helikopter ein: Mit der Gatling-Kanone mäht er die Feinde nieder. In einigen Missionen sollen Sie selbst an der Waffe im Hubschrauber sitzen.

Entscheidungsschlacht

Der Multiplayer-Modus von Call of Duty 4 wird die Spieltypen des Vorgängers enthalten, ergänzt um eine Domination-Variante. Zu-

dem sollen »Rulesets« genannte Schablonen erlauben, jeden Modus anzupassen. So ändern Sie zum Beispiel die Lebensenergie oder die Stärke jeder Waffe. Das »Hardcore«-Ruleset erhöht zum Beispiel den Waffenschaden, entfernt alle Einblendungen und schaltet die Regeneration von Lebenspunkten aus. Angekündigt

ist auch ein »Oldschool«-Ruleset. »Was das macht«, grinst Grant Collier, »verraten wir lieber nicht.« Dafür gibt er einen Ausblick auf den Höhepunkt der Kampagne: »Am Ende des Spiels treffen Marines und SAS in einem bombastischen Finale zusammen«, sagt Collier. »Da wird dann auch nicht mehr geschlichen.« **CS**

Call of Duty 4

► Angeschaut ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: 3. Quartal 2007
► Hersteller: Infinity Ward / Activision ► Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: Frontlines, Turning Point, Airborne, Brothers in Arms 3 – auf der E3 wurden viele Kriegs-Shooter gezeigt. Keiner hat mich so beeindruckt wie Call of Duty 4. In Sachen Schlachtmotmosphäre setzt das Spiel neue Maßstäbe. Über die Handlung aber schweigt sich Infinity Ward aus. Dabei wär's spannend zu wissen, ob das dramatische Geschehen in einen sinnvollen Rahmen eingebunden wird – oder nur Gemetzel bleibt.



christian@gamestar.de