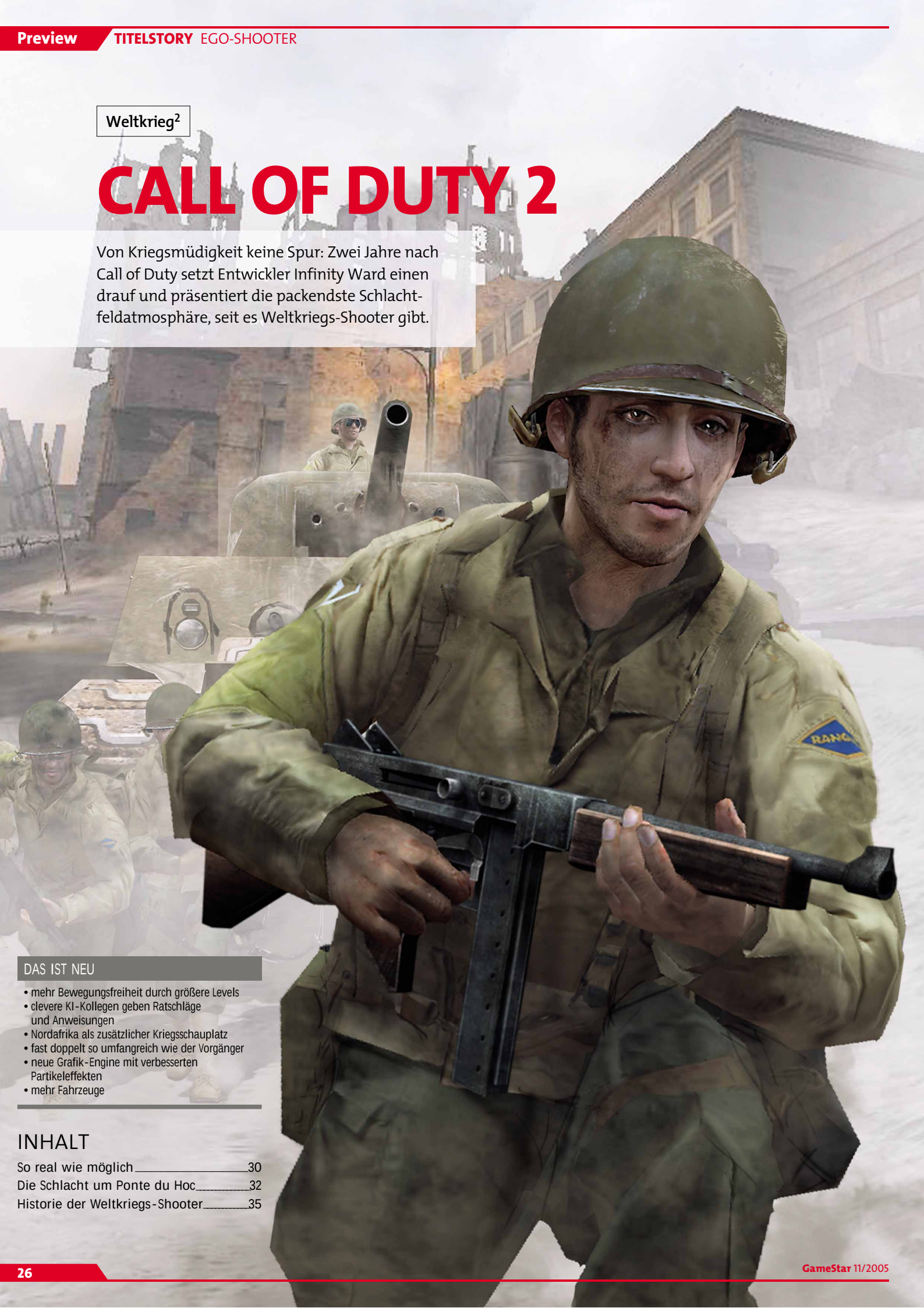
Weltkrieg²

CALL OF DUTY 2

Von Kriegsmüdigkeit keine Spur: Zwei Jahre nach Call of Duty setzt Entwickler Infinity Ward einen drauf und präsentiert die packendste Schlachtfeldatmosphäre, seit es Weltkriegs-Shooter gibt.



