

Call of Duty Modern Warfare

Schockfaktor: hoch.
 Überraschungsfaktor: hoch.
 Gänsehautfaktor: hoch.
 Adrenalinfaktor: sehr hoch.
 Begeisterungsfaktor: siehe Wertung.



DVD
- Mega-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4000
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4250

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die belgische Schriftstellerin Amélie Nothomb schreibt in ihrem Roman **Liebessabotage** ziemlich provokativ: »Das einzige, was über den Krieg ehrlicherweise zu sagen wäre, wird nicht gesagt: dass man den Krieg führt, weil man den Krieg liebt und weil er ein guter Zeitvertreib ist.« Ob das für echte Schlachten gilt, darf bezweifelt werden. Für den Ego-Shooter **Call of Duty: Modern Warfare** trifft es dagegen voll ins Schwarze. Selten waren Kampfeinsätze so packend, so faszinierend – dabei schildert das Spiel den zeitgenössischen Krieg in drastischer Dramatik.

Jetzt ist Krieg!

Der Untertitel **Modern Warfare** (»moderne Kriegsführung«) ist Pro-

gramm: Der Entwickler Infinity Ward verlässt nach den ersten beiden Teilen der Reihe (**Call of Duty 3** wurde von Treyarch entwickelt und erschien nur für Konsolen) die bekannten Weltkriegsschlachtfelder von 1944 und 1945 und widmet sich der Gegenwart. **Call of Duty 4** schnappt sich das derzeit beliebteste Feindbild, den Terrorismus: Der russische Ultranationalist Imran Zahkaev zettelt mithilfe des verbündeten Bandenchefs Al-Asad an einen Putsch in einem fiktiven Nahost-Staat an, um von einem gigantischen Anschlag auf die Ostküste der USA abzulenken. Während US-Marines auf der arabischen Halbinsel Welpolizei spielen, wähnt sich Zahkaev im Hinterland von Aserbaidschan in Sicherheit. Doch der Unruhestifter

Inhalt

Test	18
Die zwei Armeen.....	19
Tod von oben	19
Das Kriegsschwein im Einsatz	20
Schießerei in der Fernsehstation.....	21
Technik-Check.....	22
Leise ausschalten – oder doch nicht.....	24
Wozu die Laptops?.....	24
Multiplayer	26
Lichtspiele	26
Zwei Spiele, ein Riesenrad	27

Facts

- ▶ 3 Akte
- ▶ 3 Helden
- ▶ 4 Schwierigkeitsgrade
- ▶ 20 Missionen
- ▶ 19 Levels
- ▶ 23 Waffen



Als Sergeant Paul Jackson bestreiten Sie die meiste Zeit **Häuserkämpfe**. Die KI-Kollegen gesellen sich an Engstellen zu Ihnen, geben Feuerschutz und sichern so Ihr Vorrücken. (1920x1200)

hat nicht mit der britischen Elite-truppe Special Air Service (SAS) gerechnet, die ihn schon seit Jahren auf dem Kieker hat.

Schiff ahoi, die erste

Getreu den Vorgängern schlüpfen wir in **Call of Duty 4** abermals in die Rollen mehrerer Protagonisten: des US-Marines Paul Jackson, des SAS-Sergeants »Soap«

Spielcharakter: Sergeant »Soap« McTavish

Armee: Special Air Service (SAS)

Einsatzort: Aserbaidzhan

Aufgaben: unter anderem einen Spitzel befreien, Al-Asad aufspüren, Raketenabschussbasis manipulieren

Standardausrüstung: Messer, M4A1-SOPMOD-Sturmgewehr (schallgedämpft), M21 (schallgedämpft), vier Blindgranaten, vier Splittergranaten

Situationsbedingte Sonderausrüstung: unter anderem C4, Claymore-Minen, M249

Die zwei Armeen



SAS

Spielcharakter: Sergeant Paul Jackson

Armee: United States Marine Corps (USMC)

Einsatzort: fiktiver arabischer Staat

Aufgaben: unter anderem den Putschisten Al-Asad finden, einen Panzer sichern, Ordnung wiederherstellen

Standardausrüstung: Messer, M4A1-Grenadier-Sturmgewehr, M9-Pistole, vier Blindgranaten, vier Splittergranaten

Situationsbedingte Sonderausrüstung: unter anderem C4, FGM-148 Javelin (Panzerabwehrenkwafe)



USMC

McTavish und dessen Vorgesetzten Captain Price. Letzteren spielen wir in einer Rückblende.

Alles beginnt mit McTavish im rundum gelungenen Tutorial: Bevor wir an einer geheimen Operation auf einem Frachter in der Beringstraße teilnehmen dürfen, müssen wir nämlich auf einem Übungsparcours unser Können unter Beweis stellen. Abhängig davon, wie schnell wir uns durch einen Holznachbau des Schiffsoberdecks kämpfen und wie genau wir dabei auf die hochklappenden Papp-Gegner zielen, schlägt uns das Spiel einen von vier Schwierigkeitsgraden vor – eine zugleich sinnvolle wie unaufdringliche Art der Spielerführung.

Schiff ahoi, die zweite

Nach dem Training setzt uns das Spiel in einen Helikopter, der sich dem Frachter nähert. Die See tobt unter uns, Blitze durchzucken den Himmel, wir seilen uns ab. Und uns wird schlagartig klar, warum die Mission »Besetzung entbehrlich« heißt: Die KI-Kameraden zögern keine Sekunde, den Kapitän und die Bordoffiziere niederzuschießen. Entgeistert verfolgen wir, wie das Spezialkommando mit kalter Effizienz einen Betrunkenen und zwei Schlafende in ihren Kojen exekutiert.

