

Schon wieder Weltkrieg? Ja, aber diesmal anders, versprechen die Entwickler. Wir haben **Call of Duty 5** angespielt und nachgesehen, ob das stimmt.

Call of Duty **World at War**

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5408
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5297

Leutnant Hiro Onoda ist der wohl disziplinierteste, leidensfähigste und wahrscheinlich auch störrischste Soldat der Geschichte. Der japanische Nachrichtenoffizier war 1945 auf der philippinischen Insel Lubang stationiert, als amerikanische Truppen die Insel überrannten. Der Großteil der japanischen Verteidiger wurde getötet oder gefangengenommen, doch Onoda und drei seiner Kameraden konnten in den Dschungel fliehen. So tief im Grünzeug bekamen die Kämpfer nichts mit, nicht mal, dass ihre eigene Armee kapituliert hatte – und führten den Feldzug auf eigene Faust fort. Einer der vier ergab sich später den philippinischen Behörden, zwei weitere kamen in den folgenden Jahren bei Gueril-

lagekämpfen gegen die Polizei ums Leben. Allein Onoda weigerte sich beharrlich, das Kriegsende zu akzeptieren – er hielt es für eine List der Amerikaner, um ihn zu fangen. Erst als die japanische Regierung Onodas ehemaligen Vorgesetzten zu ihm in den Urwald schickte, akzeptierte der Einzelkämpfer die Niederlage. Daraufhin verließ Onoda den Dschungel – 1974, 29 Jahre nach Kriegsende. Er trug immer noch seine Uniform, sein Schwert, sein Gewehr mit 500 Schuss und ein paar Handgranaten.

Keine Schande

Onoda steht als Sinnbild für die japanischen Soldaten des Zweiten Weltkriegs: Getrieben von einem jahrhundertalten Krie-

gerkodex und einer »Herrenmenschen«-Mentalität (nicht unähnlich der der Nazis) kämpften die meisten von ihnen bis zur Selbstaufopferung für ihr Land und ihren Kaiser. Kapitulation galt als verabscheuungswürdig, der Tod im Gefecht mit dem Feind als höchst ehrenhaft. Einige Japaner zogen gar den rituellen Selbstmord einer Gefangennahme vor: Auf der Pazifikinsel Tarawa ergaben sich nur 17 der 4.600 dort stationierten japanischen Soldaten den amerikanischen Angreifern, auf der Nachbarinsel Makin waren es sogar nur drei.

Mit dieser Art Feind will Treyarch das arg angestaubte Weltkriegs-Szenario ordentlich aufmöbeln: Japaner, die mal mit taktischem Geschick vorgehen, mal

wie Furien aus dem Dschungel stürmen, ein Schwert in der Hand, den Tod im Auge. **Call of Duty: World at War** von Treyarch soll den Krieg im Pazifik so zeigen, wie er wirklich war: unbarmherzig, brutal, wahnsinnig.

Keine Furcht

Wahnsinnig aufregend sind schon die ersten Szenen, die wir vom Spiel zu sehen bekommen: Gerade erst von unseren Kameraden mitten in der Nacht aus einer fieser Folterszene befreit, stolpern wir als amerikanischer Soldat durch eine Strandgarnison der Japaner. Die Dunkelheit wird nur durch brennende Hütten erhellt. Überall Explosionen, Gewehrschüsse, Todesschreie. Wir befinden uns in einem Gefecht auf der



Auf der Insel **Makin** zerlegen wir während einer groß angelegten Landeoperation eine japanische Garnison. Der Held des Spiels soll nun auch schwimmen können – gesehen haben wir das aber noch nicht.



In einer Mission sitzen Sie in einer **PBY Catalina** und nehmen japanische Transportschiffe aufs Korn.



Die Flugzeug-Mission erinnert an den dramatischen »**Tod von oben**«-Einsatz aus Call of Duty 4.

