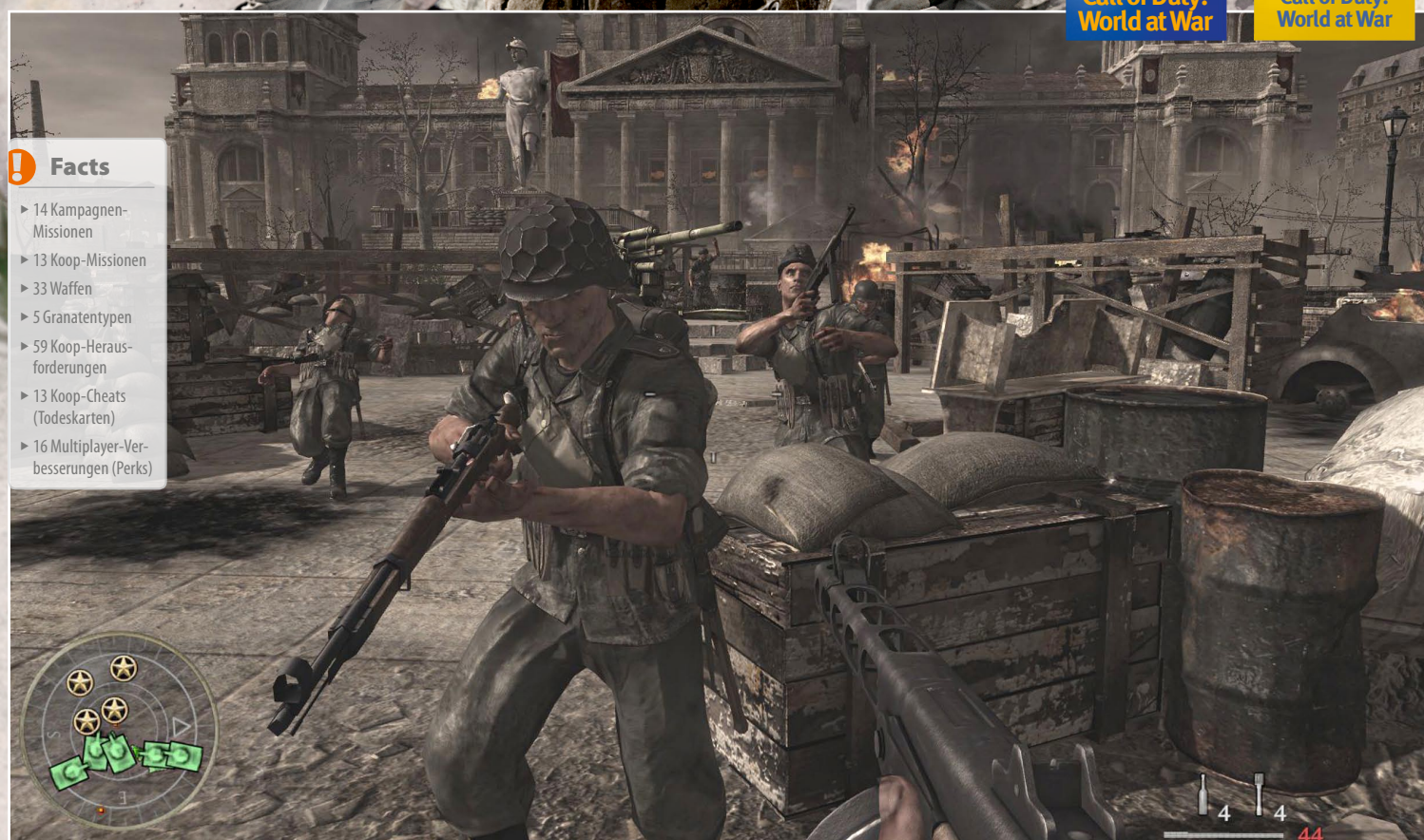


Die Pflicht ruft wieder in den Zweiten Weltkrieg. Der bietet zwar großartig inszenierte Action, aber keinen Spannungsbogen.