Warum das Vorgehen so skrupellos ist, merken wir, als wir uns über Deck zu weiteren Aufbauten geschlichen haben:

Der Kahn ist voll von Terroristen. Zu unterscheiden, wer hier wer ist, würde unseren Einsatz gefährden. Wir stürmen ins Herz des Schiffs und finden schließlich,

was wir befürchtet haben: einen Atomsprenkopf. Empfänger ist ein gewisser Al-Asad. Kaum haben wir die gefährliche Fracht entdeckt, ereilt uns eine Funknach-



Tod von oben



Zweimal sitzen Sie in Call of Duty 4 in luftiger Höhe an Bordgeschützen. Das eine Mal bedienen Sie in aus zahllosen Spielen bekannter Manier einen **Granatwerfer** (eine sogenannte »Door Gun«) und sprengen gepanzerte Fahrzeuge aus Straßen und Soldaten sowie MG-Nester von Dächern.



Neu und fast schon surreal ist das Erleben, wenn Sie die Kontrolle über die drei **Bordgeschütze** eines AC-130-Gunships übernehmen. Durch den Sichtfilter erkennen Sie nur Konturen, gigantische Explosionen (dank mächtigem 105-Millimeter-Geschütz) gleichen harmlosen Staubwolken.



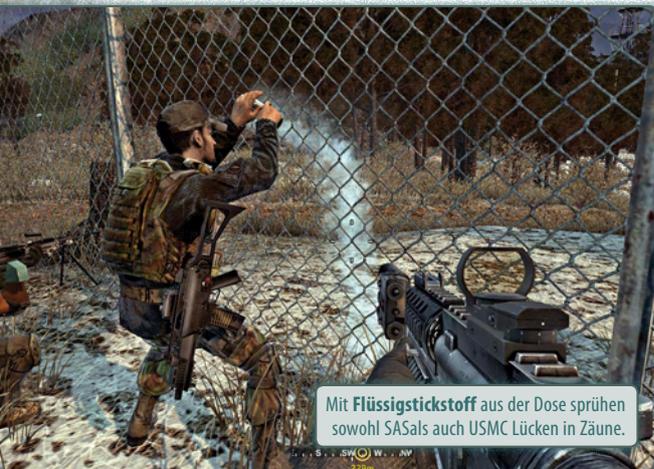
Infinity Ward hat auch die **Gegnermodelle** mit fantastischer Detailfülle ausgestattet.



Joint Operation: Briten und Amerikaner bereiten die Attacke auf eine **Raketenabschussstation** vor und flexen die Luftschächte auf.



Makaberer Detail: Unser KI-Kamerad hat seine Abschüsse auf dem **Helm** vermerkt.



Mit **Flüssigstickstoff** aus der Dose sprühen sowohl SASals auch USMC Lücken in Zäune.



Im zweiten Tschernobyl-Abschnitt ist **McMillan** verletzt. Sie müssen ihn tragen und bei Gefahr absetzen, damit er und Sie schießen können.

richt: Feindliche Flugzeuge nähern sich. Man will uns daran hindern, die Bombe zu bergen. Dann kracht es auch schon, das Schiff kracht, knarzt, bekommt Schlagseite. Uns bleibt nur die Flucht.

Im Prinzip ist diese erste Mission noch immer ein Teil des Tutorials, denn man macht Sie darin mit dem grundlegenden Mechanismus des Spiels vertraut: Wer im rechten Moment vorrückt, gewinnt. Wer sich an einer Stelle verschanzt, muss eine Zeit lang mit immer neuen Gegnerwellen rechnen. Zwar gibt es auch Areale, in denen Sie alle



Feinde ausschalten müssen, bevor es weitergeht (siehe Kasten »Schießerei in der Fernsehstation« auf Seite 21), doch die sind eher selten. Später sind Sie es, der die KI-Kameraden zur Bewegung animiert, indem Sie Ihre Position nach vorn verlagern. Auf dem Schiff übernimmt diese Aufgabe noch Captain Price.

Intro zum Sterben

Im ersten von drei Akten wechselt **Call of Duty 4** nach jeweils einer Mission den Protagonisten. Doch noch sind wir nicht im ersten Akt, noch befinden wir uns im Prolog. Und zwar an der Stelle, an der das

eigentliche Intro einsetzt. Darin schlüpfen wir einmalig in die Haut einer vierten Person, nämlich in die des Staatschefs des fiktiven arabischen Landes. Man wirft uns auf die Rückbank eines alten Mercedes, man schlägt uns einen Gewehrkolben ins Gesicht. Man fährt uns durch eine Stadt, in der das Chaos herrscht. Überall sehen wir, wie Schergen Al-Asads die Bevölkerung einschüchtern, unterwerfen, exekutieren.

Wo die Reise endet, möchten wir an dieser Stelle nicht verraten, aber wir können mit Sicherheit sagen, dass wir seit **Chronicles of Riddick: Escape from**

Butcher Bay keine so eindringliche Eingangssequenz erlebt haben. Übrigens: Achten Sie unbedingt auf den fiesen Typen in dem nicht minder fiesen Trainingsanzug, der Sie vom Beifahrersitz aus mit einer Maschinenpistole bedroht. Den treffen Sie später wieder. Wenn auch nicht so, wie ursprünglich vom SAS geplant.

Pläne zum Fluchen

Überhaupt klappt in **Call of Duty 4** selten etwas so, wie es geplant war. Das merken wir spätestens in der ersten Mission, die wir als US-Marine Paul Jackson bestreiten. Mit riesigem Aufgebot geht es in Black Hawks ins Zentrum des Putsches im Nahen Osten. Ziel ist es, Al-Asad aufzustöbern. Unseren Quellen zufolge hat sich der Mann in einem Haus nahe einer Fernsehstation verschanzt. Schon der Anflug bereitet uns Sorge: Die Hubschrauber stehen unter massivem Beschuss. Das kann kein Spaziergang werden. Auf dem Boden sehen wir zunächst, wie unsere KI-Kameraden mit Stacheldraht eine Straßensperre errichten, dann werden unsere Befürchtungen bestätigt:

