

Der unbekannte Soldat

Call of Duty

Als alliierter Frontkämpfer schlagen Sie sich durch den Zweiten Weltkrieg. Aufwändige Skript-Sequenzen und Massen von KI-Kameraden erwecken die Schlachtfelder zum Leben.



WWW

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

Persönlichkeiten aus dem Zweiten Weltkrieg wie General Patton oder Feldmarschall Montgomery kennen Sie bestimmt aus Geschichtsbüchern oder Kriegsfilmen. Aber wie ging es dem kleinen Gefreiten in vorderster Front? Diese Frage klären die Entwickler von Infinity Ward mit ihrem Ego-Shooter **Call of Duty**. Statt als Offizier oder durchtrainierter Supersoldat stehen Sie diesmal als Durchschnittskämpfer in der ersten Reihe. Schon jetzt wirken die Gefechte extrem realistisch und beklemmend. Immerhin mischen an dem Projekt 22 ehemalige Designer von **Medal of Honor: Allied Assault** mit, die schon einige Erfahrung mit der Weltkriegs-Kulisse gesammelt haben.

An drei Fronten

In **Call of Duty** durchlaufen Sie als Soldat drei Kampagnen für jeweils eine Nation der Alliierten. In der Uniform eines amerikanischen Fallschirmspringers, britischen Commandos oder Rotarmisten absolvieren Sie insgesamt 24 Einsätze. Dabei ist der Schauplatz der letzten Mission für alle Parteien gleich. Sie entscheiden lediglich, auf welcher Seite Sie starten. Je nach Fraktion spielen sich die Missionen unterschiedlich: Während die US-Streitkräfte mit sehr viel Material und in geordneten Gruppen antreten, schleichen die britischen Commandos hinter die feindlichen Linien und sabotieren etwa Brücken oder Flak-Geschütze. Sowjets setzen auf Masse und



Bei **Panzerschlachten** kontrollieren wir bislang nur die Waffensysteme der Stahl-Kolosse.

stürmen die Schlachtfelder mit riesigen Armeen. Die Schauplätze kommen Kriegsspiel-Veteranen bekannt vor: Die Amerikaner etwa landen am

D-Day in der Normandie, die Rote Armee belagert 1942 Stalingrad. Abhängig von der jeweiligen Kriegspartei soll sich auch das Arsenal ändern. US-Frontkämpfer rücken mit einer Thompson-MP aus, die Briten sind mit einer Sten MPi ausgerüstet, und die Russen sammeln Waffen und Munition teilweise erst von gefallen Feinden oder Kameraden auf.

Gemeinsam stark

Anders als in Taktik-Shootern wie etwa **Vietcong** kommandieren Sie in **Call of Duty** kein Team. Trotzdem sind Sie selten alleine unterwegs. So kommen etwa US-Fallschirmtruppen in einem französischen Dorf an, das von Deutschen besetzt ist. Zwischen den Häusern dürfen Sie sich frei bewegen. Doch Einzelkämpfereigenschaften, die blind losstürmen und wild um sich ballern, fallen schnell gegnerischen Scharfschützen oder Bunkerbesatzungen zum Opfer. Beim Vorrücken müssen



Im Boot über die Wolga: Ein **Flugzeug-Angriff** versetzt die gesamte Besatzung so in Panik, dass einige Männer ins Wasser springen.

Sie nah bei der Truppe bleiben. Denn KI-Kollegen schreien Ihnen Befehle und Hilferufe zu oder fordern Feuerschutz. In unserer frühen Version robbten wir über ein offenes Feld in Richtung eines befestigten Hauses und können nur Kuhkadaver und Zäune als Deckung nutzen. Von hinten kündigen die Team-Kameraden an, wann ihre nächste Salve Feuerschutz kommt. Dann heißt es weiterhechten zum nächsten Schlupfloch. Außerdem agieren die Mitstreiter äußerst geschickt und ziehen sogar verletzte Verbündete in Deckung. Damit wir in diesen hektischen Gefechten die Übersicht behalten, soll in der fertigen Version ein Kompass am unteren Bildrand die Richtung zum Missionsziel anzeigen.

Gänsehaut-Sequenzen

Fast schon erschreckend echt wirken die Gefechte dank der vielen Skript-Ereignisse, die vor allem zu Beginn der Einsätze ein langweiliges Briefing ersetzen. So überqueren etwa in der ersten Mission der Russen-Kampagne Dutzende Schiffe mit Soldaten die Wolga Richtung Stalingrad. Stuka-Flugzeuge der Deutschen überfliegen die Szene und versenken die Boote rund um den Hauptchar-



Hervorragende KI der **Team-Kollegen**: Verwundete Kameraden werden in Deckung gezogen.



Unser Zug muss hinter **toten Kühen** Deckung suchen.



Beim Angriff auf Stalingrad stürmen wir gemeinsam mit einer Schar **KI-Kollegen** die deutschen Linien (1600x1200).

akter. Währenddessen geraten die anderen Soldaten an Bord in Panik, manche springen sogar ab. Strenge Militär-Kommissare feuern mit MPs auf die Deserteure. Beim Erreichen des anderen Ufers stürmen dann die übrig gebliebenen Kämpfer den Strand hinauf auf die deutschen Stellungen zu. Dabei sind an die 300 KI-Figuren unterwegs, geben Deckung, fliehen vor Fliegerangriffen, springen hinter eine Mauer oder heben Waffen von Gefallenen auf – und wir mittendrin. Dadurch erzeugen die Entwickler eine so dichte Atmosphäre, dass die Missionen schon jetzt wirken wie Szenen aus Filmen wie **Der Soldat James Ryan** oder der US-Fernsehserie **Band of Brothers**.

Material-Schlacht

In fast jeder Mission stehen auf dem Schlachtfeld Fahrzeuge und diverse andere Gerätschaften, die alle Soldaten benutzen dürfen – darunter schwere Panzer, Jeeps, Flak-Kanonen und MG-Nester. Die Entwickler haben sogar eine große Panzerschlacht angekündigt. Ob der



Alle Soldaten dürfen **Flak-Stellungen** Maschinengewehr-Nester und andere Gerätschaften auf den Schlachtfeldern besetzen.

Spieler die Stahlkolosse wie in **Battlefield 1942** selbst lenken darf, steht noch nicht fest. Sicher ist nur, dass Sie als Mitfah-

rer die Waffensysteme der Kettenfahrzeuge kontrollieren. Die anderen Aufgaben an Bord übernimmt der Computer. **PH**

Call of Duty

Genre: Ego-Shooter
Termin: 3. Quartal 2003

Entwickler: Infinity Ward
Ersteindruck: Sehr gut

Patrick Hartmann: »Die Atmosphäre in Call of Duty ist so dicht, dass ich sie mit einem Messer schneiden kann. Wenn die Entwickler jetzt noch Wort halten und neben Panzerschlachten auch einen schicken Multiplayer-Modus einbauen, dann nehme ich im Herbst gerne eine Geschichtsstunde zum Thema Zweiter Weltkrieg.«