Call of Duty World at War



Als Russe Dimitri Petrenko kämpfen Sie sich bis zum **Reichstag** in Berlin vor. Die Deutschen haben einen massiven Abwehring ums Gebäude gelegt, den Sie überwinden müssen. (1920x1200)

DVD
Top-Spiel-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5297

Etwas über ein Jahr ist es her, dass der Entwickler Infinity Ward mit **Modern Warfare** der altgedienten Shooter-Reihe **Call of Duty** neues Leben einhauchte. Und das nicht nur, weil er den Zweiten Weltkrieg (das Szenario der vorhergehenden drei Serienteile) durch eine fiktive Gegenwart austauschte und Spieler mit modernem Kriegsgerät losschickte. Es waren ein großartiger Spannungsbogen, aufwühlende Skript-Ereignisse, brillantes Missionsdesign und ein umfangreicher wie

motivierender Multiplayer-Part, die **Call of Duty 4** zu einem herausragenden Erlebnis werden ließen. Der fünfte Teil führt nun wieder zurück in die Vergangenheit. Als Amerikaner Miller kämpfen Sie gegen die Japaner, als Russe Petrenko geht's von Stalingrad über die Seelower Höhen nach Berlin bis in den Reichstag.

Die Schauplätze hat der Entwickler Treyarch (verantwortlich für **Call of Duty 3**, das nur auf Konsolen erschien) der Serie getreu mit mächtig Wumms vollge-

packt. Ständig fliegt etwas in die Luft, Japaner und Deutsche stürmen in Hundertschaften auf Sie zu und peitschen Sie von einem Adrenalinausbruch in den nächsten. Das alles sieht zudem überwältigend aus. Trotzdem gelingt es **World at War** nicht, an die Größe des Vorgängers heranzureichen.

Stets am Limit

Das Spiel startet auf der Insel Makin im Pazifik. Gerade noch haben Sie mitansehen müssen, wie einem Ihrer Kameraden die Kehle

Die deutsche Version

In der hiesigen Version des Spiels fehlen einige besonders drastische Sequenzen und Animationen sowie eine Koop-Variante, in der Sie sich gegen Zombies verteidigen müssen. Das Original werden Sie hierzulande allerdings nicht bekommen, weil es mit verfassungsfeindlichen Symbolen nicht geizt.

aufgeschlitzt wurde (solche intensiven Szenen lassen sich übrigens über die Einstellung des Gewaltgrads ausblenden), als Sie in



Mit dem tödlichen **Flammenwerfer** machen Sie auf einen Streich gleich mehrere Japaner unschädlich.

letzter Sekunde vor dem gleichen Schicksal bewahrt werden. Ihr vorgesetzter Sergeant Roebuck ersticht den mordlustigen Japaner und rettet Sie. Kaum aus den Fängen des Feindes befreit, drückt man Ihnen eine Waffe in die Hand. Ähnlich beginnt auch der russische Einsatz: Sie kommen nach einer verheerenden Schlacht in Stalingrad zu sich (mit großartiger Musik unterlegt), treffen auf einen gewissen Reznov, der sich im weiteren Verlauf als wahnsinniger Kriegstreiber entpuppt, und müssen sogleich den Scharfschützen mimen.

Anders als **Modern Warfare** hält **World at War** keine Verschnaufpausen in Form von Schleicheinsätzen für Sie bereit. Ob auf russischer oder amerikanischer Seite: 99 Prozent der Zeit stehen Sie unter massivem Beschuss und teilen Ihrerseits Kugeln jenseits der Zählbarkeit aus. Immerhin gibt's Abwechslung vom Infanteristenleben in Panzer- und Flugzeugeinsätzen. Als Russe steuern Sie in einer Mission einen T-34 durch feindliche Abwehrstellungen. Als Amerikaner (nur dieses eine Mal nicht Miller) stehen Sie an den Bordgeschützen eines umgebauten Seeaufklärers »PBV Catalina« und schrotten japanische Kampfflieger und -boote. Ansonsten aber hetzen Sie von Deckung zu Deckung, werfen Granaten oder zündeln mit dem Flammenwerfer.

