

Maniac: Mit der gleichnamigen **Punktebelohnung** rennen wir unseren Gegnern gut gepanzert mit Nahkampf- und Wurfmessern entgegen.

Die **Ausrüstung** unserer Spielfigur läuft ähnlich wie in Call of Duty: Black Ops 2 ab. Wir haben nur begrenzte Punkte, die wir dann in Perks umsetzen.

Call of Duty Ghosts

Anpassungen und mehr Spielmodi sind keine Multiplayer-Revolution, aber auch nicht schlecht.

Von Roland Austinat

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward (Modern Warfare 3, GS 01/12: 82/91 Punkte Kampagne/Multiplayer)**
Termin: **5.11.2013** Status: **zu 80 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Jubiläumssstimmung bei Activision: Mit **Call of Duty: Ghosts** feiert man das zehnte Hauptspiel der Shooter-Serie. Entwickler ist einmal mehr Infinity Ward, das Studio legte 2003 mit **Call of Duty** den Grundstein zum Popkultur-Phänomen und schob im Zweijahrestakt einen neuen Teil nach.

Call of Duty 2 (2005) spielte noch im Zweiten Weltkrieg, mit **Call of Duty 4: Modern Warfare** (2007) sowie dem zweiten (2009) und dritten Teil (2011) wandelte sich der Shooter zu Gegenwarts-Abenteuern. Für Nachschub in den geraden Jah-

ren sorgte derweil Entwickler Treyarch: erst mit **Call of Duty 3** (2006) und **Call of Duty: World at War** (2008), dann 2010 und 2012 mit dem quer durch diverse Zeitebenen sausen den **Black Ops**-Duo. **Ghosts** beschränkt sich auf eine Handlungsebene: eine nahe Zukunft, in der sich die USA nach einer Katastrophe wieder aufrappeln müssen. Von der Story bekommen wir auf Activisions großem Enthüllungs-Event in Los Angeles jedoch nichts zu sehen – hier geht es allein um die Vorstellung des Multiplayer-Teils.

Bevor wir Maus und Tastatur in die Hand nehmen dürfen, steht eine einstündige Präsentation durch die Activision- beziehungsweise Infinity-Ward-Führungsriege an. In der Präsentation gibt es neben den üblichen markigen Schlagworten und überdreht jubelnden Zuschauern auch Informationen. Wie etwa die über den Soldaten zum Selberbauen: Wählte man früher nur zwischen verschiedenen Waffen- und Ausrüstungsgegenständen, bauen sich **Ghosts**-Spieler wie in

einer Art Rollenspiel light ihren eigenen Kämpfer zusammen – auf Wunsch erstmals auch ihre eigene Kämpferin. Dank diverser Kopf-, Körper-, Kleidungs- und Rüstungsvarianten sollen über 20.000 Kombinationen möglich sein. Außerdem gibt's neue Knarren: »Über 30 neue Waffen stecken im Spiel. Und mit der Marksman Rifle sogar eine ganz neue Waffenklasse«, lässt uns Executive Producer Mark Rubin wissen. »Ihr setzt es entweder als halbautomatisches Scharfschützengewehr oder als Sturmgewehr ein, das nur einzelne Kugeln abfeuert.« Ein neues Zielfernrohr, das sogenannte »Dual Render Scope«, ermöglicht uns, sowohl das Ziel als auch die Umgebung im Auge zu behalten. Das Loadout-System, mit dem wir die Ausrüstung unseres Recken bestimmen, erinnert an die »Pick 10«-Methode von **Black Ops 2**. Auch in **Ghosts** steht uns ein Punktebudget für Primär- und Sekundärwaffen sowie tödliche und taktische Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Neu: Es gibt nicht nur mehr Perks als je zuvor, jeder die-

⊕ Stärken

- + individuelle Soldaten, Squad-Modus
- + sieben neue Mehrspielermodi
- + über ein Dutzend neue Karten
- + neue Waffen, Perks und Kill Streaks
- + Meta-Spiel: Clan Wars
- + App mit Clan-Support

⊖ Schwächen

- vergleichsweise mittel-prächtige Grafik

Auf **Octane** geht's wüstig zu. Allerdings sind auch hier Teile der Map zerstörbar.



Mit etwas Geschick und einer erfolgreich absolvierten Field Order bringen wir dieses **Stadion** mit einem Raketenhagel zum Einsturz.

ser Boni besitzt jetzt einen Wert von einem bis fünf Punkten. Da wir nur derer acht verteilen dürfen, winkt munteres Knobeln. Nehmen wir acht Perks à einem Punkt oder vier à zwei Punkten? Oder was ganz Anderes? Wer auf sekundäre Waffe und Ausrüstung – etwa ein tragbares Radargerät auf einem taktischen Einsatzschild – verzichtet, darf gar mit elf Perk-Punkten jonglieren.