Insel Makin, eben jener Insel, die nur drei japanische Soldaten lebend verließen. Direkt vor uns stürmt einer aus einem Bambusverschlag. Wir sehen schon: Der wird nicht zu den drei Glücklichen gehören, denn er brennt lichterloh. Doch anstatt sich wenige Meter weiter ins Meer zu werfen, um seine Flammen zu löschen, stürzt sich der Todgeweihte auf einen amerikanischen Soldaten, um ihn ebenfalls anzuzünden. Der GI wehrt sich verzweifelt, doch der Japaner lässt sich in seiner Raserei nicht stoppen. Die Männer gehen schreiend zu Boden, wenig später regen sich beide nicht mehr. Skriptsequenzen kennen wir aus der **Call of Duty**-Reihe schon, aber so etwas? Starker Tobak. »Die Gefechte im Pazifik waren vermutlich die unerbittlichsten, die dieser Krieg hervorbrachte«, erklärt Hank Keirse, Activisions Militärberater für die Shooter-Serie. »Die Japaner kämpften mit einer selbsterstörerischen Entschlossenheit, die die Amerikaner niemals für möglich gehalten hätten«, fährt Hank fort. Geschichten von der grausamen Unbeugsamkeit der japanischen Truppen machten schnell die Runde, und so wurden mancherorts die Nachfahren der Samurai fast schon als übermenschlich gefürchtet – ein Gefühl, das **World at War** auch beim Spielere erzeugen will.

Kein Quatsch

Japanische Supersoldaten greifen an – pumpen die Entwickler da nicht die Wirklichkeit ein wenig auf, um das immergleiche Weltkriegs-Geballer aufzupeppen? »Überhaupt nicht,« verteidigt sich Mark Lamia, Chef von Treyarch, »wir haben uns mit vielen Veteranen dieses Feldzuges unterhal-

ten, und dabei Geschichten gehört, die hätten wir uns so niemals ausdenken können.« Die Amerikaner antworteten auf die Entschlossenheit der Verteidiger mit brutaler Gewalt. Auch das findet sich im Spiel wieder: Gerade, als wir die brennenden Soldaten hinter uns gelassen haben, stoßen wir auf zwei GIs, die einen Japaner gestellt haben. »Sollten wir

den nicht gefangen nehmen?«, fragt der eine zögerlich, »Mir doch egal!«, entgegnet der andere, hebt seine Thompson-Maschinenpistole und eröffnet das Feuer auf den wehrlosen Asiaten. Wir haben erst zwei Minuten von **World at War** gesehen, aber schon ist uns klar: **Call of Duty 5** ist in jedem Fall noch schonungsloser als seine Vorgänger.

Keine Konserve

Nach dem ersten Gefecht am Strand marschiert unsere Gruppe ins Landesinnere. Der Gefechtslärm verebbt, nun hören wir nur noch die Geräusche des Dschungels. **World at War** spielt dabei nicht einfach eine Audiodatei mit zusammengeschnittenem Gezirpe, Geraschel und Gefiepe ab, sobald wir die entsprechende Mar-



Dichter **Dschungel** ist ein Novum für die Call-of-Duty-Reihe. Frei begehbar wie in Crisis ist er allerdings nicht, sondern folgt engen Levelgrenzen.



Nach den infanteristischen Landeoperationen schicken die Marines **Panzer** auf die Inseln. Sie können also auch große Massenschlachten erwarten.



Um ein USK-Siegel zu erhalten, muss Treyarch den **Flammenwerfer** etwas entschärfen. Brennende Menschen werden Sie also vermutlich nicht sehen.



In der Russen-Kampagne werden Sie sich bis zum **Reichstag** in Berlin vorkämpfen. Der wird natürlich von deutschen Truppen erbittert verteidigt. Mit welchem Erfolg, verraten die Geschichtsbücher.

kierung im Level überschritten haben, sondern positioniert eine Vielzahl von Geräuschquellen auf dem Spielfeld, die ein realistisches Klangfeld in Echtzeit erzeugen. Am Fuße eines Hügels hören wir zum Beispiel kleine Tiere durchs Unterholz wuseln, auf der Kuppe flüstert uns dann ein sanfter Wind um die Ohren. Apropos flüstern: Im Urwald werden unsere Kameraden sichtlich nervös – sie haben Angst vor japanischen Soldaten, die gerne mal tagelang in den Baumwipfeln auf ahnungslose Opfer lauern. Nachdem während des Makin-Einsatzes bereits zahlreiche GIs ja-

panischen Heckenschützen zum Opfer gefallen waren, gaben die Vorgesetzten tatsächlich den Befehl aus, vorab auf »verdächtige« Bäume zu schießen – was die Soldaten tatkräftig umsetzten. **World at War** orientiert sich stark an solchen historischen Fakten. Die Einsätze, die Sie im Spiel erleben, stellen allerdings nicht wie in der **Brothers in Arms**-Reihe haargenau echte Gefechte nach, sondern werden nach altbewährten **Call of Duty**-Tugenden gestaltet: stark begrenzte Levels mit jeder Menge Skriptsequenzen. Wer frei begehbaren Dschungel sucht, muss vorerst zu **Crysis** greifen.

