



Feuer spielt in World at War eine elementare Rolle. Bäume, Gras und Fahrzeuge lassen sich in **Brand stecken** und Feinde dadurch aus der Reserve locken. (1280x720)

**Keine »5« im Titel, kein moderner Antiterror-Kampf mehr. Stattdessen will der Entwickler Treyarch das Genre der Weltkriegs-Shooter neu definieren.**

# Call of Duty World at War

## Bilder vom Entwickler

Die Screenshots in diesem Artikel stammen sowohl von der PC- als auch von der Konsolen-Version des Spiels. Obwohl sich die beiden Fassungen optisch kaum voneinander unterscheiden, haben wir die Bilder entsprechend ihrer Herkunft markiert.

PC

Xbox 360

gamestar.de

- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5297

Es muss eine schwere Zeit für Treyarch sein. Wer einen Nachfolger zu **Call of Duty 4** entwickelt, das Ende 2007 mit hohen Wertungen und noch höheren Verkaufszahlen alle Erwartungen übertraf, hat mit einem immensen Druck zu

kämpfen. Vor allem die PC-Spieler dürften skeptisch sein. Denn während alle bisherigen Serienteile auf das Konto vom Entwickler Infinity Ward gehen, zeichnet Treyarch bislang nur für die konsolenexklusiven und im Vergleich eher bescheidenen Titel **Call of Duty 3** und **Call of Duty: Big Red One** verantwortlich. Sollte er deswegen angespannt sein, so lässt sich Noah Heller, selbstbewusster leitender Produzent von **Call of Duty: World at War**, bei unserem Besuch in London davon nichts anmerken. Im Gegenteil: Das Team ist davon überzeugt, mit dem fünften Teil nicht nur die Serie

weiter zu entwickeln, sondern ganz nebenbei auch das festgefahrene Weltkriegs-Szenario neu zu beleben. Und die Präsentation des Spiels scheint ihm Recht zu geben: Zumindest bei uns verfliegt die unweigerliche »Nicht schon wieder«-Skepsis angesichts der gezeigten Missionen schnell.

### Zurückgeschaut

»Der 2. Weltkrieg war keine schöne Zeit«, leitet Noah Heller die **World at War**-Präsentation ein. Widersprechen können und wollen wir ihm nicht, dennoch bekam man das Grauen dieses Krieges bisher in kaum einem Computerspiel wirklich zu spüren. Die **Brothers in Arms**-Serie versucht zumindest ansatzweise, den Spieler durch das tragische Schicksal der Soldaten aufzurütteln. Und **Call of Duty 4** regt unter anderem mit einer hautnah erfahrbaren Atomexplosion sowie der heiß diskutierten Bomber-Mission zum Nachdenken an. Mit **World at War** möchte Treyarch noch einen Schritt weiter gehen und »den Krieg möglichst drastisch darstellen«, so Heller. Wie zum Beweis startet er die erste Kampagne: In einer Strohhütte am nächtlichen Strand irgendeiner Pazifikinsel

hocken wir als amerikanischer GI gefesselt auf einem Stuhl. Direkt vor uns hat ein japanischer Soldat einen unserer Kameraden in der Mangel, brüllt ihn an, schlägt ihm ins Gesicht und drückt schließlich eine Zigarette in dessen Auge aus. Das Opfer bricht wimmernd zusammen und wird kurz darauf durch das niedersausende Samuraischwert getötet. Ein Raunen geht durch die internationale Journalistengruppe – und wir sind uns schon jetzt sicher: So wird das Spiel in Deutsch-

## Entwickler-Check

Das Entwicklerstudio Treyarch wurde 1996 gegründet und gehört zu Activision Blizzard. Die Firma hat sich auf Actionspiele spezialisiert und unter anderem **Die by the Sword**, die **Spider-Man**-Spiele sowie **Call of Duty 3** veröffentlicht. Neben **Call of Duty: World at War** arbeitet das Team momentan auch am offiziellen Shooter zum nächsten James-Bond-Film **Quantum of Solace**. Treyarch hat seinen Sitz in Santa Monica, Kalifornien.