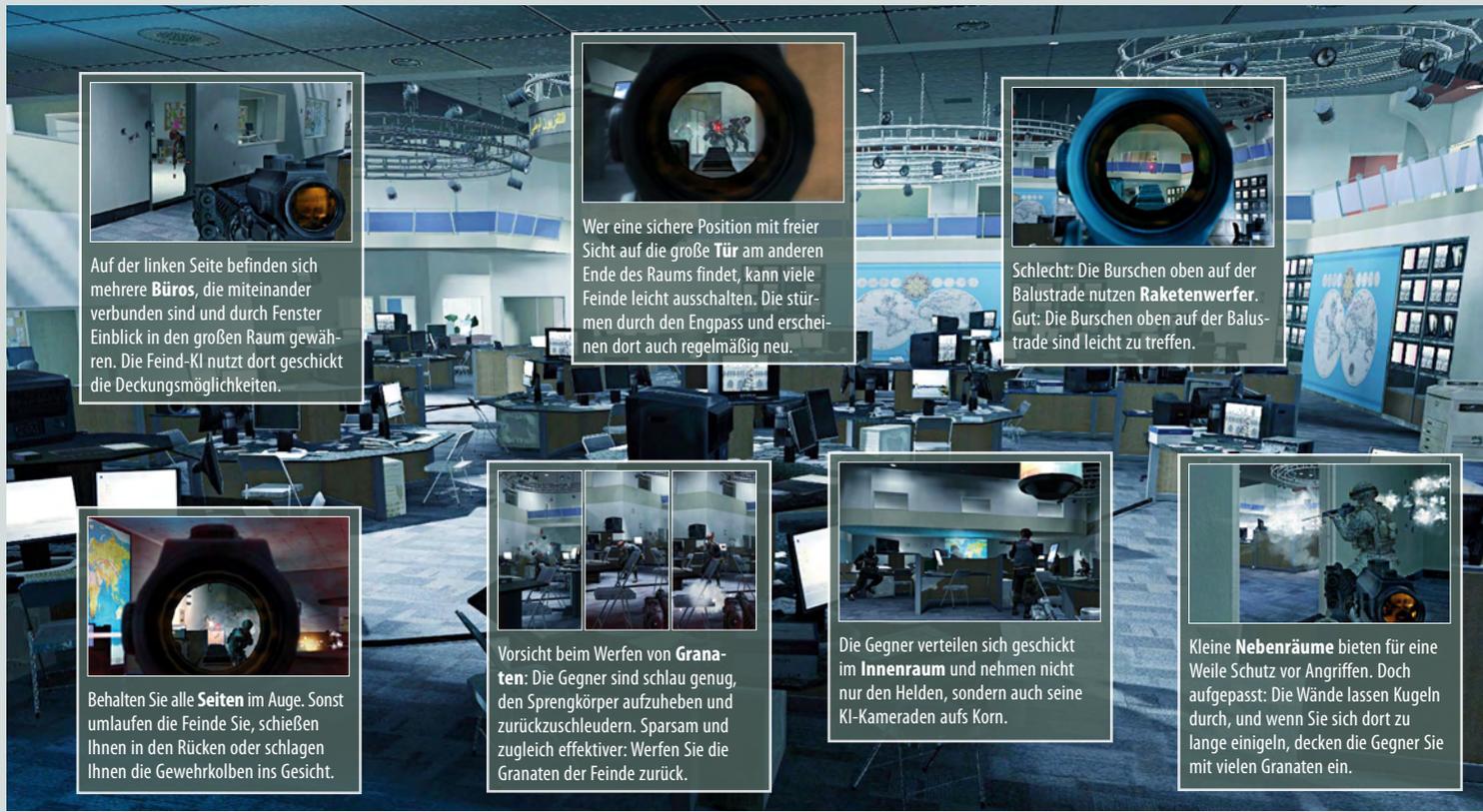
Das Kriegsschwein im Einsatz



Unser Panzer, ein M1A2 Abrams (links hinter dem Bus) mit dem markigen Codenamen »Warpig« (Kriegsschwein) hat keine freie Sicht auf den feindlichen Panzer, der uns blöderweise schon ins Visier genommen hat. Deswegen erhält Warpig den Befehl, durch das **Gebäude** zu schießen. Mit durchschlagendem Erfolg, wie Sie sehen.

Schießerei in der Fernsehstation

Eine der kniffligsten Passagen des Spiels ist die Schlacht im Kontrollzentrum eines Fernsehstudios, aus dem der Putschist Al-Asad angeblich zum Kampf gegen die bestehende Regierung seines Landes aufruft. Wir zeigen Ihnen, womit Sie in dem großen und schlecht einzusehenden Raum rechnen müssen.



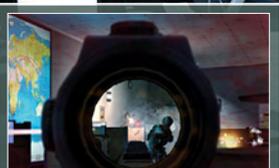
Auf der linken Seite befinden sich mehrere **Büros**, die miteinander verbunden sind und durch Fenster Einblick in den großen Raum gewähren. Die Feind-KI nutzt dort geschickt die Deckungsmöglichkeiten.



Wer eine sichere Position mit freier Sicht auf die große **Tür** am anderen Ende des Raums findet, kann viele Feinde leicht ausschalten. Die stürmen durch den Engpass und erscheinen dort auch regelmäßig neu.



Schlecht: Die Burschen oben auf der Balustrade nutzen **Raketenwerfer**. Gut: Die Burschen oben auf der Balustrade sind leicht zu treffen.



Behalten Sie alle **Seiten** im Auge. Sonst umlaufen die Feinde Sie, schießen Ihnen in den Rücken oder schlagen Ihnen die Gewehrkolben ins Gesicht.



Vorsicht beim Werfen von **Granaten**: Die Gegner sind schlau genug, den Sprengkörper aufzuheben und zurückzuschleudern. Sparsam und zugleich effektiver: Werfen Sie die Granaten der Feinde zurück.



Die Gegner verteilen sich geschickt im **Innenraum** und nehmen nicht nur den Helden, sondern auch seine KI-Kameraden aufs Korn.