Ganz schön knackig

Das Spiel macht's Ihnen an vielen Stellen selbst auf den unteren

beiden Schwierigkeitsgraden nicht einfach. Die in **Modern Warfare** noch streckenweise erfolgversprechende Methode »blindlings bis zum nächsten Speicherpunkt vorstürmen« (die **Call of Duty**-Spiele sichern selber, Sie dürfen nicht) funktioniert so gut wie nie. Probieren Sie es dennoch, tauchen entweder unversehens Gegner in Ihrem Rücken auf und stechen Sie nieder, oder Sie werden mit Granaten und Kugeln so reichlich eingedeckt, dass keine fünf Sekunden vergehen, bevor Sie ins Gras beißen. Man verlangt von Ihnen, ein Mindestmaß an Gegnern zu erledigen, sodass Sie und Verbündete sicher vorrücken können. In der vorletzten Mission müssen Sie gar eine bestimmte Zeit an einer Stelle ausharren und immer wieder anstürmende Gegner erledigen, bis ein Skript-Ereignis eintritt, das Ihnen den Vormarsch ermöglicht.

Ansonsten bleibt das Spiel aber der Serie treu: Feindwelle um Feindwelle brandet auf Sie ein, wenn Sie es sich an einer

Stelle gemütlich machen. Taktische Finessen dürfen Sie von der Gegner-KI nicht erwarten. Gerade in der Rolle des Amerikaners Miller müssen Sie mit massiv hirnlos auf Sie zustürmenden Japanern rechnen, die Sie mit dem Bajonett aufspießen wollen. Das wirkt in der Häufigkeit, in der es auftritt, zuweilen etwas albern.

Irgendwann versiegt der Strom an Gegnern zwar, doch wenn Sie jedes Mal so lange warten, bis es nur noch Feinde kleckert, sitzen Sie Ewigkeiten an **World at War**.

Unsichtbare Gegner

Schwierig wird's nicht nur durch die Gegnermassen, sondern auch durchs Leveldesign. Deutlich häufiger als im Vorgänger **Modern Warfare** bewegen Sie sich durch verwinkelte Abschnitte, in denen Feinde leicht zu übersehen sind. In Berlin lauern Deutsche gerne in längst passierten Ruinen und schießen Ihnen in den Rücken.

Apropos »übersehen«: Die Japaner machen regen Nutzen von Tarnkleidung, verbergen sich im



Auf den japanischen Inseln lauern auch in den **Palmen** zahlreiche Gegner.

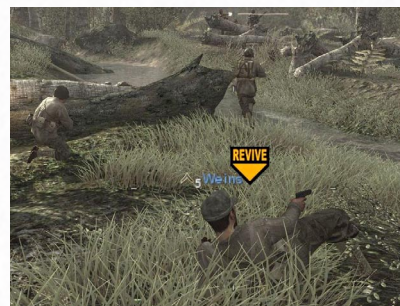
Der Koop-Modus

Bis auf die Mission »Black Cat« können Sie die Einsätze von **Call of Duty: World at War** mit bis zu drei weiteren Spielern auch im Koop-Modus bestreiten. Die Missionen sind über das Menü einzeln anwählbar, es muss zuvor nichts freigeschaltet werden.



Im **Koop-Modus** stürmen wir den Reichstag in Berlin.

Im Koop können Sie Mitspieler wiederbeleben. Dazu müssen Sie nur die Benutzen-Taste drücken. Gefallene erkennen Sie an einem Zeichen über dem Kopf. Zusätzlich verrät ein Farbschema, wie lange Sie Zeit haben, um jemanden zu retten (orange: frisch umgekippt, rot: kurz vor Tod). Ein Timer wäre jedoch hilfreicher. Stirbt ein Mitspieler, müssen alle die Mission am letzten Kontrollpunkt neu starten.



Tödlich getroffene Spieler können Sie **wiederbeleben**.

Um die Koop-Gefechte abwechslungsreicher zu gestalten, lassen sich über so genannte Todeskarten Besonderheiten hinzuschalten. Wenn Sie etwa in einem Level die Karte Pik As finden, können Sie die Gegner in Zombies verwandeln. Die regenerieren Gesundheit, sind also schwieriger auszuschalten. Insgesamt sind 13 Karten im Spiel versteckt.