**Bislang veröffentlichte Spiele (Auszug):** Die by the Sword, Spider-Man 1-3, Call of Duty 3, Call of Duty: Big Red One

**Derzeitige Projekte:** Call of Duty: World at War, James Bond: Quantum of Solace



World at War ist **brutaler** als der Vorgänger. Solche Sequenzen wird es in der deutschen Version nicht geben.



Das amerikanische Bombardement beeindruckt den japanischen Soldaten wenig. Dann muss also doch unsere **Thompson-MP** herhalten.



Derb: Im Nahkampf greifen die Japaner zum **Samuraischwert** und kennen selbst bei verwundeten Soldaten kein Pardon.



Die KI hat dazu gelernt: Japanische Scharfschützen verschansen sich gern in **Palmkronen**.

land nicht erscheinen. Nichtsdestotrotz hat Treyarch sein Ziel erreicht: Nachdem der Schock verflogen ist, sind wir aufgewühlt – und mehr als stinksauer auf den virtuellen Gegner. Wir sind noch hin- und hergerissen zwischen der durch die Entwickler im Spiel entfachten Emotion und dem Ärger über die Klischeehaftigkeit des Gezeigten, da erschüttert eine gewaltige Explosion den Vorführraum und zieht uns wieder in den virtuellen Krieg. Die Wachen vor der Hütte haben heranrauschende Granaten wegsprengt, Kameraden stürmen heran, drücken uns eine Thompson Maschi-

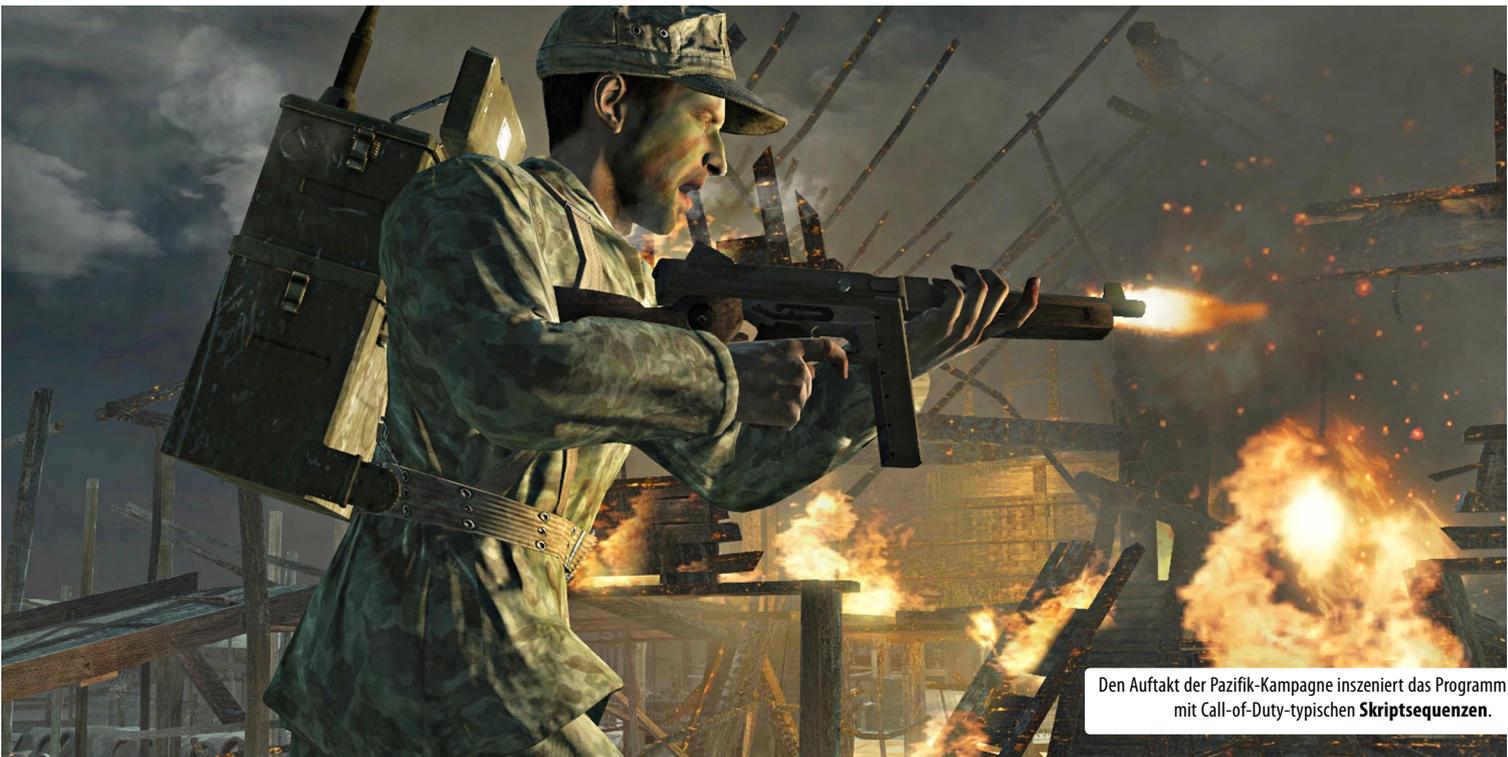
nenpistole in die Hand. »Komm schon, Junge. Raus hier!«, ruft uns ein Offizier entgegen.