Kleine **Nebenräume** bieten für eine Weile Schutz vor Angriffen. Doch aufgepasst: Die Wände lassen Kugeln durch, und wenn Sie sich dort zu lange einigeln, decken die Gegner Sie mit vielen Granaten ein.



Es wimmelt nur so von Al-Asads Anhängern. Manche preschen wild schießend auf uns zu, andere haben sich hinter Mauern und auf Dächern verschanzt. Kugeln zischen und durchschlagen Wände. Raketen und Granaten fliegen. Und natürlich ist Al-Asad nicht im Zielgebäude. Ein neuer Befehl schickt uns zu einer Fernsehstation. Von dort aus sendet der Putschist seine markigen Propagandabotschaften ins Land. Weiter geht es durch die staubige Stadt, in der Autos unter Be-

schuss explodieren, in der Terroristen in schlecht einzusehenden Seitenstraßen auf uns lauern, in der Freunde wie Feinde reihenweise fallen. Am Ende des nervenaufreibenden Einsatzes stellt sich heraus, dass die Filme vom Band kommen; der Bandenchef ist längst ausgeflogen.

Als »Soap« müssen wir erleben, wie die Rettung eines Spitzels bei den Ultranationalisten fast an einer Stinger-Rakete scheitert. Und in der Mission »Demoralisierung« passiert gar et-

was, das selbst abgebrühte Re-akteure gehörig schlucken lässt. Gerade noch haben wir als Jackson die hübsche Pilotin eines abgeschossenen Apache gerettet (Sie wissen schon: Keine Frau bleibt zurück!), sitzen schnaufend in unserem Chinook, als die gesamte Spielhandlung durch etwas entsetzlich Unvorhergesehenes auf den Kopf gestellt wird.

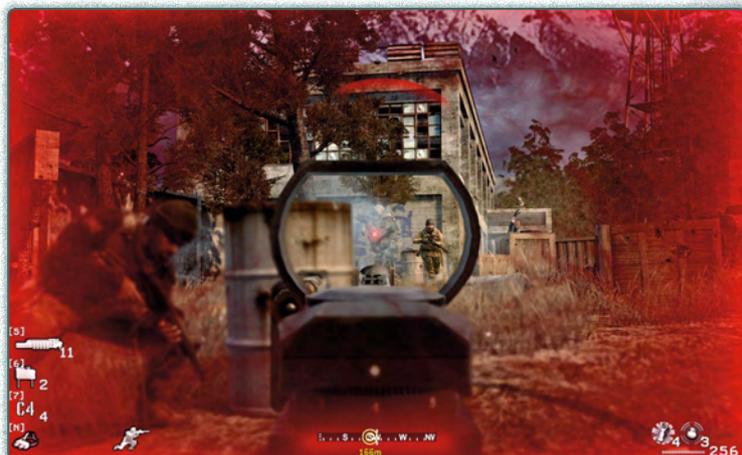
Der Weg zum Finale

Was **Call of Duty 4** von seinen Vorgängern unterscheidet, ist

nicht nur der Sprung in die Neuzeit, sondern auch, dass das Spiel überhaupt eine Geschichte erzählt, samt mehrerer Handlungsstränge und einer gewaltigen Portion Abwechslung. Wo der Engländer McTavish und seine drei Begleiter im ersten Akt (acht Missionen) nächtens über Felder und Dörfer schleichen, Gegner aus schallgedämpften Waffen umnieten und nur dann laut werden, wenn befreundete russische Soldaten zu Hilfe eilen, holzt sich US-Soldat Jackson stets



Captain McMillan und wir unterwegs nach Prypjat. Sie suchen den Captain? Der steht am Baum. Am linken.



Die rote **Färbung** signalisiert, dass der Held schwer angeschlagen ist. Es wird Zeit, in Deckung zu gehen.



TECHNIK-CHECK

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE



STANDARD-PC
ATHLON 64/3000+ - 512 MB RAM - RADEON X800 PRO

► 1024x768 ► niedrige Details

Mit niedrigen Textureinstellungen 1, Modelldetails und fehlenden Schatten 2 sieht Call of Duty 4 fast aus wie der zweite Teil der Serie, läuft dafür aber auch auf älteren Systemen angenehm ruckelfrei.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/4200+ - 1,0 GB RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Im Vergleich zum High-End-System fallen die weniger detaillierten Texturen 1 und die fehlende Kantenglättung 3 auf. Dennoch kann Call of Duty 4 auch in mittleren Einstellungen ein grafisches Feuerwerk abbrennen.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6600 - 2,0 GB RAM - GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050 ► maximale Details ► 4x AA

Kantenglättung 3, plastische Texturen 1 und schaurig-schöne Schattenspiele sorgen für ein intensives Spielerlebnis. Vor allem die Modelle in Call of Duty sehen mit maximalen Details unglaublich gut aus.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Im Vergleich zur High-End-Version (rechts) fallen bei niedrigen Details (links) vor allem die fehlende dynamische Beleuchtung, niedrig aufgelöste Texturen und Modell-Details ins Auge. Zusätzliche Extras wie weiche Rauchkanten, Kantenglättung und anisotrope Filterung sorgen besonders in Bewegung für staunende Gesichter.

TECHNIK-TIPPS

- In den vom Spiel ermittelten Einstellungen wird meistens Kantenglättung aktiviert. Unser Tipp: Wieder deaktivieren und andere Detaileinstellungen wie Texturen erhöhen.
- Mit 1,0 GByte RAM verlängern sich die Ladezeiten enorm, mit 512 MByte dehnen sie sich endlos aus.
- Ab einer Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 2900 XT können Sie ohne große Leistungseinbußen niedrige Kantenglättung einstellen.
- Als eines der ersten Details sollten Sie die »Zahl der Gefallenen« verringern; in der Hitze des Gefechts fällt kaum auf, dass die niedergestreckten Gegner sich bald auflösen.
- Selbst in hohen Einstellungen sieht das Wasser nicht besonders gut aus; um ein paar Prozent Rechenarbeit