DAS IST NEU

- mehr Bewegungsfreiheit durch größere Levels
- clevere KI-Kollegen geben Ratschläge und Anweisungen
- Nordafrika als zusätzlicher Kriegsschauplatz
- fast doppelt so umfangreich wie der Vorgänger
- neue Grafik-Engine mit verbesserten Partikeleffekten
- mehr Fahrzeuge

INHALT

So real wie möglich ____ 30
Die Schlacht um Ponte du Hoc ____ 32
Historie der Weltkriegs-Shooter ____ 35

Ein bepackter US-Ranger und ein Wehrmachtssoldat treffen bei Nacht und Nebel aufeinander. Knifflig: Im Halbdunkel sehen sich Amerikaner und Deutsche zum Verwechseln ähnlich.

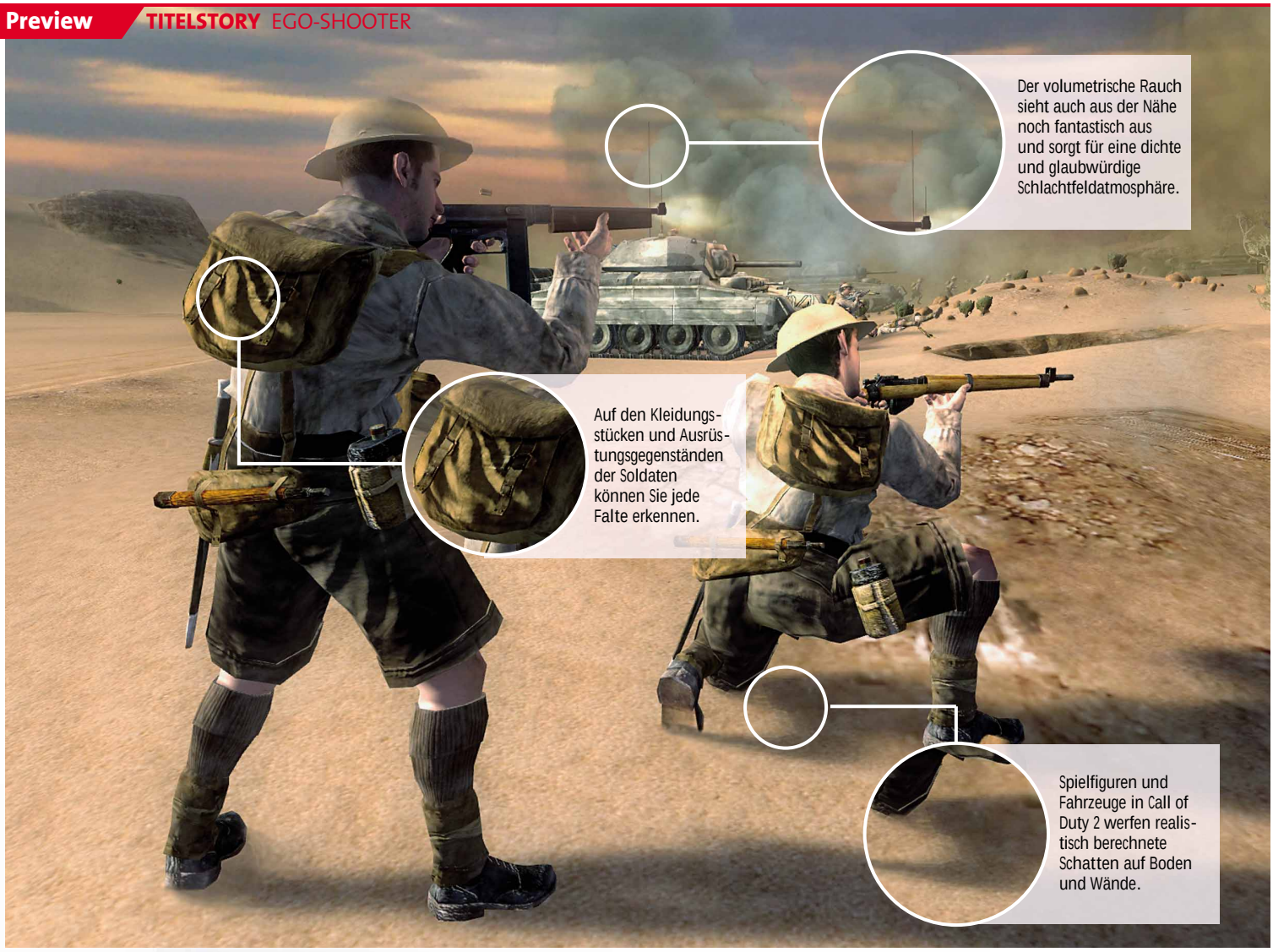
Der junge Mann neben uns muss ein Chamäleon sein. Seit unserem Start von der holprigen Landebahn hat er seine Gesichtsfarbe von gesundem hellbraun über kalkweiß zu hellgrün geändert. Wenn das wie bei den Reptilien von seinem Gefühlsleben abhängt, dann ist der Grund für das Farbenspiel klar: akute Übelkeit. Wir sitzen in einem kompakten Propellerflugzeug, das unruhig durch die Wolken holpert. Die Luft riecht nach Dieselabgasen und Körperschweiß. Um uns herum zuversichtlich lächelnde Gesichter, die sagen wollen: »Hey, alles halb so wild, ich hab keine Angst!« Doch die Augen verraten etwas anderes: »Mein Gott, hoffentlich komme ich heil nach Hause.« Furcht hin oder her, es gibt kein Zurück mehr. Wir haben einen Auftrag: tief ins polnische Hinterland vordringen und **Call of Duty 2** anspielen. Und für so ein hehres Ziel begibt man sich doch gerne mal in Lebensgefahr. Der Chamäleon-Mann scheint ähnlich aufgeregt: Er übergibt sich in eine weiße Papiertüte.