### Vorgeprescht

Was die Entwickler nun enthüllen, erinnert an die besten Momente aus **Call of Duty 4**: Um uns herum bricht die Hölle los, Granaten zerreißt die dürren Strohhütten, sprengen tiefe Löcher in den Boden, und jeder Japaner, der sich nicht panisch zu verschansen sucht, beharkt uns wild fluchend mit Gewehr und Schwert. Abgeschossene Flugzeuge stürzen ins Meer, immer wieder holen uns gefährlich nahe Detonationen un-

sanft von den Füßen. Kurzum: In Sachen filmreifer Inszenierung bleibt sich die Serie auch mit **World at War** treu. Und das nicht nur in Actionsequenzen wie dieser. Als wir mit Müh und Not den Rand des Dschungels erreichen, schlägt das Spiel einen anderen Ton an: Im schalen Mondlicht schleichen wir durchs Dickicht, setzen das Gewehr im Anschlag, langsam einen Fuß vor den anderen. »Vorsicht«, flüstert unser Vorgesetzter. »Die Japaner können sich hier überall versteckt haben.« Wie aufs Stichwort schießt plötzlich eine Leuchtrakete in den Nachthimmel, die die Umgebung in ge-

spenstisches Licht taucht – ein Hinterhalt! Um uns herum klappen getarnte Luken im Boden auf, japanische Soldaten springen heraus und stürzen sich auf uns. »Wir haben dem Computer die für die Japaner damals typischen Taktiken beigebracht«, erklärt Heller. Dazu gehören nicht nur die Versteckspielchen in den selbstgegrabenen Tunneln, sondern auch Sprungattacken mit dem Samuraischwert und Scharfschützen, die auf Palmen klettern, um uns von oben aufs Korn zu nehmen. Wirklich ausnutzen kann die KI diese Tricks bislang aber nur bedingt, denn die Levels sind selbst im



Den Auftakt der Pazifik-Kampagne inszeniert das Programm mit Call-of-Duty-typischen **Skriptsequenzen**.



Während wir in einen Hinterhalt stolpern, taucht eine **Leuchtrakete** das Dickicht in gespenstisches Licht.



Deckung ist auf freien Feldern das A und O. Achten Sie auf die hübschen **Unschärfefekte** im Vorder- und Hintergrund.



In *World at War* arbeitet die *Call-of-Duty-4*-Engine. Allerdings hat Treyarch insbesondere an den **Charakteren** gefeilt.

Dschungel beschränkt und enden bereits nach wenigen Metern abseits des Weges in undurchdringlichem Gebüsch – das macht zum Beispiel **Crysis** besser.