Kein Alleingang

Wie in den Vorgängern laufen Sie auch in **World at War** regelmäßig mit computergesteuerten Gefährten herum. Die tragen zwar immer einen Namen und eine Waffe, spielen aber nur selten eine entscheidende Rolle. Stirbt ein Kamerad, wird er vom Spiel schnell durch einen neuen Kämpfer ersetzt. Doch erstmals in der **Call of Duty**-Reihe werden Sie in Teil 5 auch kooperativ in den Krieg ziehen können, und zwar mit bis zu drei Freunden gleichzeitig. Und so laufen wir Seite an Seite mit Noah Heller, dem leitenden Produzenten des Spiels, über das Flugfeld von

Makin, auf dem mittlerweile auch amerikanische und japanische Panzer umherrollen. Der Einsatz ist so packend inszeniert, wie wir das von der **Call of Duty**-Reihe kennen: Jagdflieger rasen knapp über unseren Köpfen hinweg und nehmen einander und die Bodentruppen aufs Korn, eine der Maschinen bleibt mit der linken Tragfläche an einem Strommast hängen, überschlägt sich und taumelt in eine anrollende Panzerkolonne – was für ein Spektakel!

Keine Freigabe

Wir rennen vor Deckung zu Deckung, denn am Rand der Lande-



Wie im Vorgänger werden die **Spielfiguren** sehr detailliert ausgestattet und animiert.



World at War will **Kriegsgräu**el drastischer zeigen, als wir das aus bisherigen Weltkriegs-Shootern kennen.



Ihr Alter Ego wird oft von computergesteuerten Kameraden begleitet, die für eine dichte **Schlachtfeld-Atmosphäre** sorgen, indem sie fleißig mitkämpfen – oder dramatisch inszeniert das Zeitliche segnen.

bahn haben sich Japaner verschanz, die uns mit Maschinengewehr-Feuer beharken. Wir hechten in den Krater einer Granate, die zuvor mehrere Marines zerrissen haben muss, denn wir finden eine Handvoll neuer Waffen – wie in **Call of Duty 4** können wir immer nur zwei große Knarren gleichzeitig tragen. Wir entscheiden uns für eine Panzerfaust, heben den Kopf kurz aus dem Graben und feuern das Geschoss in Richtung der MG-Stellung. Die Rakete trifft, wir sehen mehrere Feinde durch die Luft wirbeln, der Schutzwall der Japaner hat jedoch keinen Kratzer: Zerstörbare Umgebung gibt's in **World at War**

nur in Ausnahmefällen. Dafür sind einige Objekte brennbar, wie uns Heller gerade demonstriert. Er hat einen Flammenwerfer gefunden und zündet damit eine Wiese und einen »verdächtigen« Baum an. Aus dem stürzt ein schreiender Heckenschütze, der sich in seinem Haltegurt verfangt, kopfüber noch wenige Sekunden zappelt und schließlich seinen Verletzungen erliegt. Kamikaze-Japaner, Kriegsverbrechen, jetzt auch noch ein Flammenwerfer – ob da der deutsche Jugendschutz mitspielt? »Wir arbeiten eng mit der USK zusammen,« verrät Mark Lamia, »und natürlich müssen wir Anpassungen machen, aber der Flam-

menwerfer bleibt – sogar im Mehrspielerpart.« Wir werden sehen.

Keine Revolution

Der Multiplayer-Modus basiert auf den Prinzipien von **Call of Duty 4**. Hier treten die Spieler in verschiedenen Deathmatch-Modi und missionsbezogenen Varianten gegeneinander an, gewinnen Erfahrungspunkte und schalten neue Waffen und sogenannte »Perks« frei. Das sind Spezialfähigkeiten wie schnelleres Nachladen oder mehr Sprintausdauer, von denen Sie nur eine begrenzte Zahl mit ins Gefecht nehmen dürfen. Einige der Knarren und Talente muss Treyarch dem Szena-

rio anpassen – die Blendgranaten aus **Call of Duty 4** etwa gab es im Zweiten Weltkrieg noch nicht. David Vonderhaar ist bei **World at War** für die Balance im Multiplayermodus zuständig: »Es gab damals zwar keine Blendgranaten, wie wir sie heute kennen, aber es gab Leuchtkugeln. Die können die Spieler einsetzen und dabei noch die Hauptfunktion ausnutzen: Die Dinger machen dunkle Levels taghell.« Auch die ersten Schalldämpfer gab es schon in den 40ern. Die reduzieren zwar in erster Linie das Mündungsfeuer, doch die Schützen werden wie schon in **Call of Duty 4** nicht mehr auf der Karte angezeigt. Vete-



Die überarbeitete Grafik-Engine bietet hübsche Spielereien mit Licht und **Schatten**.