Küstenwache

Im Landungsboot gibt es keine weißen Papiertüten – der amerikanische Soldat vor uns erbricht auf seine Kampfstiefel. Und obwohl wir diesmal nicht live dabei sind, sondern nur gebannt auf den Monitor starren, wirkt alles beängstigend realistisch. Wellen schwappen gegen die Bordwand, Nebelschwaden gleiten über unsere Köpfe hinweg, öliges Bilgenwasser glänzt unter unseren Schuhen. Der Kamerad hinter uns murmelt ein Gebet. Sein letztes? Vor uns schält sich die französische Steilküste von Ponte du Hoc aus dem Dunst: die Mauer der Festung Europa. Noch ist alles still, die Szenerie ist fast idyllisch – doch wir wissen, was gleich passieren wird. Wir haben **Der Soldat James Ryan** gesehen, **Medal of Honor: Allied Assault** gespielt: Gleich wird die Hölle los-

Gelegentlich dürfen wir in Call of Duty 2 auch solche Panzer steuern.

Historisch: In Stalingrad kesseln russische Verbände deutsche Truppen ein.



brechen. Uns kann ja nichts passieren, wir sitzen trocken, satt, warm und sicher vor dem PC... trotzdem sind wir angespannt, haben schweißnasse Hände. **Call of Duty 2** sieht einfach viel zu echt aus.

Strandparty

Jetzt haben uns die deutschen Verteidigungsposten entdeckt. Mörsergeschosse schlagen ringsum im Wasser ein, MG-Salven überziehen die Boote, mähen die Soldaten nieder. Unsere Kameraden kauern sich in die Ecken. Keine Zeit mehr, die Grafik zu bewundern, wir müssen hier weg! Die Landeluken rasseln runter, wir stürmen mit den GIs den Strand hinauf – geradewegs in eine Granate. Die Explosion reißt uns zu Boden, das schrille Pfeifen in unseren Ohren übertönt für kurze Zeit den Gefechtslärm. Die spitzen Schreie unserer Kameraden dringen trotzdem hindurch: Das Boot neben uns steht in Flammen, mehrere brennende Männer stürmen die Landeluke hinab, nur einer wankt mit nahezu traumwandlerischer Ruhe an den Strand – und bricht neben uns tot zusammen. Da reißt uns ein Soldat auf die Beine, wirft uns über seine Schulter, schleppt uns in die rettende Deckung der Klippen. Hier, im Auge des Sturms, kommen wir für einen Moment zur Ruhe.