Über die Todeskarte Pik As werden Gegner zu **Zombies**.

Fazit: Der Koop-Modus ist eine feine Dreingabe, die sich auf höheren Schwierigkeitsgraden anspruchsvoll spielt und Koordination verlangt. Schön: Sie schalten auch im Online-Koop Ränge frei, die im regulären Multiplayer-Modus etwa für neue Waffen sorgen.

TECHNIK-CHECK

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



OLDIE-PC
ATHLON 64 3200+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

In minimalen Details läuft Call of Duty 5 auch auf älteren Rechnern ruckelfrei. Während fehlende Schatten **1** und die leichte 4:3-Verzerrung **2** kaum auffallen, stören die extrem hässlichen Texturen **3** umso mehr.



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3800+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 9600 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Bereits mit einem halbwegs aktuellen Dual-Core-PC spielen Sie CoD 5 in sehr hohen Details, wenn auch ohne Kantenglättung, maximale Texturen **3** und nur in der leicht verzerrenden 4:3-Auflösung **2**.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► maximale Details, 4xAA

Wenn Sie Call of Duty 5 in einer 16:10-Auflösung spielen, sind Kreise auch Kreise **2** und keine Eier mehr. Zudem stimmen Schatten **1** und Texturen **3**, ab einer Geforce 8800 GT gibt es Kantenglättung obendrauf.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Im linken Bild sind die Blätter der Bäume dunkle Kleckse, die Texturen unscharf, und Schatten fehlen nahezu komplett. Rechts hingegen sind alle Regler auf Anschlag, inklusive Schatten, Kantenglättung, lichtdurchlässiger Blätter und schickerer Texturen.

TECHNIK-TIPPS

- Call of Duty 5 braucht einen Dual-Core-Prozessor, Einkern-CPU's sind bereits mit mittleren Details überfordert. Quad-Cores bringen keinen nennenswerten Vorteil.
- Wie schon bei Call of Duty 4 sollten Sie als erste Einstellung die »Zahl der Gefallenen« verringern. In der Hitze des Gefechts fällt kaum auf, dass die niedergestreckten Gegner sich schneller auflösen. In Multiplayer-Gefechten gibt es diese Option übrigens gar nicht.
- Deaktivieren Sie in Multiplayer-Schlachten »Kugelvirkung« und »Dynamische Blätter«. Das bringt etwas Leistung, und das Sichtfeld verschwimmt nicht mehr bei jedem Treffer.
- Call of Duty 5 startet zwar auch mit Shader-2.0-Karten, bleibt jedoch beim Start

- hängen. Der Vorgänger Call of Duty 4 funktioniert noch problemlos mit den alten Shader-2.0-Karten.
 - Tipp: Erstellen Sie zwei Profile, eines für den Solo-Modus und eines für Multiplayer-Schlachten. Denn die Grafikeinstellungen sind an das Profil gekoppelt; so können Sie einfach zwischen verschiedenen Einstellungen hin- und herschalten.
 - Ab einer Geforce 8800 GTS (512 MByte oder 640 MByte) oder Radeon HD 2900 XT können Sie ohne große Leistungseinbußen niedrige Kantenglättung einstellen.
- Checkliste**
- 5,8 GByte Speicherplatz
 - 3,0 GHz Prozessor
 - 1,0 GByte RAM
 - Shader-3.0-Karte
 - DirectX 9.0c

HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1** Auflösung: Pro verringerter Auflösungsstufe erhöht sich die Frame-Rate um bis zu 20 Prozent. Achtung: In 4:3-Auflösungen verzerrt das Bild.
- 2** Schatten: Ohne Schatten läuft Call of Duty 5 etwa 20 Prozent schneller. Im Multiplayer-Teil sind Schatten zudem eher hinderlich, da Sie Gegner schwerer erkennen.
- 3** Specular Map: Ohne diese Option reflektieren glatte Oberflächen kein Licht
- 4** Dynamische Blätter: Wenn Sie die dynamischen Blätter abschalten, sehen Pflanzen hässlicher aus, zumal das Spiel läuft nur geringfügig schneller.
- 5** Kugelvirkung: Nach einem Treffer verschwimmt Ihr Sichtfeld, was in Multiplayer-Schlachten eher stört. Auf die Leistung hat diese Option kaum Einfluss.

SO LÄUFT CALL OF DUTY: WORLD AT WAR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **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.

1	Geforce 6									
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
2	Geforce 8									
	X1300	X1600	X1800	X1800 XL	X1900 XT	X1950	X1950	X1950	X1950	X1950
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GT	9800 GT	9800 GT	9800 GT
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	4870	4870	4870
3	Pentium 4 / D									
	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE				
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57					
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+				
4	Phenom									
	8450	8750	9500	9650	9650	9650	9650	9650	9650	9650
	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E6600	E6600	E6600	E6600	E6600	E6600
	Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300
5	Speicher in MB									
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096	
6	technisch unmöglich									
	1024x768	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
	alles deaktiviert	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig	Gefallene: Winzig
	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering	Texturen: Gering
7	läuft so flüssig:									
	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung
	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal	Gefallene: Mittel, Texturen: Normal
8	läuft so flüssig:									
	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050
	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung	AN: Schatten, Specular Map, Ozean-Sim, Dym. Blätter, Kugelvirkung
	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra	Gefallene: Groß, Texturen: Extra

Multiplayer

Der Mehrspieler-Part von World at War ist dem des Vorgängers Modern Warfare sehr ähnlich, weist aber einige interessante Besonderheiten auf.

Die Karten

13 Maps bietet World at War bisher. Dabei handelt es sich nicht um bloße Kopien von Level-Abschnitten des Hauptspiels, sondern um speziell entworfene Areale. Es gilt: Die Karten von World at War sind komplexer aufgebaut als die des Vorgängers und verschaffen Ihnen so letztlich mehr Laufwege und Winkel zum Verbergen. Auf vier Maps finden Sie Panzer, die Sie teilweise zu zweit besetzen können. Die Dinger sind nicht unbesiegt: Haftgranaten, Rucksackladungen oder Bazookas machen ihnen schnell den Garaus.

Die Spielmodi

Team-Deathmatch und Frei für alle: Geballer zwischen zwei Mannschaften oder jeden gegen jeden.
Capture the Flag: Klassischer Flaggenklau, bei dem nur dann gepunktet werden kann, wenn der eigene Wimpel in der Basis ist.
Hauptquartier: Die Teams müssen einen strategischen Punkt einnehmen und halten. Das Team in der Defensive bekommt keine Wiedereinstiege, bis alle Mitglieder ausgeschieden sind.

Suchen und zerstören: erinnert an Counterstrike: Das angreifende Team muss eine Bombe an einem von zwei Punkten legen. Das andere Team muss das verhindern.

Sabotage: Beide Mannschaften kämpfen um einen einzigen Sprengsatz, der in der Basis des Feinds gezündet werden muss.
Krieg: Spielt sich ähnlich wie der Modus »Herrschaft« in Modern Warfare. Beide Teams müssen Punkte einnehmen, um zu gewinnen. Krieg schreibt allerdings eine bestimmte Einnahmehierarchie vor. Zudem bekommt das dominierende Team einen Zeitbonus und kann Punkte so deutlich schneller erobern.

Die Abschuss-Serien

Wer drei, fünf oder gar sieben Abschüsse hintereinander hinbekommt, ohne dabei selber ins Gras zu beißen, wird wieder belohnt. Wie im Vorgänger spendiert Ihnen das Spiel nach drei erledigten Gegnern einen Karten-Scan, der Ihnen Feinde anzeigt. Nach fünf erhalten Sie einen Artillerie-Angriff, der eine von Ihnen markierte Stelle mit Sprengkörpern eindeckt. Das entspricht in etwa den

Bomben aus Modern Warfare, schüttelt das Areal aber wesentlich heftiger durch und erschwert Ihnen noch mehr das Zielen, sollten Sie sich in der Nähe aufhalten. Nach sieben Abschüssen gibt's in Modern Warfare einen Helikopter, der über die Karte kreist und alles niedermäht. Weil Kampfhubschrauber für den Zweiten Weltkrieg ausfallen, schicken Sie in World at War eine Hundemeute auf Ihre Feinde. Gut: Ein Körperkontakt mit den Hunden ist zwar ähnlich tödlich wie eine Bleiladung aus dem Helikopter, aber immerhin kann man die Viecher relativ leicht ausschalten, es besteht also Chance auf Überleben.