Call of Duty: Ghosts bringt über 20 neue »Kill Streaks« (Abschusserien-Belohnungen) mit, darunter Wachhund Riley, der Feinde aufspürt und seine Zähne auch nach unserem Ableben in die Gegner versenkt. Für den kernigen »Odin Strike« müssen wir einen der neuen Feld-Aufträge absolvieren. Den finden wir zufallsgeneriert in einer Akten tasche, die ein getöteter Gegner hinterlässt. Bis zum nächsten Ableben müssen wir dann eine Aufgabe wie »Töten zwei Gegner aus der Hocke« erledigen. Schaffen wir das, landet ein Care-Paket, das unsere Belohnung enthält. Im Fall von »Odin Strike« sind das ein paar Raketen, die auf der Karte »Strikezone« alle Gegner eliminieren, die Kartenumgebung nachhaltig verändern und dadurch neue, vorher unerreichbare Bereiche freilegen. Auf der Map »Whiteout« bewirken wir auf ähnliche Weise einen Satellitenabsturz. Außerdem sollen alle Schlachtfelder einige

zerstörbare Wände oder Objekte besitzen, die den Spielfluss ändern. Richtig, zerstörbare Karten gab es in **Call of Duty** bisher noch nicht – doch laut Mark Rubin sind sogar Pro-Gamer Feuer und Flamme für Veränderungen im Kartenaufbau. »Death Streaks gibt es nicht mehr«, fügt Rubin unter dem Applaus der Zuschauer hinzu. Finden wir hingegen gar nicht so zum Jubeln. Für Einsteiger waren die Hilfsmittelchen nach zu vielen Toden durchaus sinnvoll.

Drei der neuen Mehrspielerkarten dürfen wir selbst ausprobieren: »Octane«, ein Geisterstadt-Vorort von Las Vegas, »Strikezone«, ein lädiertes Baseballstadion mit abgeschlossenem Einkaufszentrum, sowie »Whiteout«, ein schneeverwehtes Bergdorf. Neben alten Bekannten wie Team-Deathmatch und Herrschaft probieren wir zwei der sieben neuen Mehrspielermodi aus. »Suchen & retten« ist eine Mischung aus »Suchen & zerstören« und »Abschuss bestätigt«: Jeder besitzt nur ein Leben, doch nach

dem Ableben kann uns ein Teamkollege wieder auf die Füße stellen, wenn er unsere Hundemarke einsammelt. Wenn die allerdings zuvor ein Gegner erwischt, dann ist es vorbei mit uns, wir scheiden aus der Partie aus und müssen warten. Das führt zu herrlichen Szenen: Wir rutschen von einem

Bootsanlegesteg versehentlich ins Wasser. Das sieht einer unserer Freunde und will uns zurück ins Spiel holen – nur um seinerseits für den Rest des Spiels abzutauchen.

»Cranked« ist eine rasante Variante von Team-Deathmatch: Mit jedem getöteten Gegner steigen Nachlade- und Bewegungsgeschwindigkeit – auch in der Visiersicht. Allerdings beginnt gleichzeitig ein Zähler von 30 Sekunden herunterzuticken. Gelingt uns in der Zeit kein weiterer Kill, der uns erneut bufft, explodieren wir. Besonders auf etwas größeren Maps wie Whiteout kommt rasch Panik auf, denn auch die Teamkollegen suchen nach Opfern. Whiteout ist übrigens eine grandiose Map für Herrschaft, denn Kontrollpunkt B befindet sich mitten in einem verschneiten, doch von beiden Seiten zugänglichen Tunnel. Wohl dem, der Handgranaten dabei hat.

Ein Soldat ist gut, zehn Soldaten sind besser – sie bilden ein Squad. In diese starke Truppe stecken wir bis zu zehn KI-Recken, die individuell die Erfahrungsstufenleiter erklimmen und je eine Prestige-Stufe besitzen. Kämpfen wir dann im Squad-Modus allein gegen Bots oder gegen andere beziehungsweise mit anderen Spielern, gibt's dafür Erfahrungspunkte für den regulären Mehrspielermodus. »Die KI der Bots ist wirklich gut«, sagt Mark Rubin. »Die Burschen cam-

**Fass,
Riley!**



Auch wenn wir auf dem Event in Los Angeles keine **Dschungel-Karte** sehen konnten, so sind wir doch sicher, dass wieder eine im Spiel stecken wird.