Frontschweine

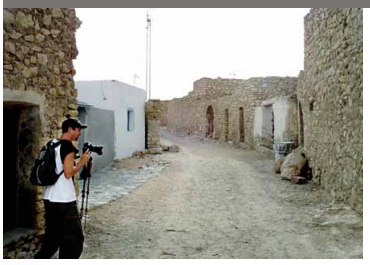
Ruhige Momente sind in **Call of Duty 2** spärlich gesät. Denn Entwickler Infinity Ward hält sich nicht mit einer Story auf. **Call of Duty 2** erzählt nicht die Geschichte eines strahlenden Helden, der auszieht, die Welt zu retten, sondern die von drei ganz normalen Männern, die im Krieg ums nackte Überleben kämpfen: ein Russe in Stalingrad, ein Brite in Afrika und ein

KI-Kameraden gehen selbständig in Deckung und feuern um Hindernisse herum.

An der tunesischen Küste müssen wir diese deutschen Verteidigungsgeschütze ausschalten. Jedes wird von drei Soldaten betrieben. Entdecken die uns, greifen sie sofort zu den Waffen.

Amerikaner in der Normandie. Doch auch ohne Story ist **Call of Duty 2** ungemein spannend, denn Infinity Ward hat jedes einzelne Gefecht packend inszeniert. Als wir den Marktplatz einer tunesischen Wüstenstadt stürmen, rollt plötzlich ein deutscher Panzer aus einer Nebenstraße. Er feuert auf unseren Trupp – die Explosion schleudert mehrere Soldaten durch die Luft. Wir hechten hinter einer hüfthohen Mauer in Deckung, während rings um uns die Kugeln einschlagen. Was nun? Wir tragen stets nur zwei Langwaffen bei uns, und mit der Thompson-Maschinenpistole oder dem Springfield-Gewehr können wir hier nichts ausrichten. Ein Kamerad, der neben uns kauert, deutet in unsere Richtung: »Du, schnapp dir die Panzerschreck da hinten!« Tatsächlich: Wenige Meter weiter liegt eine deutsche Panzerfaust im Sand. Hastig robben wir in ihre Richtung, doch da stürzt neben uns die Lehmwand eines Hauses ein – ein zweiter Panzer schiebt sich unaufhaltsam durch Geröll und Staub. Wir sitzen in der Falle! Sein Geschützturm dreht sich im unsere Richtung, der Tank schießt – und trifft den deutschen Panzer, der spektakulär explodiert. »Das ist einer von unseren!«, jubelt ein Kamerad. Wir jubeln mit. Gerettet!

SO REAL WIE MÖGLICH



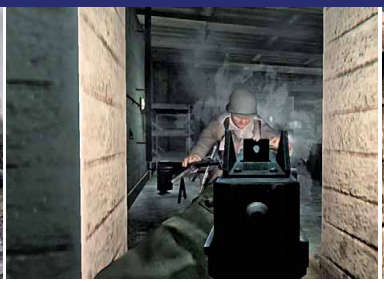
Infinity Wards Map-Designer lassen sich von Original-Schauplätzen in Tunesien inspirieren.

Tontechniker nehmen bei realen Schießübungen die Geräusche der Waffen auf.

DIE SCHLACHT UM PONTE DU HOC

Unter schweren Verlusten landen wir mit amerikanischen Rangern in der Normandie.

Wir überwinden die Klippen und stehen plötzlich vor den feindlichen Stellungen.



Über freies Feld zu laufen ist Selbstmord. Wir kämpfen uns durch einen Bunker...

...und durch die angrenzenden Schützengräben, und überraschen so die Deutschen.

Lebendiges Schlachtfeld

Jedes Gefecht in **Call of Duty 2** ist mit Skriptsequenzen gespickt. Das Besondere dabei: Viele davon werden Sie beim erstmaligen Spielen gar nicht bemerken. Denn die Levels sind weniger linear als in anderen Weltkriegs-Shootern, und egal, wo Sie sich rumtreiben: An jeder Ecke erwartet Sie geballte Action. Da treten GIs Türen ein und liefern sich Faustkämpfe mit deutschen Soldaten, ein Brite zieht seinen verwundeten Kameraden aus der Schusslinie, ein Russe kauert verängstigt unter einem Schreibtisch, während sein Vorgesetzter ihn anbrüllt, weiterzukämpfen. Selbst nach dem fünften Durchlauf einer Mission entdecken wir immer noch unbekannte Szenen. In Ponte du Hoc etwa stehen wir vor einem rund hundert Meter breiten Schlachtfeld: Gräben, Stacheldraht, MG-Nester, Tunnelsysteme. Dutzende GIs stürmen an uns vorbei in Richtung der deutschen Verteidiger, die auf alles feuern, was sich bewegt. Wie wir das Getümmel durchqueren, bleibt uns überlassen. Todesmutig über das freie Feld stürmen, von Graben zu Graben hechten oder dem Tunnel neben uns folgen? Egal, für welchen Weg wir uns entscheiden, alleine bleiben wir nie. Denn das Spiel generiert ständig neue Verbündete, die sich uns anschließen – und oftmals spektakulär das Zeitliche segnen. Ein Kamerad springt vor uns in den Schützengraben, läuft wenige Meter und tritt dann auf eine Mine. Sein Körper wird in hohem Bogen auf das Schlachtfeld katapultiert.

Beim genauen Zielen können wir Abnutzungserscheinungen auf den Waffen sehen.

Mündungsfeuer beleuchtet eindrucksvoll die Umgebung und die Spielfiguren.

Animateur des Todes

Herumfliegende Soldaten sind in **Call of Duty 2** stets geskriptet – ein Ragdoll-System hat das Spiel überraschenderweise nicht. Warum ein solcher technischer Rückschritt? Martin Pitzl, PR-Manager von Activision Deutschland, erklärt: »Selbst wenn Call of Duty 2 ein Ragdoll-System hätte: Für die deutsche Fassung hätten wir das aus Jugendschutzgründen ohnehin entfernt.« Stattdessen gehen Soldaten in Todesanimationen zu Boden. Die sind zwar wie alle Bewegungsabläufe glaubwürdig umgesetzt, wiederholen sich allerdings schnell. Das dämpft den Realismus der Schlachten, auch wenn einige der Szenen sehr dramatisch sind. So lässt vor uns ein schwer verwundeter Deutscher seine Waffe fallen, kriecht einige Meter weit, zieht seine Pistole, um noch ein paarmal verzweifelt in unsere Richtung zu feuern, und bleibt schließlich regungslos liegen. Das erscheint uns jedoch für die USK-Einstufung nicht weniger relevant als ein Ragdoll-System.

Lass uns drüber reden

Wenn sie nicht gerade ihr digitales Leben aushauchen, wirken die KI-gesteuerten Soldaten in **Call of Duty 2** sehr lebendig. Sie gehen in Deckung, feuern blindlings an Hindernissen vorbei, setzen selbständig Granaten ein und warnen uns sogar mit Zurufen vor gesichteten Gegnern. Dann hören wir präzise Angaben wie »Da drüben, neben dem Holzstapel, feindli-

Wir dringen ins benachbarte Dorf vor, um die letzten deutschen Verteidiger zu vertreiben.

Zunächst kommen wir gut voran: Die amerikanischen Truppen überrennen die Siedlung.

Doch dann nagelt uns ein Maschinengewehr fest. Wir setzen Rauch ein und entkommen.

Wir pirschen uns an die MG-Stellung heran, schalten einen Verteidiger lautlos aus.

ches MG!« Die Jungs von Infinity Ward nennen das ihr »Battle Chatter«-System, grob übersetzt »Schlachtgeplapper«. Die Deutschen unterhalten sich ebenfalls und wissen deshalb meistens, wo Sie sich gerade befinden. Dabei sprechen die Wehrmachtssoldaten akzentfreies Deutsch und erlauben sich sogar mal einen Scherz. Als wir in einem Bunkersystem auf eine Gruppe verschanzter Feinde treffen, rufen die uns zu: »Wo kommt ihr denn alle her? Habt ihr eine Brücke über den Ärmelkanal gebaut?«