Falls Sie bei den vielen Wuffis durcheinander kommen: Die schwarzen sind immer die der gegnerischen Mannschaft, die braun-schwarzen die der eigenen und somit ungefährlich.

Die Errungenschaften

Genau wie in Modern Warfare schalten Sie bei Online-Spielen in World at War Ränge und damit nach und nach mehr Waffen und Schalldämpfer, Zielfernrohre oder größere Magazine frei. Zudem

gibt es wieder die so genannten Perks (deutsch: Vergütungen), die Ihre Spielfigur etwa länger sprinten lassen.

Anders als in Modern Warfare ist in World at War bei Rang 50 nicht Schluss. Sie können bis 65 aufsteigen und anschließend noch Prestige-Abzeichen sammeln. Dazu bietet World at War eine Reihe von Perks, die im Vorgänger nicht existieren. So können Sie nun etwa mit »Zweite Chance« Teammitglieder heilen, die dieses Extra auch aktiviert haben. Eher überflüssig hingegen scheint »Sonnenbrille«, mit dem Sie von Leuchtgranaten nicht so stark geblendet werden. Auch neu in Modern Warfare: Neben den drei üblichen Extras dürfen Sie noch ein viertes für die Panzer dazuschalten und beispielsweise die Drehrate des Geschützturms erhöhen oder den Stahlkoloss mit dem Perk »Bleifuß« schneller machen.

Das Fazit

Der Multiplayer-Part von World at War macht dank des cleveren und abwechslungsreichen Kartendesigns und der größtenteils sinnvollen Perks einen rundum gelungenen Eindruck. Sehr gut!



Auf vier Karten dürfen Sie in World at War **Panzer** fahren.



Anders als in Modern Warfare gibt's nun auch **Capture the Flag**.



Nach sieben Abschüssen in Folge können Sie **Hunde** freilassen.

hohen Gras (ähnlich wie Captain McMillan und Sergeant Price in **Modern Warfare**) oder springen aus Löchern im Boden. Bessere Übersicht erhalten Sie dann durch den Einsatz des Flammenwerfers, der Bodenbewuchs schnell runterbrennt und vielen Widersachern oft schon vor einer Attacke den Garaus macht. Die auf vielen Palmen lauernden Japaner erreichen Sie damit allerdings selten. Die Burschen müssen Sie mit einem Schießseisen pflücken.

Realitätsfreies Ballern

Call of Duty 5 hält satte 33 Waffen parat; von der amerikanischen Pistole bis zum deutschen Panzerschreck ist alles vertreten. Davon können Sie zwei große (etwa Maschinengewehr und Flammenwerfer) oder eine große und eine kleine (Pistole) tragen. Wie schon immer in der Serie verhalten sich die Bleipusten auch in **World at War** alles andere als realistisch. Mit einer Thompson-Maschinengewehr (Tommy Gun) können Sie

bedenkenlos drauflos holzen, die Waffe verzieht selbst bei längeren Salven kaum. Auch Scharfschützengewehre produzieren nur minimalen Rückschlag. Der Flammenwerfer muss nicht mal aufgetankt werden, er verlangt nur hin und wieder nach ein paar Abkühlsekunden. Ein Minimum an Simulation wird dadurch erreicht, dass Sie besser treffen, wenn Sie über Kimme und Korn zielen oder den Atem anhalten, sobald Sie Zielfernrohr-Waffen einsetzen.