Wird der **Sprittank** des Flammenwerfers getroffen, gehen Kanister und Soldat spektakulär in die Luft.



Nur wenn gerade **Bomber** laut dröhnend über uns hinweg fliegen, bleiben unsere Schüsse ungehört. Schick: Unschärfefeffekte lassen das Gras vor uns verschwimmen, während wir uns auf unseren Feind konzentrieren.

ranen des Vorgängers werden also schnell ins Spiel finden, denn an dessen hervorragenden Grundlagen ändert sich kaum etwas. Allerdings werden die Spieler jetzt, wie in **Battlefield 2**, Gruppen bilden können, deren Anführer dann Angriffsziele und Wegpunkte für seine Untergebenen anordnet.

Keine Ruhe

Besitzer einer guten Surround-Anlage werden im Multiplayermodus von **World at War** einen gehörigen Vorteil gegenüber Stereo-Hörern haben, denn die Klangortung funktioniert mit mehreren Lautsprechern ausgezeichnet. Objekte zwischen Ihnen und der

Geräuschquelle beeinflussen den Schall. Zünden Sie etwa eine Granate hinter einer Deckung oder in einem Gebäude, ertönt die Explosion realistisch gedämpft. Abgesehen von der Richtung, aus der das Geräusch kommt, können Sie also auch die Umgebung des Klangs einordnen. Was uns besonders begeistert hat: Der Schall in **World at War** wandert. Schussgeräusche verhalten daher mit der Zeit, die Position des Schützen lässt sich also noch besser erahnen. Ein einsamer Sniper, der sich auf einem Hügel versteckt und mehrmals hintereinander herumballert, ohne anschließend die Position zu wechseln, wird

nicht lange alleine bleiben – und wenn er nur Besuch von einem Waffen-Fan bekommt. Denn sämtliche Schrotflinten, Maschinengewehre, Pistolen und so weiter hat Treyarch mit penibler Genauigkeit aufgenommen. Wenn Sie immer schon mal eine echte Schusswaffe hören wollten: **World at War** kommt verdammt nah ran.

Keine Kleinwagen

Scharfschützen sind in **Call of Duty 4** nur selten auf ihre Kosten gekommen, denn dort sind die Spielfelder relativ klein und automatische Sturmgewehre entsprechend nützlicher. In **World at War** soll es nun größere Karten geben.

Allerdings nicht wegen der Kampfdistanzen, sondern für die neuen Vehikel: Sie werden Panzer steuern dürfen. Die anderen angekündigten Fahrzeuge hat Treyarch mittlerweile wieder verworfen. Vonderhaar: »Es macht einfach keinen Spaß, hinten auf einem LKW zu sitzen. Deshalb bauen wir keine Truppentransporter ein, sondern nur Panzer.« Auf den Fahrzeugkarten wird zwar genug schweres Gerät für jeden herumstehen, aber auch geschickte Infanteristen können es mit den Blechkübeln aufnehmen. Dem Szenario angemessen soll es Panzerfäuste, Haftgranaten und Sprengladungen geben, mit de-



Keine **Gnade**: Dieser deutsche Soldat tötet verletzte Überlebende eines Gefechts mit seiner Maschinenpistole.



Die »**Acht-Achter**« war eigentlich eine Flak, wurde aber auch gegen Bodenziele eingesetzt.

nen Fußsoldaten Fahrzeuge zerstören. Die Landschaft wird dabei allerdings nicht in Mitleidenschaft gezogen. Dazu Vonderhaar: »Zerstörbare Umgebung wäre natürlich realistischer, aber wenn ein einzelner Panzer einfach alles auf der Karte in die Luft sprengt oder plattwalzt, macht das den Infanteristen nun mal keinen Spaß.«