Überfüllung

»Wo kommt ihr denn alle her?«, haben wir uns beim Spielen auch oft gefragt. Denn nicht nur unsere Kameraden, sondern auch die feindlichen Truppen werden kontinuierlich vom Spiel neu generiert. Das führt einerseits zu imposanten Massenschlachten, andererseits zu merkwürdigen Situationen: Wir betreten einen geschlossenen Raum und schießen vier Gegner über den Haufen. Anschließend verlassen wir das Zimmer, kehren aber sofort wieder zurück: Schon erwarten uns vier neue Soldaten. Als wir andernorts ein französisches Landhaus belagern, quellen im Laufe von zehn Minuten mehrere Dutzend Soldaten aus dem kleinen Gebäude. Wir kommen kaum an den Zaun heran, denn der Vorgarten wimmelt nur so von Deutschen. Wir haben zwar ebenso viele Kameraden hinter uns, doch die wollen uns ausnahmsweise nicht folgen. Scheinbar erwartet das Spiel von uns, diese Herausforderung alleine zu meistern. Erst als wir die Schwelle des Gebäudes überschreiten, reißt der deutsche Nachschub ab. Hier muss Infinity Ward noch nachbessern und Gegner-Startpunkte lahm legen, sobald sich der Spieler nähert. Denn unendlich viele Deutsche aus einem kleinen Haus stürmen zu lassen, ist nicht nur unrealistisch, sondern auch frustrierend für den Spieler, wenn er es alleine mit den Burschen aufnehmen muss.

Nur 'ne Fleischwunde

Solange uns die Munition nicht ausgeht, können wir tatsächlich Hundertschaften von Gegnern im Alleingang niedermachen. Denn Gesundheitsbalken und Erste-Hilfe-Pakete gibt's in **Call of Duty 2** nicht mehr. Eine Kugel in den Kopf oder mehrere Körpertreffer in schneller Folge schicken uns zwar endgültig auf die Bretter, alle übrigen Verletzungen heilen hingegen schon nach wenigen Sekunden. Eric Riley von Infinity Ward erklärt uns den Grund für dieses ungewöhnliche System: »So können Spieler ständig weiterkämpfen und müssen nicht im Level umherirren, um Medi-Packs zu suchen.« Das macht Sinn, insbesondere da die ständig nachrückenden Gegner verhindern, dass wir eine Gefechtssituation einfach aussitzen und den Kameraden überlassen. Und dank Quicksave und Quickload spielen wir schwer verletzt ja ohnehin nicht weiter. Trotzdem fühlt sich die scheinbare Unverwundbarkeit zunächst ungewohnt an.

Atmosphäre-Engine

Trotz teils unglaubwürdiger Gegnermassen und fehlendem Ragdoll-Systems schafft **Call of Duty 2** eine Atmosphäre, die lebensechter ist als die jedes anderen Weltkriegs-Shooters zuvor. Dafür sorgt vor allem die neue Grafik-Engine, die fantastische Bilder auf den Monitor zaubert: Die Bump-Mapping-Texturen der Spielfiguren sind derart detailliert, dass wir jede Falte in der Armeejacke unseres Vordermannes erkennen können. Als der plötzlich eine Rauchgranate zückt, um einem feindlichen MG-Nest die Sicht zu nehmen, klappt uns vollends die Kinnlade nach unten: Der Rauch sieht derart echt aus, dass wir uns aus Furcht vor gesundheitlichen Schäden zunächst gar nicht hineinwagen. An Bord eines Fahrzeuges fühlen wir uns da schon sicherer. In **Call of Duty 2** können wir nämlich gelegentlich Panzer und andere Vehikel lenken. Welche genau, will Infinity Ward aber noch nicht verraten.

Ohren gespitzt!

Fahrzeuge soll es im Multiplayer-Modus zwar auch geben, der Schwerpunkt liegt hier aber ebenfalls auf knackigen Infanterieduellen in Deathmatch und missionsbezogenen Spielarten. Wie schon im Vorgänger schaltet die Kamera nach unserem Ableben in die »Kill-Cam« um, eine kurze Wiederholung

Der volumetrische Rauch ist im Spiel allgegenwärtig.

