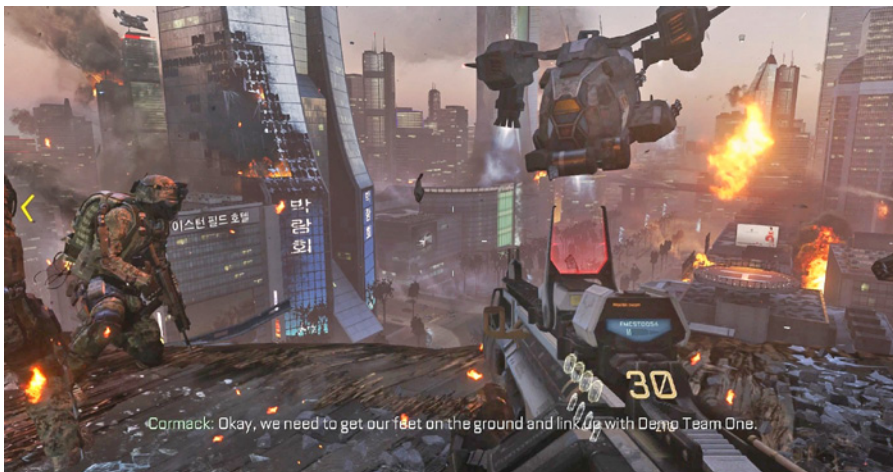


Call of Duty: Advanced Warfare - Solokampagne

In Zukunft wie früher

Kevin Spacey soll Call of Duty: Advanced Warfare mehr Tiefgang verleihen. Im Test muss der Shooter aber auch spielerisch überzeugen. Das neue Entwickler-Team setzt dafür auf den Exo-Suit, aber der reicht nicht immer. Von Christian Schneider

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Sledgehammer Games Termin: 4.11.2014 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 55 Euro



Der für die Serie typisch hohe Produktionsaufwand sorgt für optisch eindrucksvolle Szenen.

Wie viele Nordkoreaner passen in ein südkoreanisches Restaurant? Die Antwort von Call of Duty: Advanced Warfare: zu viele. Und damit sind wir auch schon bei einem der Probleme des Ego-Shooters. Doch zunächst die Eckpunkte des Spiels: Advanced Warfare liefert eine Solokampagne mit rund fünf Stunden Spielzeit, einen Multiplayer-Modus für bis zu 18 Teilnehmer und einen Koop-Modus namens Exo-Survival für bis zu vier Spieler. Das neue Entwickler-Team von Sledgehammer Games (war vorher als Unterstützung an Modern Warfare 3 beteiligt) verspricht eine deutlich bessere Grafik – stimmt nicht – und ein neues Spielgefühl dank Exoskelett – stimmt ... naja, zumindest teilweise.

Doch zurück zu den Nordkoreanern. Die überfallen am Anfang der Story-Kampagne im Jahr 2054 den südlichen Nachbarn, und die USA schicken ihre Armee, um die Invasoren zurückzudrängen. Unter den Marines ist auch Jack Mitchell, unsere Spielfigur. Mitchell ist der einzige spielbare Protagonist der Kampagne, die Call-of-Duty-Serie fährt den Wechsel von Charakteren komplett zurück. Somit fällt es leichter, der Handlung zu folgen. Während der Einsatz für die US-Armee gut ausgeht, verliert Mitchell seinen linken Arm. Jetzt können ihm nur noch die fortschrittlichen Prothesen der Atlas Corporation helfen. Also treten wir in die Dienste der größten Privatarmee der Welt und ler-

nen ihren Chef kennen: Jonathan Irons, gespielt von Schauspieler Kevin Spacey (u.a. House of Cards, Oscar für American Beauty).

Nicht alles echt, was glänzt

Ohne zu viel über die Story zu verraten, müssen wir doch spoilern, dass Irons – natürlich – nicht der Heilsbringer ist, als der er sich anfangs ausgibt. Überraschend ist diese Wendung nicht, dafür ist die nicht immer ganz logische Geschichte und besonders die Rolle von Spacey viel zu simpel gestrickt. Trotzdem ist jeder Auftritt des Filmstars toll anzusehen, besonders in den Rendersequenzen. Call of Duty: Advanced Warfare setzt nämlich als erster Teil der Serie häufig auf CGI-Zwischensequenzen. Selbst in der eigentlichen Engine schaltet das Spiel nochmal in eine zweite, bessere Qualitätsstufe um, wenn Figuren für Ingame-Sequenzen sehr nah an uns herankommen. Das Ergebnis ist grafisch beeindruckend, sorgt aber für Brüche, da die vorgerenderten Figuren teilweise spürbar anders aussehen als ihre Gegenstücke im laufenden Spiel. Zum Glück macht zumindest Kevin Spaceys Charakter da eine Ausnahme, während der Unterschied bei unseren Ingame-Begleitern Gideon oder Ilona deutlicher auffällt.

Kein Platz in der Hall of Fame

Ansonsten ist der grafische Sprung von Ghosts zu Advanced Warfare enttäuschend. Die Beleuchtung ist zwar besser und dank Ragdoll-Effekten haben die vorberechneten

Sterbeanimationen ausgedient, bei den Leveldetails und besonders bei den Spezialeffekten hat sich jedoch viel zu wenig getan. Für Ausgleich sorgen nur die abwechslungsreichen Level und der für die Reihe übliche, hohe Produktionsaufwand. In Sachen Schauerwert hatten trotzdem andere Serienteile die Nase vorn, sei es nun der Einsturz des Eiffelturms in Modern Warfare 3 oder das vier Missionen lange Spektakelfinale von Ghosts.

Generell fehlt es der Kampagne an Höhepunkten. Natürlich kracht es auch in Advanced Warfare vorne und hinten, und es geht um die halbe Welt von San Francisco über die Antarktis bis nach Osteuropa und Neubagdad. Und natürlich gibt es einen Panzer und einen Jet-Abschnitt, aber in die Ruhmeshalle der Serie geht kein Level ein, nicht mal der malerische Griechenlandsausflug. Echte Überraschungen bleiben aus. Das neue Spiel ist über weite Strecken Opfer der eigenen Serienroutine.



Der Multiplayer reißt es raus

Christian Schneider
Redakteur
cschneider@gamstar.de

An den Shooter-Marktführer stelle ich hohe Erwartungen. Und auch wenn die Verkaufszahlen der Call-of-Duty-Serie sinken, der Thron gehört noch immer Activision. Doch Advanced Warfare verdient diese Ehre nicht, zumindest nicht für die Solokampagne. Trotz einem Jahr längerer Entwicklungszeit, trotz Kevin Spacey und trotz Exo-Suit ist das Action-Feuerwerk so schnell vergessen, wie es vorbei ist. Am Ende bleibt nur ein guter, aber sicher kein sehr guter oder gar herausragender Singleplayer-Modus. Da hat mir die letztjährige Ghost-Kampagne mehr Spaß gemacht, und die ist ja bei vielen Spielern schon umstritten genug.

Aber zum Glück gibt es den Multiplayer. Denn hier ist der frische Wind dank Super-sprüngen und blitzschnellem Ausweichen deutlich spürbar. Die Änderungen werden sicher nicht jedem gefallen, aber für mich rettet das Exoskelett und das Beutesystem das ganze Spiel und baut den ohnehin sehr robusten Mehrspieler weiter aus. Etwas mehr Einfallsreichtum beim Kartendesign und beim Koop hätte trotzdem nicht geschadet.



Hirn aus, Spaß an

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Mal unter uns: Ich mag intelligente Filme, Bücher und Spiele. Solche, die mich zum Nachdenken anregen. Aber es gibt diese Abende, an denen ich mein Hirn auch einfach mal abschalten will. Dann schaue ich Transformers 4, lese einen Thriller von Dan Brown ... oder spiele Call of Duty: Advanced Warfare. Und ja, manchmal ist es genau das Richtige. Manchmal will ich keine riesige Spielwelt und Entscheidungsfreiheit, sondern nur, dass alles um mich herum explodiert und ich von einem Bus zum anderen springe. Manchmal will ich nicht über Moral und die Doppelbödigkeit einer Story nachdenken, sondern nur die Bösen in den Hintern treten und mir danach von Kevin Spacey die Hand schütteln lassen. Und anschließend Kevin Spacey in den Hintern treten.

So absurd das klingt: Die Solokampagne von Advanced Warfare kriegt das mit dem Hirnabschalten besser hin als die Vorgänger und liefert mir gerade deshalb für manche Abende genau die richtige Unterhaltung. Ganz einfach, weil es so überdreht und vorhersehbar ist, dass mein Hirn erst gar keine Gefahr läuft, wieder eingeschaltet zu werden. Advanced Warfare liefert handwerklich beeindruckend choreografierte Popcorn-Action für zwei bis drei Abende und – ja – das hat mir richtig Spaß gemacht. Unter uns gesagt jedenfalls. Öffentlich zu geben würde ich das natürlich nie.

Enge Grenzen für den Exo-Mann

Dabei gibt es durchaus interessante Ansätze. Mit dem Zukunftsszenario kommt nämlich auch neue Technik in die Serie, in erster Linie das Exoskelett. Das verleiht den Soldaten im Spiel übermenschliche Stärke, lässt uns höher springen, Enterhaken verschießen oder unsichtbar werden. Welche Anzugfähigkeiten wir nutzen können, hängt von der Mission ab. Und auch wo im Level wir die Technik einsetzen, bestimmen wir meist nicht selbst – kein Vergleich beispielsweise zu den Crysis-Spielen. Nur in ganz wenigen Einsätzen bekommen wir mehr Bewegungsfreiheit, etwa wenn wir nachts ein Anwesen infiltrieren und wir uns dabei ein

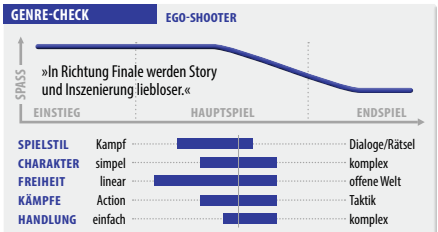
bisschen wie der Meisterdieb Garrett in Thief fühlen – sehr cool. Bei Kämpfen sind die offenen Areale allerdings weitaus weniger beeindruckend, denn dann offenbaren sie gnadenlos die Schwächen der auch dieses Jahr wieder strunzdoofen KI. Je weitläufiger der Level, desto überforderter sind die Feinde – immer wieder rennen sie sogar komplett an Gegnern vorbei. Um dieses Problem zu kaschieren, wählt Advanced Warfare einen reichlich uneleganten Weg: Wie zu Artikelbeginn angedeutet, gibt es fast immer zu viele Gegner.

Zu viele Gegner? In Call of Duty?

Okay, das klingt albern, immerhin reden wir hier von der Schießbude Call of Duty. Aber die Entwickler knallen selbst enge Umgebungen mit so vielen Feinden voll, dass wir dem Computer dabei zusehen können, wie er sich im Weg steht. Wie in den schlimmsten Vergangenheits-Levels von Black Ops 2 sitzt meist hinter jedem Blumentopf ein Bösewicht. Der Feind-Spam zieht Feuergefechte oft unnötig in die Länge und nimmt Schwung aus der Inszenierung. Und die soll uns ja eigentlich von solchen Schwächen im Spieldesign ablenken. Advanced Warfare hingegen stößt uns regelrecht mit der Nase auf solche Macken, besonders dank des neuen Upgrade-Systems. Wir können unsere Spielfigur in der Kampagne nämlich weiter verbessern, sie beispielsweise mehr Granaten tragen oder mehr Treffer einstecken lassen. Dazu müssen wir versteckte Lap-tops sammeln und Abschnüsse in drei Kategorien machen: Granaten-Kills, Headshots und ganz normale Treffer. Das ist einerseits denkbar einfalllos und andererseits fordert es uns besonders bei den Kopfschüssen regelrecht auf, langsamer zu spielen und uns den Blödsinn mal genau anzusehen, den die KI da so treibt – keine gute Idee. Auch wenn wir dabei öfters schmunzeln mussten.

Was bleibt, sind viele vertane Chancen, denn im Singleplayer von Call of Duty: Advanced Warfare stecken durchaus gute Ideen und trotz aller Kritik bietet die Kampagne für einige Stunden gute Unterhaltung in aufwändiger Kulisse und mit viel Peng und Puff. Mehr aber auch nicht und für reine Solosoldaten ist das kurze Vergnügen ganz sicher keine 60 bis 70 Euro wert. **CHS**

TERMIN	4.11.2014	PREIS	55 Euro	USK	ab 18 Jahren
Call of Duty Advanced Warfare					
Publisher	Activision				
Entwickler	Sledgehammer Games				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	6 DVDs, kein gedrucktes Handbuch				
Kopierschutz	Steam				



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Suchen & Zerstören, Uplink, Team Deathmatch, Hardpoint, Herrschaft und 7 weitere (18) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden **WERTUNG** Gut

»Dank Beute wieder motivierend, dank Exo noch flotter, aber nur Peer2Peer.«

GRAFIK

- aufwändige Inszenierung
- hübsche Zwischensequenzen
- endlich Ragdoll
- teils detailreiche Levelabschnitte ...
- ... aber auch viele hässliche Ecken
- technisch angestaubt

SOUND

- verbesserte Waffensounds
- gute deutsche Sprecher ...
- ... aber teils schlechte Übersetzung
- manchmal dünne Soundkulisse

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade im Solo-Modus
- vielfältige Spielstile im Multiplayer dank Perks und Streaks
- Multiplayer-Balancing etwas unausgewogen

ATMOSPHERE

- gutes Exo-Körpergefühl
- Kevin Spacey!
- typischer Call of Duty-Bombast ...
- ... der oft nicht mehr zeitgemäß wirkt
- lächerlicher Gegner-Spam

BEDIENUNG

- grundlegend gute Shooter-Steuerung
- mehr Bewegungsmöglichkeiten
- viele Macken bei Steuerungsdetails
- Lags und Ruckler im Multiplayer

UMFANG

- großer Multiplayer
- viel Beute
- kurze Kampagne
- richtiger Zombie-Modus erst per DLC

LEVELDESIGN

- ordentliche Abwechslung bei den Settings
- teils mehr Bewegungsfreiheit
- Exo-Fähigkeiten pro Level fest vorgegeben
- kaum echte Highlights
- nur kleine & mittelgroße MP-Maps

KI & TEAMWORK

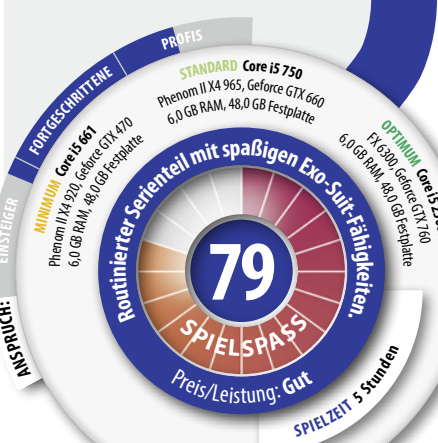
- gute Bots für private Spiele
- Punkte auch für Unterstützung
- KI von neuer Bewegungsfreiheit überfordert
- keine Team-Befehle

KAMPAGNE & HANDLUNG

- Handlung halbwegs nachvollziehbar
- USA-Patriotismus weniger aufdringlich
- nur eine Spielfigur ...
- ... die aber sehr blass bleibt
- mieser Flugzeug-Level
- fade Finallevel

MULTIPLAYER-MODUS

- gute Exo-Einbindung
- viel Ausrüstung, viele Modi & Karten
- angekündigte Dedicated Server fehlen
- einfallloser Koop-Modus



Der Flugzeugträger hat Tradition in der Call-of-Duty-Serie, hier ist es ein Träger für Senkrechtstarter.