Zuweilen kommt auch Spezialgerät zum Einsatz. Auf der Insel Peleliu etwa müssen Sie mehrere in einen Berg eingelassene Flak-Stellungen mit Sprengstoff unschädlich machen, ähnliches vor dem Reichstag in Berlin. Und von Ihnen geordnete Luftschläge (nur auf amerikanischer Seite) heben halbe Paläste aus dem Boden.

Zu viel des Guten?

War **Modern Warfare** schon ein Augenschmaus für jeden, der ein

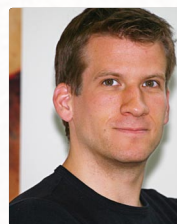


Kommt Ihnen ein Gegner zu nahe, können Sie ihn mit dem **Messer** erledigen, wenn Sie rechtzeitig die entsprechende Taste drücken.

Alte Schule

Fabian Siegmund: In der letzten Preview habe ich noch behauptet, mir würden Weltkriegs-Shooter nicht langweilig werden, solange sie nur gut inszeniert sind.

Aber ach, ich habe wohl doch schon zu viele davon gespielt, und so habe ich bei fast jeder Mission in World at War den berechtigten Verdacht, das alles schon mal anderswo gesehen zu haben. Zum Beispiel in Call of Duty 2. Dabei ist der neueste Teile der Serie technisch natürlich auf dem neuesten Stand, und die Inszenierung ist auch super. Für Ego-Shooter-Rekruten ist World at War also eine ausgezeichnete Grundausbildung, ich als alter Veteran sehne mich indes nach neuen Aufgaben. Es gab und gibt ja schließlich genug Konflikte auf der Welt – und die müssen doch auch für irgendwas gut sein.



fabian@gamestar.de



Mit einer **Schneiderpuppe** lockt Genosse Reznov einen feindlichen Scharfschützen in Ihr Sichtfeld.

ordentliches Feuerwerk zu schätzen weiß, setzt **World at War** noch einen drauf. Ständig fliegt etwas in die Luft, Flugzeuge kacheln vom Himmel, Flakfeuer zischt – manchmal ist es fast zu viel des Guten. Momente, in denen Sie etwa hinter einem Feuerpanzer durch den Dschungel unterwegs sind, gehen nahezu unter in all der übrigen Bildgewalt. Kleinere Szenen (beispielsweise ein Soldat, der verzweifelt nach seinem verlorenen Helm greift) bekommen Sie nur mit Glück zu sehen.

Auch der Sound, so gut er sein mag, verwischt nach einer Weile. Zu Beginn hören Sie die Schreie um Sie herum noch. Weil aber ein ständiger Lärmteppich über dem Geschehen liegt, gehen Anweisungen manchmal unter. Da hilft dann nur der Blick in die Missionsbeschreibungen, um zu wissen, welchen Befehl man Ihnen gerade zugerufen hat.

Hier kaum Handlung

Ihre Aufgabe reduziert sich – wie schon immer in der Serie – aufs Erledigen der Gegner. Diesbezüglich lässt sich **World at War** kein Vorwurf machen, die Gefechte bleiben durchgehend spannend. Wie das Spiel die Schießereien verpackt, ist dagegen weitaus weniger motivierend als im Vorgänger. In **Modern Warfare** führte

einen roten Faden durch das fiktive Szenario; **World at War** bleibt dagegen im geschichtstreuem Rahmen, der amerikanische Einsatz hat nichts mit dem russischen zu tun. Eine übergreifende und treibende Handlung fehlt. Zudem werden die Einsätze jeweils nur durch Minimalfaktoren zusammengehalten. Bei den Amerikanern ist es der Erzähler Roebuck, der zwischen den Missionen die Lage analysiert. Bei den Russen prügelt Sie der irre Reznov mit markigen Sprüchen weiter – kein Vergleich zur Tiefe und Dramatik, die wir in **Brothers in Arms: Hell's Highway** erlebten.