Ob wir auch einen Jeep fahren dürfen, ist noch geheim.

DIE SCHLACHT UM PONTE DU HOC

Der MG-Schütze hat uns bislang noch nicht bemerkt. Wir erledigen ihn von hinten.

Plötzlich rollt ein deutscher Truppentransport hinter dem Haus vor: Verstärkung trifft ein!

Die absitzenden Soldaten laufen uns geradewegs in die Arme. Sie haben keine Chance.

Endlich, das Dorf gehört uns! Die Ranger sammeln sich und warten auf neue Befehle.

Vereinzelt treten in Call of Duty 2 Überleuchteffekte auf.

Die Kleidung der Russen ist mit Schnee besprenkelt.

Kinoreif: Die Landung an den Klippen von Ponte du Hoc gehört zu den beeindruckendsten Sequenzen des Spiels.

aus Sicht des siegreichen Duellanten. Klassen gibt's keine, wir suchen uns lediglich eine der Waffen aus, die wir schon aus dem Singleplayer-Part kennen: Von der Schrotflinte über Sturmgewehre bis hin zu leichten MGs ist alles dabei, was Großvaters Arsenal hergibt. Zweite Feuermodi haben die Knarren nicht, dafür können wir unseren Gegnern die schweren Schießprügel um die Lauscher hauen. Dabei gibt's im Spiel ohnehin regelmäßig was auf die Ohren: Die fantastischen Waffenklänge haben Infinity Wards Tontechniker mit den echten Flinten aufgezeichnet. Die orchestrale Musikuntermalung von **Call of Duty 2** ist mal aufregend, mal so rührend, dass es uns die Kehle zuschnürt. Naja, nicht allen von uns. Dem Chamäleon-Mann ist scheinbar kein bisschen eng im Hals: Er verbringt den Rückflug wieder mit dem Gesicht tief in einer weißen Papiertüte. FAB

CALL OF DUTY 2

fabian@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 11. November 2005
Entwickler: Infinity Ward / Activision
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Infinity Ward treibt das Genre der Weltkriegs-Shooter weiter voran. Die wenigen Innovationen wie größere Bewegungsfreiheit oder das neue Schadenssystem sind zwar nicht unbedingt revolutionär, grafisch ist das Spiel mit brillanten Texturen und Partikeleffekten allerdings über jeden Zweifel erhaben. Bislang sind die Gegnerstartpunkte zwar noch ein ernstzunehmender Schwachpunkt, doch wenn Infinity Ward den in den Griff bekommt, hat Call of Duty 2 das Zeug zum bisher besten Weltkriegs-Shooter.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK J152

Und da gab's ja noch...

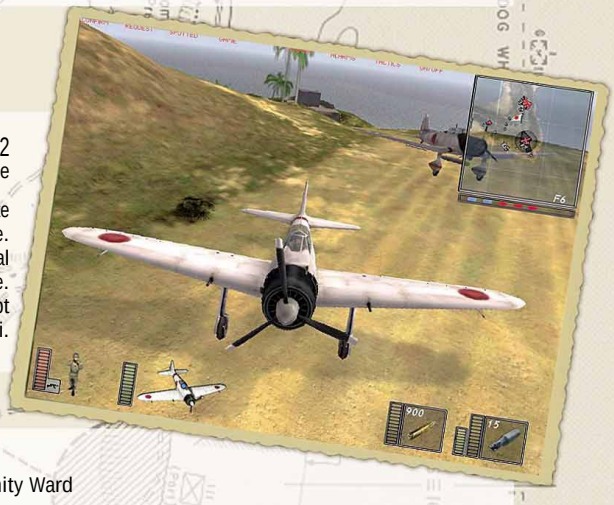
HISTORIE DER WELTKRIEGS-SHOOTER

Call of Duty 2 ist der jüngste Spross einer Reihe erfolgreicher Weltkriegs-Shooter. Wir haben für Sie mal ins Spieler-Geschichtsbuch geschaut und die beliebtesten Genre-Vertreter ausgegraben.