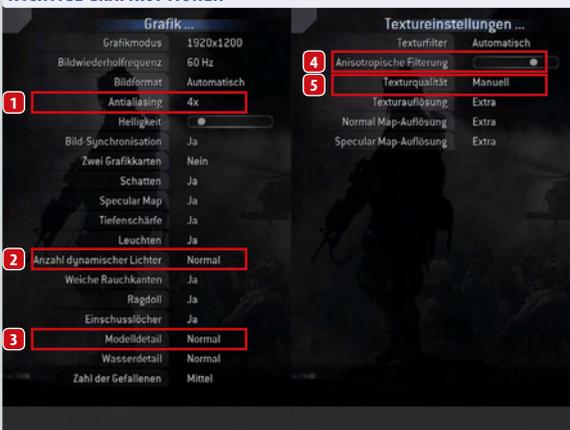
- zu sparen, verringern Sie die Detailstufe auf »Niedrig«.
- Breitbild-Displays stellen das Spiel deutlich realistischer dar; im 4:3-Format wird das Bild gestaucht, besonders bei runden Objekten wie einem Zielfernrohr fällt das »Quetschen« des Bildes auf.
- »Tiefenschärfe« stellt im Spiel weit entfernte Objekte unscharf dar; das ähnelt zwar dem Verhalten des menschlichen Auges, macht das Zielen aber schwieriger.
- »Specular Map« beleuchtet die Gefechte stimmungsvoll und drückt die Framerate nicht allzu sehr in den Keller.

Checkliste

- 6,3 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Vierfache Kantenglättung kostet selbst bei High-End-Karten wie einer Radeon 2900 XT oder Geforce 8800 GTS 320 annähernd 50 Prozent Leistung.
- 2 Dynamische Schattenwürfe intensivieren das Spielgefühl ungemein, verschlingen aber auch fast ein Fünftel der durchschnittlichen Bilder pro Sekunde.
- 3 Auf »Niedrig« verlieren zwar die detaillierten Modelle der Soldaten und Fahrzeuge deutlich an Glaubwürdigkeit, das Spiel bedankt sich dafür mit einer bis zu 15 Prozent höheren Framerate.
- 4 Anisotrope Filterung kostet kaum Leistung, erhöht aber die Bildqualität durch schärfere Tiefen-Texturen.
- 5 Verringern Sie die »Texturqualität« von »Extra« auf »Normal«, läuft das Spiel bis zu 20 Prozent schneller, die Texturen der Gebäude oder Straßen wirken aber längst nicht mehr so realistisch.

SO LÄUFT CALL OF DUTY 4 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
	7900 GS	7900 GT	7950 GT	7900 GTX
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
PROZESSOR	2			
	2000+	2600+	3200+	3,8 GHz
Athlon XP	2000+	2600+	3200+	3,8 GHz
Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57
Pentium D	915	950	965 XE	
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Core 2	E4300	E6300	E6600	Q6600
3	Speicher in MB			
	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	2.560
	3.072			

LEGENDE	4		läuft so flüssig:		läuft so flüssig:		läuft so flüssig:	
	technisch unmöglich	ruckelt stark	1024x768	1280x1024	1280x1024 / Normal	1680x1050	maximale Details	zweifache Kantenglättung
			läuft so flüssig, bis auf niedrige Einstellungen bei Modell- und Wasserdetails, Texturen und Zahl der Gefallenen			läuft so flüssig: Niedrig: Dynamische Lichter, Modell- und Wasserdetails, Anzahl der Gefallenen / Aus. sonstige Optionen		





Nächterns in Aserbaidschan: Angeblich hat sich Al-Asad irgendwo in einem kleinen Dorf verschanzi. Wir kämpfen uns den Hang hinauf und stellen jedes Haus auf den Kopf. Doch zunächst treffen wir und die SAS-Männer nur auf Horden von **Anhängern** des Putschisten.



mit mehreren Squads brachial durch den Nahen Osten.

Ab dem zweiten Akt (fünf Missionen) lenken wir auch Captain Price in einer Rückblende durch einen der intensivsten Schleichensätze der Spielegeschichte. Im Tarnanzug geht es zusammen mit Captain McMillan durchs verstrahlte Umland von Tschernobyl. Wenn Sie im dreckig grünen Anzug im dreckig grünen Gras liegen und mehrere gepanzerte Fahrzeuge und Soldaten nur Zentimeter neben Ihnen passieren, wird



Schon am Boden, schon tödlich verletzt, aber trotzdem schießt dieser **Terrorist** noch mit seiner Pistole auf uns.



Wenn vor Ihren Augen eine **Blendgranate** hochgeht, sehen Sie zuerst mal nichts und dann nur Schemen der Umgebung.

Ihnen garantiert ähnlich flau in der Magengrube wie uns.

Im dritten Akt (vier Missionen) schließlich bleiben wir in der Haut von »Soap« und kämpfen uns durch Aserbaidschan zum besten Finale seit sehr langer Zeit. Nach dem Abspann gibt es noch den Epilog, eine Mission, die eigentlich nichts mit dem Rest zu tun hat, aber trotzdem sehr gelungen ist.

Der Weg der KI

Obwohl **Call of Duty 4** eigentlich ein reinrassiger Ego-Shooter ist, stellt sich das Ein-Mann-gegen-alle-Gefühl zu keiner Zeit ein. Wir haben immer den Eindruck, nur ein Teil – wenn auch ein sehr wichtiger – eines Ganzen zu sein. Das liegt am brillanten Einsatz der Begleitsoldaten. Die Burschen verhalten sich die meiste Zeit enorm schlau. Sie suchen Deckung, sie werfen Granaten, sie schließen sich uns an, wenn wir vorrücken, geben Feuerschutz und rufen Hinweise, etwa wenn sie Gegner entdecken. Teilweise arbeitet **Call of Duty 4** mit vorgefertigten Skripten, um die Männer noch echter wirken zu lassen. So schieben etwa zwei Marines einen Müllcontainer als Deckung vor sich her, um nicht Opfer von MG-Nestern zu werden. Oder Captain Price schleicht sich von hinten an eine einsame Wache heran und erledigt sie lautlos mit dem Messer. Und alle nase-lang hören wir Befehle wie »Jackson, schnapp dir einen Raketen-

werfer und hol' die Helikopter runter!« oder »Soap, ein paar Claymores vor der Tür platzieren und dann den Lockvogel spielen!«. Dass vor allem in Jacksons