Emotionale Momente gehen unter. Auf US-Seite versucht der Titel Ihnen zum Beispiel Melodramatik unterzujubeln, indem Roebuck Ihnen die Hundemarken eines Gefallenen in die Hand drückt. Nur haben Sie mit dem entsprechenden Soldaten nicht wirklich was zu tun, dessen Tod bleibt gleichgültig. Fazit: **World at War** verschenkt die Chance auf erzählerische Güte, indem es viel versprechende Ansätze übergeht und Sie sofort wieder in die Schlacht schickt. Der Vorgänger **Modern Warfare** behält in dieser Hinsicht die Nase vorn; in Sachen großartig inszenierter und spannender Gefechte macht **World at War** der Serie aber alle Ehre. **PET**

Actionreich, handlungsarm

Petra Schmitz: Grundsätzlich liefert Call of Duty: World at War genau das, was man von dem Shooter erwartet: pausenlose großartig in Szene gesetzte Action, die einen schnell einfängt. Leider lässt sie auch schnell wieder los, denn die Missionen werden kaum sinnvoll zusammengehalten. Man klappert wie in den ersten drei Serienteilen Schlachtfelder ab – fertig. Ein übergreifender Spannungsbogen wie in **Modern Warfare** fehlt. Die seltenen Momente, in denen das Spiel zum Erzählen ansetzt, werden zu schnell übergangen, wirken teilweise sogar arg aufgesetzt, fast schon peinlich. So bleibt Call of Duty 5 für mich ein guter, teilweise sogar sehr guter Ego-Shooter, der seinem Vorgänger aber nicht das Wasser reichen kann.



petra@gamestar.de



In der Mission »Black Cat« müssen Sie nicht nur Gegner schrotten, sondern auch **Schiffbrüchige** retten.

CALL OF DUTY 5

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Treyarch (Ein Quantum Trost, GS 01/09: 67 Punkte)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 13.11.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

Kein durchgehender Spannungsbogen durch erzählerische Defizite.



GENRE Action

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER 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
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 HIGHER-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte	Pentium D 950 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte	Core 2 Duo Q9300 Athlon 64 X2/6000+ 4,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Safedisc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN
 ■ Geforce 6600 / 6800
 ■ Geforce 7800 / 7900
 ■ Geforce 8800 / 9800
 ■ Geforce 9600
 ■ Geforce GTX 200
 ■ Radeon X1600
 ■ Radeon X1800 / X1900
 ■ Radeon HD 2900
 ■ Radeon HD 3800
 ■ Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Sehr gut (siehe Seite 66)

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), CTF, TDM, Krieg, Sabotage, Suchen und zerstören, Hauptquartier (je 64)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVSUCHE** intern
DEDICATED SERVER ja **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
FAZIT Sehr gutes Kartendesign und Rangesystem motivieren für lange, lange Zeit.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ großartige Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + tolle Lichteffekte	9 / 10
SOUND	+ satte Waffensounds + fantastische Musik + gute deutsche Sprecher - Anweisungen gehen im Lärm zuweilen unter	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + überlegtes Vorgehen führt stets zu Erfolg - zuweilen sehr knifflige Stellen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ großartige Skript-Ereignisse + dichte Schlachtfeld-Atmosphäre - kein Kameradengefühl	8 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gute Kontrolle über Spielfigur + klare Anzeige, verständliche Symbolsprache + schneller Waffenwechsel	10 / 10
UMFANG	+ rund acht actionreiche Spielstunden + Koop-Modus + versteckte Todeskarten für Koop + umfangreicher Multiplayer-Part	9 / 10
LEVELDESIGN	+ dezente Freiheit beim Vorrücken + stets Deckungsmöglichkeiten + Panzerfahrten, Flugeinsatz + meist Schlauch-Levels	9 / 10
KI	+ eigenständige Kollegen + Feinde werfen Granaten zurück, gehen in Deckung ... - ... besetzen oft gleiche Positionen und stürmen kopflos	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffen gut an Aufträge angepasst + perfekte Handhabung + Einsatz von Spezialgerät + Freund- und Feindwaffen nutzbar	10 / 10
HANDLUNG	+ Darstellung des irren Reznov gelungen + gute Missions-Einleitungen - kein Spannungsbogen + Helden nur Schießkasper	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Optisch herausragender, knackiger Shooter.

86

SPIELSPASS