Riley taucht nicht nur in der Singleplayer-Kampagne auf, sondern auch im Multiplayer. Der **Schäferhund** ist eine Abschusserien-Belohnung.



★ Eine der vielen Abschussserien-Belohnungen: eine schießende **Flugdrohne**. Diese hat sogar einen Laserpointer.

★ Stationäre **Geschütze** sichern auch in Call of Duty: Ghosts wichtige Areale auf der Karte. Gesetzt den Fall, man hat genug Punkte dafür eingesackt.

Nicht nur Schneegestöber: Auf der relativ großen Map **Whiteout** warten ein Waldgebiet, ein paar Felsblöcke nebst Höhlengang sowie ein verschlafenes Dorf.

pen an passenden Stellen oder setzen euch mit Jump-Shots zu.« Abwarten – ausprobieren können wir den Modus »Squads« und die vier Spielvarianten nämlich nicht. In »Squad vs. Squad« spielen wir mit einem

Gemein! Alternativ geben wir dem Offline-Squad alleine mit fünf KI-Kumpanen Saures. Offline-Spieler sind nicht unvorbereitet: Sie suchen sich die Bewaffnung und die Map für ihre Mannschaft aus.

Spieler sicher sein, auch wenn Infinity Ward inzwischen betont hat, dass die PC-Version hübscher als die Konsolenvarianten ausfallen wird. Dafür rockt der Sound: Unsere KI-Kollegen melden, was die Feinde treiben oder wo sie sich aufhalten, Schussgeräusche werden stärker von ihrer Umgebung beeinflusst, und mit Hilfe »reaktiver Emittier« löst etwa die Druckwelle einer Explosion etwas weiter entfernt Geräusche aus.

Death Streaks sind Geschichte. Buh!

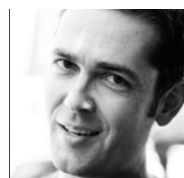
Squad-Mitglied gegen einen anderen Spieler, der PC übernimmt die anderen Mitstreiter. In »Wargame« treten wir mit fünf Squad-Kämpfern gegen fünf KI-Schergen in beliebigen regulären Mehrspielermodi an, während sich in »Safeguard« vier Spieler gegen in Wellen angreifende KI-Komparen wehren. Gleich sechs Spieler kämpfen in »Squad Assault« gemeinsam gegen das Teams eines anderen Spielers, der gerade offline ist.

Neue Bewegungsfeinheiten wie kontextsensitives um die Ecke schauen oder das realistischere Springen über Hindernisse kommen bei unserem Anspielen blöderweise nur wenig zum Einsatz – zu flink geht das Geballere vorstatten. Dafür empfinden wir das Rutschen allerdings schon als recht praktisch. Außerdem sehen die Animationen wieder gewohnt prima aus. Trotzdem reißt **Ghosts** optisch keine Bäume aus. Statt die alte Engine wieder nur, wenn auch diesmal deutlich umfangreicher, zu überarbeiten, wäre mal ein ganz neues Grafikgerüst angebracht gewesen. **Ghosts** kann sich diesbezüglich schon mal des Spotts vieler

Selbst, wenn wir einmal eine Spielpause einlegen, sind wir nur einen Griff von unserem Helden, unserem Squad und unserem Clan entfernt. Eine im Herbst an den Start gehende App verknüpft dann auch **Ghosts** mit dem inzwischen kostenlosen Online-Service Call of Duty Elite. Zumindest für die Konsolenversionen. Ob Elite auch irgendwann mal für den PC verfügbar wird, wagen wir zu bezweifeln. Roland Austinat / **PET**



Das kleine Fischerdorf in Whiteout trennt ein Mini-Gebirge von einem Waldstück. Unten rechts sehen Sie einen **Kontrollpunkt**.



Ghosts kann was!

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Absolut geflasht bin ich zwar nach einigen Stunden mit Call of Duty: Ghosts nicht, doch die neuen Mehrspielermodi machen Laune. Suchen & retten sorgt von Anfang an für Dramatik, und Cranked ist der definitive Anti-Camper-Modus. Ganz großartig: die Map Whiteout, die für meinen Geschmack nicht ganz so eng und hektisch wie etwa Strikezone ist. Etwas wundere ich mich über die angeblich so großartige Optik. Die hinkt anderen, bereits erschienenen Titeln dann doch sichtbar hinterher. Schade!

Potenzial: Sehr gut