Leise ausschalten



Als SAS-Soldat McTavish sind Sie oftmals nachts oder in der Dämmerung unterwegs. Das können Sie häufig nutzen, um einzelne Gegner leise auszuschalten und so Aufsehen zu vermeiden. Erledigen Sie den **Wachposten am Wagen** (oben) und einen weiteren leise, behelligt Sie niemand mehr in diesem Abschnitt. Gelingt Ihnen das nicht, müssen Sie sich noch mit **drei weiteren Gegnern** und **zwei Hunden** (unten) auseinandersetzen.

Einsätzen viele Kameraden fallen, hat allerdings keine Konsequenzen – die Burschen werden fast augenblicklich ersetzt. Wichtige Personen wie Captain Price

Wozu die Laptops?

Die Entwickler haben in fast jedem Level Laptops (insgesamt 31) versteckt. Wenn Sie die einsammeln, haben Sie nach Beendigung des Programms Zugriff auf acht originale Cheats, die die Optik und teils auch die Spielmechanik beeinflussen.



Schwarz-weiß wird's, wenn Sie den Cheat »**Noir**« wählen. Dafür bedarf es zwei Laptops.



Der »**Negativ-Modus**« benötigt vier gefundene Laptops und lässt das Spiel wie ein Dia aussehen.



Alles ist stark überzeichnet, wenn Sie »**Megakontrast**« wählen. Sie brauchen sechs Laptops.



»**Stummfilm-Kriegsführung**«: kein Ton, alles schneller, Piano-Musik mit acht Laptops.

- ▶ Der Cheat »**Splittergranaten**« macht aus einer Granate gleich vier. Zehn Laptops müssen Sie dafür gefunden haben.
- ▶ 15 Laptops braucht »**Ein schlechtes Jahr**« . Dieser Cheat lässt erledigte Gegner in einen Regen von Autoreifen zerplatzen.
- ▶ Mit 20 Laptops dürfen Sie den »**Zeitlupeneffekt**« nutzen. Auf Knopfdruck wird alles wahnsinnig langsam.
- ▶ 30 versteckte Laptops benötigt der Cheat »**Unendliche Munition**«, der – wie der Name schon sagt – ein Nachladen überflüssig macht.



MULTIPLAYER

CALL OF DUTY 4

Keine Multiplayer-Wertung!

Zum Testzeitpunkt konnte uns Infinity Ward keine Mehrspieler-Server zur Verfügung stellen. Aufgrund unserer Erfahrungen mit der Beta-Version können wir Ihnen jedoch schon jetzt verraten, was der Multiplayer-Modus von Call of Duty 4 enthalten wird. Den Test reichen wir in der nächsten Ausgabe nach.

UPGRADES

- ▶ **Erfahrungspunkte:** Mit Spielerfolgen schalten Sie Waffen und besondere Fähigkeiten («Perks») frei.
- ▶ **Waffen:** Call of Duty 4 bietet mehrere Dutzend Waffen. Besonders viele oder spezielle Abschlüsse mit einer Flinte beschern Ihnen neue Visiereinrichtungen, Griffstücke, Schalldämpfer und weitere Bauteile.
- ▶ **Sprengmittel:** Fleißige Spieler erarbeiten sich unterschiedliche Handgranatentypen, Tretminen, Granatwerfer, Panzerfäuste oder entsprechendes Entschärfungsgerät.
- ▶ **Spezialfähigkeiten:** Laden Sie schneller nach, schießen Sie durch Wände, bleiben Sie für das Feindradar unsichtbar, verursachen Sie mehr Schaden und erlangen Sie viele weitere Vorteile.

MULTIPLAYER-MODI

- ▶ **Team-Deathmatch und Free for All:** Geballer zwischen zwei Mannschaften oder jeder gegen jeden.
- ▶ **Domination:** Die Teams müssen strategische Punkte halten, um zu gewinnen.
- ▶ **Hauptquartier:** Wie Domination, allerdings mit einem variablen Kontrollpunkt. Das Team in der Defensive bekommt keine Wiedereinstiege, bis alle Mitglieder ausgeschieden sind.
- ▶ **Suchen und zerstören:** Entspricht in etwa Counterstrike. Das angreifende Team muss eine Bombe an einer neutralen Stelle der Karte legen, das andere muss das verhindern.
- ▶ **Sabotage:** Beide Mannschaften kämpfen um einen Sprengsatz in der Mitte des Schlachtfelds, um ihn in der Basis des Gegners zu zünden - eine Art American Football mit Knarren.

VARIANTEN FÜR DIE SPIELMODI

- ▶ **Klassisch:** die Basisvariante. Spieler verdienen sich Erfahrungspunkte, Waffen und Perks.
- ▶ **Hardcore:** keine Bildschirmanzeigen, Waffen verursachen mehr Schaden - realistisch und tödlich.
- ▶ **Old School:** Waffen liegen im Level herum, Spieler springen höher und haben mehr Gesundheit.

EXTRAS

- ▶ **Kill Cam:** Nach jedem virtuellen Tod sehen Sie die letzten Sekunden des Gefechts aus Sicht des Spielers, der Sie erledigt hat. So wissen Sie immer, von wo die Kugel kam. Camper leben also gefährlich.
- ▶ **Siegesserien:** Mit drei Abschüssen in Folge verdienen Sie sich einen Radar-Scan, der alle Feinde der Karte aufdeckt. Nach fünf fordern Sie einen Luftschlag an, nach sieben einen Kampfhubschrauber, der rund 30 Sekunden über der Karte schwebt und Ihre Feinde auslöscht.
- ▶ **Ränge:** Werden Sie Offizier, vergleichen Sie Ihre Errungenschaften und prahlen Sie mit Ihren Fähigkeiten.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Call of Duty 4 bietet 16 Karten, von der kleinen Zwei-Mann-Arena bis zum Schlachtfeld für bis zu 32 Spieler. Plattformübergreifende Kämpfe PC gegen Xbox 360 wird es jedoch nicht geben, Bots oder Fahrzeuge ebenfalls nicht, dafür aber ein internes Sprach-Chat-Tool sowie Mod- und Punkbuster-Unterstützung. Server-Administratoren erhalten umfangreiche Einstellmöglichkeiten für ihre Matches.

sind gleich ganz unsterblich. Ihre Feinde bleiben schnell zu erlegendes Kanonenfutter, gleichen das aber durch clevere Manöver und schiere Masse aus. Ähnlich

wie in **Call of Duty 2** schickt das Spiel immer neue Angriffswellen los, wenn wir an einer Position verharrten. Anders als im Vorgänger versiegen die aber nach einer Wei-

le. Wer sich an einer Stelle ver-schanzt, dem präsentiert sich **Call of Duty 4** als Schießbuden-Spiel. Denn bestimmte Positionen (etwa an Fenstern) besetzt das Programm immer wieder neu, solange der Nachschub ausreicht. Allerdings funktioniert das Einigeln längst nicht immer, denn die Feinde sind an vielen Stellen clever genug, den Levelraum zu nutzen. Sie bewegen sich in unseren Rücken, suchen Deckung, suchen den Nahkampf mit Gewehrkolbenhieben, feuern gezielt auf Sprengfässer und werfen Granaten wie Marktfräuen Blumensträuße - auch gerne mal durch nur spaltbreit geöffnete Türen.

Der Weg der Helden

Besonders Granaten beweisen uns, dass wir alles andere als unsterblich sind. Selbst auf dem leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade reichen ein paar Treffer und eine Detonation in der Nähe, um Jackson oder McTavish aus den Schuhen zu heben. Heilpakete sowie ein Gesundheitsbalken fehlen. Lediglich eine rote Färbung des Bildschirms verrät, dass es dem Helden nicht mehr gut geht. Dann genügt es, aus dem Schussfeld zu verschwinden. Ein lautes Schnaufen signalisiert nach ein paar Sekunden das Ende des Selbstheilungsprozesses.

Spielen Sie auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad (Veteran), ist nicht nur nahezu jeder unüberlegte Blick aus der Deckung heraus tödlich, sondern man verlangt auch Ihren Zielfähigkeiten deutlich mehr ab. In einer Mission sollen Sie etwa eine wichtige Person über große Distanz mit einem

Lichtspiele



Großen Anteil an der dichten Atmosphäre von Call of Duty 4 haben die **Lichteffekte**. Zwei besonders gelungene Szenen: die Ankunft auf einem Frachtschiff in der Beringstraße bei Gewitter (oben) und eine nächtliche Schlacht, durch brennende Mülltonnen und Leuchtraketen in rotes Licht getaucht (unten).

Scharfschützengewehr ausschalten. Ihr Vorgesetzter warnt noch, dass auch der Corioliseffekt (Ablenkung von bewegter Materie durch die Erddrehung) in den Schuss einberechnet werden muss. Während Sie auf »Rekrut« und »Soldat« kaum etwas davon merken, zieht der Schuss auf »Söldner« und »Veteran« eine deutlich sichtbare Kurve.

Technik, die begeistert

Man mag es fast nicht glauben, aber die Grafik-Engine, die **Call of**



Perfekt inszeniert!

Petra Schmitz: Tatsächlich hegte ich ja Zweifel, ob mir Call of Duty 4 gefallen würde. Der zweite Teil hatte bei mir einen schalen Nachgeschmack hinterlassen. Ich wollte diese virtuelle Schießbude nicht mit dem Zweiten Weltkrieg in Verbindung bringen. Aber ich wurde so was von einem Besseren belehrt! Es beginnt ja schon damit, dass Call of Duty 4 eine Geschichte erzählt. Dann geht's weiter mit den Gegnern, die eben nicht nur doof auf mich zusprechen. Und dann diese fulminante Inszenierung rund um mich und meine Kameraden. Die wird nicht langweilig. Nicht mal nach dem dritten Durchspielen. Was soll ich noch sagen? Die Pflicht ruft!



petra@gamestar.de

Meine Action-Referenz.

René Heuser: Call of Duty 4 hat eine großartig inszenierte Kampagne mit einzigartigen Passagen und Zwischensequenzen, die mich schwer beeindruckt haben. Unbestritten ist die Story deutlich gehaltvoller und damit spannender als in den Vorgängern. Also alles perfekt? Vielleicht erwarte ich einfach zu viel: Aber als ich nach fünf Stunden die Kampagne durch hatte, war mein Appetit noch nicht gestillt. Zudem empfand ich das Feindesaufkommen streckenweise als etwas übertrieben. Angesichts des modernen Szenarios ist es doch arg ungläubwürdig, dass ich wieder fast im Alleingang Hunderte von Gegnern besiege und so den Krieg gewinne!



rene@gamestar.de

Das beste Call of Duty!

Christian Schmidt: Call of Duty 4 ist für mich der beste Ego-Shooter seit Half-Life 2. Ist mir komplett egal, dass es im Großen und Ganzen nichts anderes ist als monströs aufgemotztes Zielschießen auf Pappkameraden. Das Spiel nimmt mich mit in den Krieg. Mitten rein. Und zeigt klipp und klar: Das ist nichts Erfreuliches. Das packt, weil das Spiel knallharte Adrenalin-Action und wohlthuende Schleich-Verschlaufpausen in einem Rhythmus mischt, der an Perfektion grenzt. Überhaupt, Perfektion: Wenn alle Spiele so sorgfältig durchdacht und poliert wären wie dieses, hätten wir Spieler einen Haufen Sorgen weniger. Ein Geniestreich, nicht weniger.



christian@gamestar.de



Wenn sich keine andere Deckung bietet, muss kurzzeitig ein **Wagen** herhalten. Doch lange sollten Sie sich dahinter nicht aufhalten. Die Dinger explodieren nach Beschuss.