### Angezündet

Noah Heller wechselt den Schauplatz (ein Gras bewachsenes Feld am helllichten Tag) und zeigt uns eine weitere Neuerung des Spiels. Wie in **Alone in the Dark** arbeitet in **World at War** eine aufwändige Feuerphysik. Um die zu demonstrieren, greift Heller zu einem Flammenwerfer, drückt auf den Abzug und setzt kurzerhand eine Palme in Brand. Die fängt sofort Feuer, bricht nach einer Weile zusammen und übergibt die Flammen an das umliegende Gras. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern ergibt auch spielerisch Sinn. Denn dadurch lassen sich nicht nur Scharfschützen von Bäumen holen, sondern auch die Deckungsmöglichkeiten der Gegner einäschern. Fieses Detail am Rande: Zünden Sie einen Soldaten an, rennt der kreischend um-

her und setzt im schlimmsten Fall sogar (un)freiwillig unsere Kollegen in Brand – ein weiteres Element, das wir in der deutschen Fassung sicher nicht zu Gesicht bekommen werden. Laut der Entwickler soll (wie bei **Far Cry 2**) bei der Feuersimulation übrigens sogar die Windrichtung eine Rolle spielen. Davon haben wir bislang aber noch nichts gesehen.

### Nachgeforscht

**World at War** besteht aus zwei voneinander unabhängigen Kampagnen. Während die erste im Pazifik spielt und vom Konflikt zwischen den USA und Japan erzählt, schlüpfen Sie im zweiten Abschnitt in russische Soldatenstiefel und wandern von Stalingrad nach Berlin, um Europa von Nazi-Deutschland zu befreien. Die Spielzeit soll sich laut Noah Heller in etwa an **Call of Duty 4** orientieren. Sie dürfen sich also auf einen zwar intensiven, aber mit etwa sechs bis acht Stunden Spielzeit recht kurzen Shooter freuen. Aber wo wir gerade beim Szena-

rio sind: Pazifik, Europa ... das schreit doch förmlich nach bereits in anderen Weltkriegs-Spielen endlos durchgekauten Geschichten wie dem Angriff auf Pearl Harbor oder dem D-Day in der Normandie. »Keine Sorge«, beruhigt uns Heller. »All das wird es in *World at War* nicht geben. Wir haben lange recherchiert und uns mit Veteranen aus jener Zeit unterhalten. Dabei sind wir auf unzählige Geschichten gestoßen, die noch nie erzählt worden sind.« Das lässt hoffen. Aber sind diese Geschichten denn auch spektakulär genug? Treyarch will immerhin **Call of Duty 4** toppen. Müsste man da nicht mindestens die Atombombe auf Hiroshima werfen? Noah Heller grinst.

### Vereinigt

Außer Rambo hat bisher noch niemand einen Krieg alleine gewonnen. Aus diesem Grund bietet **World at War** einen Koop-Modus, in dem bis zu vier Spieler die Kampagne über ein lokales Netzwerk oder das Internet gemeinsam be-

streiten können. Der Clou: Treyarch hat das Erfahrungspunktesystem aus **Call of Duty 4** übernommen und mit einem adaptiven Schwierigkeitsgrad verknüpft. So richtet sich die Gegnerstärke und -cleverness in den Koop-Scharmützeln nicht nur nach der Anzahl der teilnehmenden Spieler, sondern auch nach deren Rang. Generäle haben es also deutlich schwerer als zum Beispiel Unteroffiziere. Selbstredend werden Stufenaufstiege auch in den klassischen Multiplayer-Modi wie Deathmatch wieder eine Rolle spielen. Und wie in **Call of Duty 3** dürfen Sie nun sogar ans Steuer diverser Fahrzeuge, etwa gepanzerter Truppentransporter oder des russischen Flammenwerfer-Panzers T-34. Naturgemäß werden die Karten deshalb ein gutes Stück größer ausfallen als noch in **Call of Duty 4**. Ob das der im Vorgänger hoch gelobten Balance und der Spieldynamik schadet, wird sich bald zeigen – **World at War** soll bereits im Herbst fertig sein. **DM**



Ballerpause: Gelegentlich müssen Sie **schleichen**.

## Call of Duty: World at War

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Treyarch / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Ein großes Erbe, das der Entwickler Treyarch hier antritt. Angesichts der Neuerungen wie der überarbeiteten KI und vor allem der Feuerphysik bin ich allerdings zuversichtlich, dass *World at War* trotz des zunächst verbraucht wirkenden Weltkriegsszenarios mit seinem Vorgänger gleich ziehen kann – wenn die Spielbalance stimmt. Bei der Inszenierung ist *World at War* schon jetzt ganz vorn dabei.



danielm@gamstar.de