

Drei gegen Deutschland

Call of Duty

Im Dienst von Roosevelt, Churchill und Stalin bekämpfen Sie in dramatischen Missionen die deutsche Wehrmacht. GameStar war bereits jetzt für Sie an der Front.



Während der Landung am Ufer von Stalingrad gerät die Barkasse unter Beschuss.



In der russischen Panzerschlacht steuern Sie den riesigen Stahl-Koloss selbst.

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

Die Befehle aus dem Kreml sind eindeutig: »Nicht einen Schritt rückwärts«, brüllt der Bote ins Megaphon. Dichtgedrängt mit anderen Rotarmisten stehen wir in der Barkasse und

verfolgen mit großen Augen, was uns geschieht. Heulend stürzen sich Stukas auf unser Schiff, um uns herum explodieren Bomben. Panisch flüchtet ein Kamerad ins Wasser, ein

Offizier liquidiert den Deserteur mit wenigen Feuerstößen aus der MP. Dann springen wir ans Ufer. Vorgesetzte mit großen Flaggen treiben uns an, der Kugelhagel aus feindlichen Stel-

lungen mäh einen Kameraden nach dem anderen nieder.

Ein Albtraum, ein dramatischer Spielfilm? – Nein, der Beginn der russischen Kampagne von *Call of Duty*, in der Sie aus der Ich-Perspektive in der Wolgastadt Stalingrad gegen die Wehrmacht marschieren. Wir konnten den Ego-Shooter bei einem Entwicklerbesuch ausführlich spielen und mit Chef-Designer Vince Zampella sprechen. »Der Beginn der Stalingrad-Missionen ist ziemlich authentisch, wir hatten alte Filmaufnahmen als Vorbild«, erklärt er uns. Vince hat Erfahrung mit dem Szenario: Zuletzt schuf er mit großen Teilen seines Teams *Medal of Honor: Allied Assault (dt.)*.

Kampf an allen Fronten

Die geplanten 24 Missionen basieren auf echten Ereignissen des Zweiten Weltkriegs. Abgesehen von der Befreiung Stalingrads bereiten Sie beispielsweise den Angriff auf die Edertalsperre vor. Dort schalten Sie als Eli-



Von der Ladepritsche eines computergesteuerten LKW aus feuern Sie auf Verfolger.



In den bayerischen Alpen kämpfen Sie sich durch mehrere Gebäude, bis Sie im Keller eines Herrenhauses einen gefangenen britischen Offizier finden. (1.600x1.200)

tesoldat deutsche Flakstellungen auf dem riesigen Damm aus – wegen toller Wassereffekte einer der grafisch schönsten Einsätze. Außerdem verteidigen Sie die sogenannte »Pegasus«-Brücke in der Normandie und befreien einen Gefangenen aus einem bayerischen Alpenstützpunkt.

Besonders spektakulär ist eine Panzerschlacht: In der linken Sie Ihren russischen Tank durch eine winterliche Berglandschaft, begleitet von computergesteuerten Stahl-Kolosse. So glaubwürdig das Team von Infinity Ward das Szenario umsetzt – spielerisch will das

Programm eher flotte Action statt beinhardem Realismus bieten. Die Gesundheit frischen Sie mit herumliegenden Medipacks auf, den Spielstand sollen Sie jederzeit sichern dürfen.

Arme Rote Armee

Statt einer Hauptfigur zu folgen, schlüpfen Sie in drei Kampagnen in die Rolle von drei einfachen Soldaten. »Den Weltkrieg hat nicht nur ein Mann gewonnen und auch nicht nur ein Land. Daran waren viele Parteien beteiligt«, begründet Zampella die Entscheidung. Erst treten Sie als US-Krieger für die 101. Airborne Division an. Anschließend kämpfen Sie fürs britische Königreich, und zuletzt in der Roten Armee. Mit den Nationen verbinden sich typische Einsätze. Als Engländer etwa schleichen Sie im Spezialteam hinter feindlichen Linien. Russland dagegen schickt Sie schlecht ausgestattet in Massenschlachten – sogar Ihr Gewehr müssen Sie erst einem Gefallenen abnehmen.

Damit die Details bei Ausstattung und Waffenarsenal stimmen, haben die Entwickler unzählige Bücher gelesen und sich praktisch jeden Film zum Thema angeschaut. Auch mit Veteranen hat Zampella gesprochen: »Die haben uns zum Beispiel erzählt, welche Ausrüstungsgegenstände sie vor Gefechten wegwarfen, sobald der Vorgesetzte nicht hinguckte.« Was übrig blieb, tragen die liebevoll gestalteten Polygonfiguren im Spiel an Gürteln.

Helles Mündungsfeuer

Dass die Grafik auf der veralteten Quake 3-Engine basiert, sieht man dem Programm

kaum an. »Wir haben den Render-Code und die Animationen, die KI und das Lichtsystem vollständig überarbeitet«, erklärt Vince. Selbst ohne knallbunte Effekte sind die Verbesserungen gegenüber Medal of Honor: Allied Assault (dt.) groß. Unter anderem ist das Mündungsfeuer spektakulärer, was insbesondere bei stationären Geschützen und Flakstellungen auffällt.

In den Missionen erobern Sie teilweise riesige Schlachtfelder, auf denen sich mehrere Dutzend Soldaten gleichzeitig bewegen. »Bei der Erstürmung von Stalingrad nehmen sogar fast 300 KI-gesteuerte Charaktere teil«, protzt Zampella. PS



Mit unseren Kameraden verteidigen wir eine Brücke.

Call of Duty

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Infinity Ward
Termin: November 2003 Erstdruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Wahnsinn! Derart packende Missionen wie in der Beta-Version von Call of Duty gab es schon lange nicht mehr am PC. Ständig passiert was, der Levelaufbau ist meist genial, und auch die Grafik stimmt. Für mich eine der Genre-Hoffnungen dieses Actionjahrs.«