In der Ferne erkennen Sie die **Fernsehstation**. Von dort soll Al-Asad Propagandaschichten ins Land senden. Mit mehreren Squads rücken Sie zum Ziel vor.

Duty 4 nutzt, ist lediglich eine aufgebohrte Version der Technologie aus Teil 2. Trotzdem sind Lichteffekte, Modelle, Animationen und der Detailgrad erstklassig. Wenn KI-Kameraden in Deckung schlittern, um Ecken linsen oder getroffen zu Boden gehen, will man fast nicht mehr an ein Spiel glauben. Leuchtraketen färben den Himmel gespenstisch rot, grelle Blitze lassen die Umgebung metallisch erstrahlen, Rauchgranaten bilden undurchdringliche Schwaden, und wenn Kugeln in Mauern schlagen, splintern Stein, Mörtel und Putz. Lediglich die Bodentexturen matschen zuweilen etwas. Und auch bei den Hintergrundbildern, die Berge und Himmel darstellen, hätte sich Infinity Ward ein wenig mehr Mühe geben können.

Der Sound ist nahezu über jeden Zweifel erhaben. Schüsse klingen erschreckend echt – vor allem, wenn sie in Wände einschlagen. Wer zu nah neben einem schießenden Panzer steht,

dem klingeln die Ohren. Gebrüll von Freund und Feind wird eindringlich über die Schlachtfelder getragen. Jedoch erscheint uns die englische Sprachausgabe einen Tick besser, da in der deutschen Version Feinheiten wie Akzente einfach fehlen.

Krieg, den wir lieben

Call of Duty: Modern Warfare mag ein verhältnismäßig kurzer Ego-Shooter sein – aber durch die brillante Inszenierung gehören die sechs bis sieben Stunden Solo-Spielzeit zu den eindrucklichsten, die es je in einem Actiontitel zu erleben gab. Die Abwechslung, die unerwarteten Wendungen, die Spannung, die Bindung zu den KI-Kameraden – all das war für uns selten so intensiv und zugleich so leicht zugänglich. Wir können gar nicht anders, als ehrlicherweise über dieses Spiel zu sagen, dass es ein Krieg ist, den wir lieben und führen, weil er ein guter – nein, ein fantastischer Zeitvertreib ist. **PET**

CALL OF DUTY 4

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Infinity Ward (Call of Duty 2, GS 01/06: 85 Punkte)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 8.11.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfreig.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

SPASS Pumpt durch fulminante Inszenierung fortwährend Adrenalin in Spieleradern.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FORTGESCHRITTENER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PROFI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN vier Schwierigkeitsgrade, Texthilfen, Tutorial
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Rücksetzpunkte

ERFORDERT
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FÜR STANDARD-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FÜR HIGHERN-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD 512 MB RAM 6,3 GB Festplatte	Pentium D 960 Athlon 64 X2/4200+ 1,0 GB RAM 6,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,3 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN
 ■ Radeon 9500 / 9600
 ■ Geforce 6600 GT
 ■ Radeon X600 / X700
 ■ Radeon 9700 / 9800
 ■ Geforce 6800 GT
 ■ Radeon X800 XL
 ■ Geforce 7600 GT
 ■ Radeon X850 XT
 ■ Radeon X1900 XT
 ■ Geforce 7900 GTX

PROFITIRT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** keine Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + tolle Lichteffekte - teils matschige Texturen	9 / 10
SOUND	+ sehr gute 5.1-Effekte + satte und echt klingende Waffengeräusche + sehr passende Musik + gute deutsche Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Spiel schätzt Ihr Können ein + nie unfair + konsequentes und überlegtes Vorrücken führt immer zum Erfolg	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + großartige Script-Ereignisse + Bindung zu KI-Kollegen + Action und Schleichen wechseln ab	10 / 10
BEDIENUNG	+ butterweiche Kontrolle über Spielfigur + klare Anzeigen, verständliche Symbolsprache + rasend schneller Waffenwechsel	10 / 10
UMFANG	+ große Abwechslung + Schwierigkeitsgrade und freischaltbare Cheats motivieren zu erneutem Durchspielen - kurze Solo-Spielzeit	7 / 10
LEVELDESIGN	+ dezente Freiheit beim Vorgehen + stets Deckungsmöglichkeiten + glaubwürdige Schauplätze - Levels linear und stark begrenzt	9 / 10
KI	+ hilfreiche, eigenständige Kollegen + Feinde agieren meist clever ... - ... besetzen aber oft gleiche Positionen und stürmen kopflos	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffen gut den Aufträgen angepasst + perfekte Handhabung + Einsatz von Spezialgerät + Feind- und Freundwaffen nutzbar	10 / 10
HANDLUNG	+ bestes Intro seit Jahren + überraschende und teils schockierende Wendungen + großartiges Finale - etwas dünnes Grundgerüst	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Wegen fehlender Multiplayerwertung, noch keine Einschätzung möglich.

FAZIT Großartig inszenierte, schnörkellose Dauer-Action.



Zwei Spiele, ein Riesenrad



Zwei Levels im Spiel führen Sie nahe an den Reaktor von Tschernobyl. Sie schleichen durch die ukrainische Stadt Prypjat und deren Umgebung.

Sowohl Stadt als auch Umland haben wir bereits im Ego-Shooter Stalker: Shadow of Chernobyl ausgiebig bereist, für den die Entwickler von GSC Gameworld sogar persönlich ins verstrahlte Gebiet fuhren, um Fotoaufnahmen zu machen. Insofern dürfte die Darstellung in Stalker deutlich näher an der Realität sein.

Zum Vergleich dieselbe Stelle in den beiden Titeln: das **Riesenrad** im Zentrum von Prypjat einmal in Call of Duty 4 (links) und einmal in Stalker (rechts).