MEDAL OF HONOR - 2002

GS 03/2002: 86% · Electronic Arts / 2015

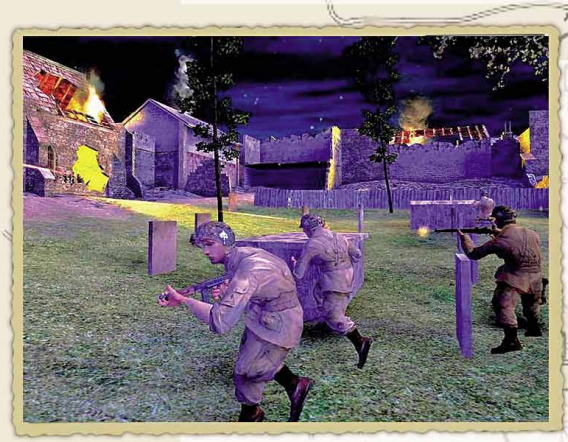
Um was geht's? In Nordafrika, Frankreich und Deutschland kämpfen Sie, meist im Team mit KI-gesteuerten Kollegen, gegen die deutsche Wehrmacht.
Schlaue Gegner. Ob actiongeladene Ballereien oder knifflige Schleicheinlagen, dank der sehr guten KI ist jede der abwechslungsreichen Missionen eine Herausforderung.
Und Schnitt! Trotz der gelungenen Weltkriegs-Atmosphäre und den zahlreichen Skript-ereignissen enttäuscht Medal of Honor beim abrupten, unspektakulären Schluss.



BATTLEFIELD 1942 - 2002

GS 11/2002: 90% · Electronic Arts / Dice

Um was geht's? Auf riesigen Multiplayer-Karten kämpfen Alliierte und Achsenmächte um die Vorherrschaft. Unterschiedliche Soldatenklassen sorgen für taktische Tiefe.
Großer Fuhrpark. Ob Panzer, Kampfbomber oder Schlachtkreuzer — zum ersten Mal spielen in Multiplayer-Gefechten fahrbare Untersätze eine tragende Rolle.
Erobere die Flagge. Der von Battlefield 1942 eingeführte Conquest-Modus hebt Mehrspieler-Ballereien erfolgreich aus dem Deathmatch-Einerlei.



CALL OF DUTY - 2003

GS 12/2003: 85% · Activision / Infinity Ward

Um was geht's? Vier Kampagnen lang ballern Sie sich durch Europa und Russland, sabotieren Artillerie, heben feindliche Lager aus und befreien gefangene Soldaten.
Keine Story. Die 24 streng linearen Missionen folgen keinem roten Faden. Stattdessen erzählt jeder Auftrag eine eigene, kleine Geschichte – stets filmreif inszeniert.
Atmosphäre pur! Explosionen, brüllende Kollegen — Massen an Skript-Ereignissen bringen den Krieg so intensiv wie nie auf den Bildschirm.

ENEMY TERRITORY - 2003

Kein Test, da kostenloses Addon · Activision / Mad Dog Software

Um was geht's? In den Multiplayer-Gefechten müssen Sie auf den Karten, wie im Assault-Modus von UT 2004, mehrere Ziele erfüllen, um die Runde zu gewinnen.
Gratis. Eigentlich als kostenpflichtiges Addon zu Return to Castle Wolfenstein gedacht, stellten die Entwickler das Spiel zum freien Download bereit. Der Grund: Der Einzelspieler-Teil erreichte nicht die gewollte Qualität und entfiel.
Team-Aufträge. Erstmals mussten Spieler auch online oder im LAN knifflige Aufträge gemeinsam mit anderen meistern.

BROTHERS IN ARMS - 2005

GS 10/2005: 81 · Ubisoft / Gearbox

Um was geht's? Als Mitglied eines versprengten, amerikanischen Infanterie-Kommandos schlagen Sie sich acht Tage lang durch die Normandie.
Teamgeist. Squad-Befehle und Symbole über den Gegnern ermöglichen viele taktische Manöver. Die Karte im Pausenmodus nervt allerdings.
Geschichtsunterricht. Die Story und originalen Kriegsdokumente als Bonusmaterial bringen dem Spieler die damaligen Geschehnisse näher. DM