Keine Gnade

Stalingrad war sehr zerstörbar, und tatsächlich kein Spaß für Infanteristen. Dort spielt die zweite Kampagne von **World at War**, und zwar aus Sicht eines russischen Soldaten. Seine Militärkarriere wird ihn im Laufe des Spiels nach Berlin bringen, doch zunächst muss er erst mal dem Sensenmann von der Schippe springen: Nach einem großen Gefecht innerhalb der Stadt beginnt unser Einsatz mitten auf einem von Toten übersäten Schlachtfeld. Wir liegen verletzt am Boden und müssen hilflos mit ansehen, wie deutsche Soldaten in aller Ruhe über den Kampfplatz streifen und verletzten Überlebenden den »Gnadenschuss« geben – auch ohne die fanatischen Japaner erzeugt **World at War** noch genügend Schockmomente. Unsere einzige Chance: tot stellen. Unser Alter Ego schließt die Augen, wir hören nur noch seinen Atem, die Schritte der näherkommenden Soldaten und gelegentliche MP-Salven. Unser Held wird ohnmächtig. Als wir wieder zu uns kommen, sind die Deutschen weg, dafür sind die Krähen da – Aasfresser. Ein schauriges Bild. Neben uns kauert ein alter Mann. Er ist ein erfahrener Scharfschütze, doch seine rechte Hand ist verwundet. Und das gerade jetzt, wo er endlich den deutschen Offizier im Visier hat, den er schon so



Der russische **Scharfschütze**, der uns in einer spannenden Mission durch Stalingrad leitet, ist fast so cool wie Captain Price aus Call of Duty 4.

lange jagt. Wir übernehmen die Flinte des alten Haudegens und legen auf die Eskorte des Offiziers an. Doch wir dürfen immer nur dann schießen, wenn gerade ein Bomber über uns hinweg donnert und der Motorenlärm den Mündungsknall überdeckt. Die Szene ist zwar aus dem Film **Duell – Enemy at the Gates** geklaut, spannend ist sie trotzdem.

Keine Atempause

Nachdem wir die Deutschen erledigt haben, schleichen wir mit dem alten Soldaten weiter durch die Ruinen von Stalingrad und liefern uns ein Duell mit einem feindlichen Scharfschützen, bis wir schließlich von einer deutschen Patrouille überrascht werden. Die ganze Mission erinnert stark an den dramatischen Einsatz in Prypjat aus **Call of Duty 4**, doch das schmälert den Spielspaß nicht. Im Gegenteil: Die Prypjat-Mission ist eine der span-

nensten des Vorgängers, eine Neuauflage kann also nicht schaden. Im Koop-Modus kommt der Einsatz in dieser Form nicht vor, stattdessen kämpfen wir uns hier mit einer Horde von Soldaten durch die Ruinen Stalingrads. Dabei passt **World at War** die Herausforderung auf die Erfahrungspunkte der Spieler an: Vier Generale bekommen stärkere Gegner vorgesetzt als vier Neulinge.

Diese Kämpfe sind ebenso gut inszeniert wie die reinen Solomissionen und quellen ebenfalls vor Skriptsequenzen über, bieten darüber hinaus aber noch ein Wettbewerbselement: **World at War** verteilt an jeden Spieler Punkte und vergibt Sonderpreise für denjenigen, der am meisten Gegner besiegen konnte, besonders genau geschossen hat oder ähnliches. Diese Belohnungen werden auf die übrigen Erfahrungspunkte im Multiplayermodus angerechnet. In der Kampagne

wird es ein solches System allerdings nicht geben. Gut so, denn **Rainbow Six: Vegas 2** hat gezeigt, wie sehr so etwas die Atmosphäre stören kann.

Keine Japaner?

Mit der Atmosphäre des modernen Japan, das er 29 Jahre nicht gesehen hatte, kam Leutnant Onoda zunächst nicht zurecht: Er wanderte nach Brasilien aus und kehrte erst Jahre später in sein Heimatland zurück. Shoichi Yokoi, ein zweiter Kriegsheimkehrer, der 1972 aus dem philippinischen Urwald marschiert war, zeigte sich vom Japan der 70er regelrecht verstört: Keine Spur mehr vorhanden von den alten Tugenden, die ihn und Onoda knapp drei Jahrzehnte im Dschungel überleben ließen. Entsetzt über langhaarige Jungs und kurzberockte Mädchen rief er: »Ihr seid keine echten Japaner! Wo sind die echten Japaner?« **FAB**



Zerstörbare Umgebung wird es nur in vorprogrammierten Situationen und Skriptsequenzen geben.

Call of Duty: World at War

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **November 2008**
► Hersteller **Treyarch / Activision** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Mir wäre ein modernes Szenario lieber gewesen. Aber Weltkriegs-Shooter sind ja nicht automatisch langweilig, und wenn sie so gut gemacht sind wie **World at War**, können gerne noch ein paar kommen. Eine Innovations-Trophäe wird der fünfte Teil der Reihe wohl nicht kriegen, aber spannend wird das Spiel in jedem Fall. Außerdem kriegt die Serie sicherlich mal einen Sonderpreis – für ihr Lebenswerk.



fabian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut