

Wir blicken hinab in die Straßenschluchten von Caracas.

Call of Duty Ghosts

Wir haben drei Levels begutachtet, von denen uns aber nur einer beeindruckt hat. Einer ohne Hund. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward (Call of Duty: Modern Warfare 3, GS 01/12: 91 Punkte)**
Termin: **5.11.2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8321

Krieg ist immer gleich. Man läuft irgendwem hinterher, und wenn der Feind naht, muss man sich verstecken oder ihn heimlich abmurksen oder beides. Zumindest in **Call of Duty**. Seit der denkwürdigen Tschernobyl-Schleichmission im ersten **Modern Warfare** zeigt Activision bei jeder **Call of Duty**-Präsentation mindestens einen Einsatz nach ähnlichem Strickmuster. So natürlich auch bei **Call of Duty: Ghosts**, das wir uns auf der E3 angeschaut haben. Dabei gab's sogar gleich zwei Heimlich-Levels zu sehen. In der Mission »No Man's Land« durchschleichen wir die Ruinen von San Diego, in »Into the Deep« durchtauchen wir heimlich ein Riff. Außerdem zeigt uns Activision auch einen Abschnitt namens »Federation Day«, der uns in ein venezolanisches Hochhaus führt – und auf serientypisch knallige Weise auch wieder heraus. Aber eines nach dem anderen, denn auch die beiden anderen Abschnitte halten

einige interessante Erkenntnisse bereit.

Die Besonderheit von »No Man's Land« heißt Riley, bellt gerne und hat ein dickes Fell. Nein, es geht nicht um einen Sergeant der US-Marines, sondern um den mit großem Tamtam

(oder Wauwau) angekündigten Militärhund, der uns durch die Ruinen San Diegos begleitet. Warum die Stadt in Trümmern liegt, möchten die Entwickler noch nicht verraten. **Call of Duty: Ghosts** verlegt die Serie in eine neue Welt mit neuer Vorgeschichte, in der ein bislang nicht näher benanntes »episches Ereignis« die kompletten Vereinigten Staaten zerlegt hat. Ein reguläres Militär gibt es nicht mehr, stattdessen begeht unser »Ghosts«-Elite-trupp Sabotageakte hinter den feindlichen Linien. Wer Feinde sind, bleibt indes unklar.

Technisch hinterlässt das vollmundig als Next-Generation-**Call of Duty** angepriesene **Ghosts** einen nur mäßig modernisierten Eindruck, auch wenn es tatsächlich besser aussieht als die Vorgänger. Sei's drum, dafür stoßen wir auf eine interessante Szenerie: Wo San Diego sein sollte, klafft ein riesiger Krater, Häuser- und Straßenreste ragen in den Abgrund. Als wir am Rand entlangschleichen, kracht eine Kirchenruine in die Tiefe. Außerdem weht am Kraterstand eine US-Fahne, auf der nur 48 statt 50 Sterne prangen. Was zur Hölle ist hier passiert? Mit diesen Andeutungen schafft es Activision immerhin, unser Interesse für diese neue **Call of Duty**-Welt zu wecken. Vermutlich stecken aber doch nur die üblichen »Weltkrieg trifft Terror«-Fantasien dahinter.

Doch zurück zu Riley, der Hund lässt sich nämlich – steuern! Als wir auf Gegner sto-

ßen, schalten wir in die Köterkamera um. Der Kläffer hat nämlich ein elektronisches Auge auf den Kopf gegurtet, »gelenkt« wird er mit Vibrationspads an seinen Flanken.

Witzige Sache, aber mal ehrlich: Wir spielen einen Hund?! Nicht unbedingt der erste Wunsch, den wir an ein neues **Call of Duty** hätten. Als sich der Spieler

und sein menschlicher Kumpan seitlich neben einer Tür platzieren, denken wir: Och nö, jetzt kommt wieder eine dieser »Tür aufsprengen und in Zeitlupe alles wegballern«-Szenen. Aber nix da: Statt eine Sprengladung an die Tür zu kleben, schlägt unser Kamerad

Ein Hund gegen den Terror

Die neue Technik

Call of Duty: Ghosts bringt eine deutlich aufgebohrte Version der Engine aus **Modern Warfare 3** zum Einsatz. So gibt's nun Technik-Gimmicks wie Displacement Mapping (plastischere Texturen), Subdivision Surfaces (weichere Felskanten und rundere Zielfernrohre) sowie HDR-Beleuchtung (blendendes Licht). Das direkte Duell mit **Battlefield 4** geht aber an Dice.



⊕ Stärken

- + verbesserte Optik
- + Call of Duty-Action
- + Szenario hat Potenzial
- + Riley als Begleiter

⊖ Schwächen

- Hunde-Fernsteuerung wirkt befremdlich
- Battlefield 4 ist schöner

ein Seitenfenster ein, der Hund hüpf ins Haus und kracht kurze Zeit später in Zeitlupe durch die Tür, im Schlepptau die Gegner, die wir aufs Korn nehmen. Eine gelungene Hommage an die ungeliebten Türspreng-Orgien.

»Into the Deep«, der zweite Demo-Level, ist ebenfalls schnell abgehandelt: Wir tauchen (natürlich) einem anderen Typen hinterher und verstecken uns (natürlich) vor feindlichen Tauchern. Dabei beobachten wir etwas, das als Klassiker in die Geschichte der nach hinten losgegangenen Spiele-Ankündigungen eingehen dürfte: die Fisch-KI! Ja, die Fische haben eine Künstliche Intelligenz. Und weichen den Tauchern aus. Das ist genau das, was wir von **Call of Duty** erwartet haben! Würden wir sagen, wenn die Serie keine anderen Probleme hätte (Linearität, sich abnutzende Krawallmomente etc.). So aber steht die Fisch-KI allenfalls auf einem vierstelligen Platz unserer Wunschliste, irgendwo zwischen »mehr Bier« und »lizenzierte Original-Kloschüsseln in Badezimmer-Levels«. Wobei »mehr Bier« bei genauerem Nachdenken weiter vorne ... Entschuldigung, das war gehässig. Immerhin sieht der Unterwasser-Level gut aus, stimmungsvoll ausgeleuchtet und detailliert. Umschwärmt von Fischen schwimmen wir durch ein Riff und in ein Wrack, um dann ein Kriegsschiff mit einer Art Torpedo-Bazooka zu durchlöchern – dummerweise während wir direkt darunter tauchen. Dass uns der Pott buchstäblich auf den Kopf fallen, uns unter Trümmern einklemmen, unseren Kameraden zu einer hektischen Rettungsaktion zwingen und uns schließlich durch herabgluckernde Rumpfbrocken paddeln lassen würde – das kann man als Elitesoldat natürlich nicht vorausahnen. Nun gut, dass **Call of Duty** zwar knallig, aber noch nie logisch war, dürfte kaum noch jemanden überraschen. Man denke nur an die rückwärts reitenden Pferde aus **Black Ops 2**.

Während uns »Into the Deep« mit dem Gefühl zurücklässt, nichts weltbewegend Neues erlebt zu haben, stellt »Federation Day«



Abgetaucht – im schön ausgeleuchteten Riff (rechts) bekämpfen wir **Taucher**.



den Level-Höhenmesser auf den Kopf. Statt auf den Meeresgrund geht's nun aufs Dach eines Wolkenkratzers in Caracas. Um uns herum zerplatzen bunte Raketen, die venezolanische Hauptstadt feiert den »Tag der Föderation«. An einem Gebäude flattert eine Flagge, die an eine Mischung aus EU-Banner und venezolanischer Nationalfahne erinnert: ein Sternenkreis auf schwarz-rot-weißem Grund. Hat sich da etwa eine antiamerikanische Koalition gebildet, die den USA den Atomkrieg erklärt hat? Steckt gar die böse EU mit drin? Schwer vorstellbar, wo das Vereinte Europa im wahren Leben ja schon mehrwöchige Kongresse abhalten muss, um den Putzplan fürs Parlamentsklo festzulegen. Bis da die Formulare für einen Nuklearschlag ausgefüllt wären, ist das Uran in den Bomben längst zerfallen.

Egal, vom Dach des Hochhauses seilen wir uns ab, Stockwerk für Stockwerk, immer wieder schießen wir durch die Scheiben hindurch auf Gegner, bis wir schließlich ein Loch in ein Fenster schneiden. Drinnen wird ein bisschen geschlichen, vor einer Patrouil-

le verstecken wir uns im Schatten. Schließlich hacken die Ghosts einen Generator, knipsen das Licht aus – und seilen sich weiter an der Gebäudewand ab. Diesmal nicht mit Blick nach oben, sondern indem sie senkrecht hinablaufen, die Augen nach unten. Man läuft also die eigentlich senkrechte, aber horizontal wirkende Wolkenkratzerwand entlang, während »vor« (also tief unter) einem kleine Autos durch die Straßen brausen. Das ist die einzige Szene, die uns bei der Präsentation beeindruckt. Hier sieht **Ghosts** wirklich wie ein **Call of Duty** der nächsten Generation aus. Zum Abschluss gibt's eine weitere Passage im Gebäude, das gerade vorrangig damit beschäftigt ist, zu explodieren. Während sich die Ghosts durch die üblichen Gegnermassen schießen, bebt der Boden, der Wolkenkratzer kippt, Möbel, Ghosts und Gegner rutschen Richtung Fenster, krachen hindurch und stürzen dem immer noch fernen Asphalt entgegen. Und damit endet die E3-Vorführung. **CR**

Ein Hund gegen den Terror



Unseren vierbeinigen Begleiter **Riley** dürfen wir direkt steuern.



Olle Kamellen

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Interessanterweise saß ich bei der Präsentation von Call of Duty: Ghosts tatsächlich auf einem Hocker, sodass ich wahrheitsgemäß sagen kann: Vom Hocker gehauen hat mich das Spiel nicht. Einzig die Schlussmomente von »Federation Day« und vielleicht noch der Ausblick auf den Riesenkrater in »No Man's Land« wecken Faszination und Interesse am neuen Szenario: Was steckt denn nun hinter den seltsamen Flaggen und den zerstörten Städten? Hoffentlich keine Aliens. Der spielerische Rest ist altbekannt. Natürlich mit Ausnahme von Riley, für mich fühlt sich ein ferngesteuerter Hund als Spielfigur aber zumindest seltsam an. Für Call of Duty-Fans dürfte indes schwerer wiegen, dass Activision bislang nichts vom Multiplayer-Modus gezeigt hat. Denn der soll ja letztlich wieder für Langzeit-Motivation sorgen.