

Markige Männer in Raumanzügen: David Harewood (»Dr. Who«, »Homeland«, »Supergirl«) übernimmt einen der Nebencharaktere in Infinite Warfare.



Call of Duty: Infinite Warfare

INS ALL GESCHOSSEN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **4.11.2016**

Infinite Warfare ist noch mehr Science Fiction als die Vorgänger. Aber was taugt die Geschichte? Wir fassen alle Infos zusammen, die zur Story des Spiels bekannt sind.

Von Dmitry Halley und Petra Schmitz

Jedes Jahr das gleiche Spiel: Kurz bevor Activision die ersten Infos über das neue Call of Duty raushauen will, geht etwas schief. Irgendwie geraten Bilder, Videos oder Details schon vorher ins Internet und verbreiten sich dort wie ein Lauffeuer. So auch in diesem Jahr. Dieses Mal hat der amerikanische Streaming-Dienst Hulu Anfang Mai eine Werbung mit Trailerszenen zu früh ausgeliefert. Und bevor Activision schlecht vom Fernseher abgefilmte Videoschnipsel im Internet kursieren lässt, legt man besser selbst nach: Nur wenige Stunden nach dem Hulu-Unfall gibt's den kompletten, dreiminütigen Trailer für alle im Internet.

Infinite Warfare, so heißt das neue Call of Duty. Auch wenn der Name uns zunächst zum Gähnen reizt, ist er doch eigentlich ganz clever gewählt. Zum einen wird zukünftig keiner mehr planlos fragen, von

welchem der drei CoD-Teams das Spiel stammt (Infinite Warfare = Infinity Ward), zum anderen deutet »infinite« (endlos) an, in welche Dimensionen die Entwickler vordringen wollen: Das Spiel entführt uns in den Weltraum. Damit setzt Infinity Ward den derzeit vorherrschenden Science-Fiction-Trend der Reihe konsequent fort und denkt Ideen weiter, die schon in Call of

Duty: Ghosts in Ansätzen vorhanden waren (Stichwort: Schwerelosigkeit).

Laut Studiochef Dave Stohl soll die Geschichte das Wichtigste an Infinite Warfare sein: »Das neue Call of Duty setzt die Story in den Mittelpunkt, es bietet eine komplexe und fesselnde Handlung. Auf der einen Seite erzählen wir eine düstere Kriegsgeschichte, die nah am dreckigen Alltag der Soldaten



Das Interessante an diesem Screenshot ist nicht der Soldat vorne, sondern der kämpfende Roboter im Hintergrund, der von Black Ops 3 inspiriert zu sein scheint.

Modern Warfare Remastered Edition

Wer Ende des Jahres rund 30 Euro mehr für Infinite Warfare ausgibt und sich beispielsweise die Legacy-Edition für 80 (PC) oder 90 Euro (PS4, Xbox One) kauft, entsteht automatisch auch das erste Modern Warfare von 2007 in einer Remastered Edition. Der Shooter wird aktuell

von Raven Software überarbeitet und soll neben der kompletten und deutlich aufgehübschten Kampagne auch zehn Multiplayer-Maps enthalten. Einzeln werden wir die Neuauflage von Call of Duty: Modern Warfare (zumindest vorerst) nicht kaufen können.



Zum Vergleich: Captain Price im Original (links) und in Modern Warfare Remastered (rechts).

bleibt. Auf der anderen Seite bedienen wir uns voll an den Möglichkeiten einer Science-Fiction-Story, die in der Zukunft stattfindet.«

Infinite Warfare handelt von einem gigantischen Krieg, der im All und auf einzelnen Planeten ausgetragen wird. Die Entwickler nennen es eine »Oldschool All-Out War«-Story in einem »Newschool«-Setting. Klingt ganz schön kryptisch, oder? Konkret heißt das wohl, dass der Konflikt des neuen Call of Duty weniger charakterzentriert ausfällt als in Treyarchs Black Ops 3 oder in Infinity Wards hauseigenem Call of Duty: Ghosts.

Der große Krieg, um den es in Infinite Warfare geht, findet zwischen der Settlement Defense Front und der SATO (den Erdstreitkräften) statt. Die Menschheit hat wegen allgemeiner Rohstoffknappheit die Kolonialisierung des Weltraums begonnen, sich aber gleichzeitig keine Freunde in den unendlichen Weiten gemacht. Einige Kolonisten radikalisieren sich, rüsten auf und starten in Infinite Warfare eine Invasion der Erde. Ob

man im Lauf des Spiels eventuell sogar für beide Seiten kämpfen kann, steht noch in den – Achtung – Sternen. Sicher ist aber auf jeden Fall, dass wir auf Seiten der SATO nicht nur die Erde verteidigen, sondern den Kampf auch zu den Angreifern tragen.

Weltraum bedeutet in Infinite Warfare vor allem unser Sonnensystem. So wird beispielsweise auf dem Titan gekämpft, einem Saturn-Mond, der auch in den Medien der realen Gegenwart immer mal wieder als möglicher Kolonialisierungsort diskutiert wird. Im neuen Call of Duty sind wir längst auf Titan angekommen, die Schlachten auf der Oberfläche erinnern mit dem Ring des Saturn im Hintergrund an Destiny.

Call of Duty: Infinite Warfare konzentriert sich vor allem auf Materialschlachten zwischen fanatischen Kolonisten und Erdstreitkräften. Aliens sind unwahrscheinlich – ebenso wie übernatürliche Phänomene oder überzeichnete Laserwaffen. Also kein Star Wars. Aber zumindest kriegen wir unser ei-

genes Schiff. Der Spieler verantwortet als Captain der Retribution einen eigenen Raumer (plus Crew), der gleichzeitig als Anlaufstelle zwischen den Missionen fungiert. Laut Activision soll das Raumschiff eine tragende Rolle in der Geschichte spielen. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



Wenn's um Call of Duty geht, bin ich ein On-Off-Typ. Alle Jahre wieder verbringe ich ein paar intensive Stunden mit der Serie, verbeiße mich für einige Wochen im Multiplayer und genieße die Popcorn-Action. Danach mache ich was Anderes und denke nicht mehr darüber nach. Die Serie ist für mich lange nicht so ein hoch-emotionales und bisweilen auch heikles Thema wie für viele andere Spieler. Deshalb kann ich mich auch auf Infinite Warfare freuen. Klar, bisher sieht das Ganze gerade im Vergleich zum eher unkonventionellen Black Ops 3 recht routiniert aus: Ein Marine, der zusammen mit seinen Soldatenkumpels gegen fanatische Terroristen kämpft und dabei eine riesige Kriegsmaschinerie in Schutt und Asche legt – das gewinnt wohl keinen Innovationspreis.

Auf der anderen Seite verspricht mir das Spiel eine rasante Achterbahnfahrt, bei der ich gegen ein gigantisches Weltraumimperium kämpfe und feindliche Raumschiffe zerlege. Und dafür kann ich mich immer wieder begeistern. Am Ende wird wohl die eigentliche Story darüber entscheiden, wieviel Spaß ich mit der Kampagne von Infinite Warfare habe. Solange es Infinity Ward mit dem Patriotismus und den knallharten Militärsprüchen nicht übertreibt, steige ich im November auf jeden Fall neugierig ins Cockpit.



In Infinite Warfare steuern wir unser eigenes Raumschiff. Allerdings sollen wir nicht frei rumfliegen dürfen, die Areale sind ähnlich abgesteckt wie beim Helikoptereinsatz in CoD: Ghosts.