

## Call of Duty: Infinite Warfare

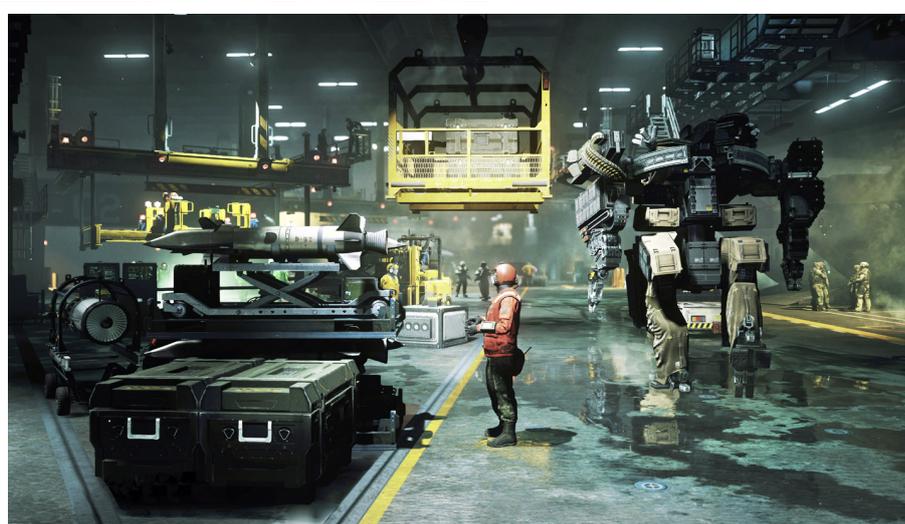
## KRAWALL IM ALL

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

**Wir erlebten zwei Missionen im neuen Zukunfts-Call-of-Duty und finden: Das Gezeigte kann sich wirklich sehen lassen.** Von Sebastian Stange

Beim Verfassen dieser Zeilen sind es 3.024.378 nach unten gestreckte Daumen, die der Enthüllungstrailer von Call of Duty: Infinite Warfare angesammelt hat. Nur ein Video – Justin Bieber's »Baby« – stößt auf mehr Abneigung der Youtube-Nutzer. Zugeben, selten war ein Call-of-Duty-Trailer so nichtssagend, so geschmacksneutral. Und selbst Activision dürfte klar sein, dass die Spielergemeinde nach einem Jahrzehnt jährlicher Serienableger langsam etwas kriegsmüde wird. Das neue Call of Duty ist nach wie vor ein übertrieben bombastisch inszenierter, dauerballender Hollywood-Shooter mit Fokus auf eine griffige, direkte Steuerung und temporeiche, explosive Action. Doch was wir davon sehen konnten, hat die miese Stimmung nicht verdient. Infinite Warfare wirkt, als ob es endlich wieder mal eine Menge Spaß machen könnte.

Im Rahmen der E3 wurde uns ausschließlich die Solokampagne des Spiels vorgeführt. Traditionell wird es wieder einen umfangreichen Mehrspielermodus sowie einen Zombie-Modus mit Fokus auf Koop-Gameplay geben, doch dazu wollen die Entwickler erst im Rahmen des Fanfests Call of Duty XP eingehen, das Anfang Sep-



Das geschäftige Treiben in der Ladebucht hat was von James Camerons »Aliens«.



Call of Duty wird zum Krieg der Sterne: Infinite Warfare entführt uns ins Weltall.



Da bekommt der Begriff »Bots« eine völlig neue Bedeutung: Uns zur Seite stehen menschenähnliche Kampfroboter.

tember in Los Angeles abgehalten wird. Was folgt, sind also die Eindrücke aus zwei Solo-kampagnen, die uns wohlgerneht nur vorgespielt wurden. Wir können nicht darüber urteilen, wie sich Infinite Warfare anfühlt – sicherlich vertraut – aber sehr wohl können wir beispielsweise Technik und Inszenierung einschätzen. Und da macht die Reihe endlich einen gehörigen Satz nach vorn.

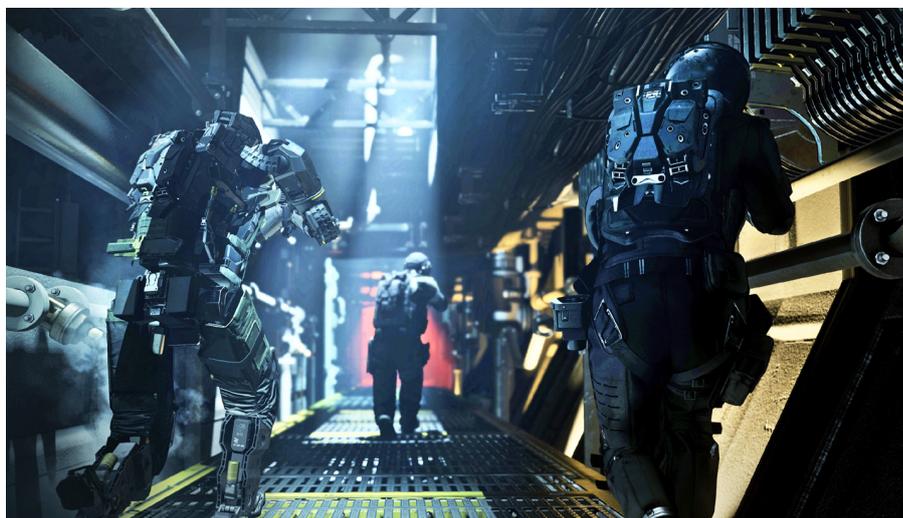
### Endlich optisch zeitgemäß!

Die neue, laut der Entwickler grundlegend neu entworfene Grafikkengine, lässt ausgerechnet in Genf die Muskeln spielen, wo die Schweiz in Krisenzeiten doch immer neutral war. In der Zukunft von Infinite Warfare jedoch, wo längst die Nachbarplaneten der leereschürften und überbevölkerten Erde um ihre Ressourcen erleichtert werden, wird die Stadt zum Schauplatz eines Angriffs der Settlement Defense Front. Das ist eine faschistische Gruppierung, die versucht, die Rohstoffquellen des Sonnensystems zu kontrollieren. In typischer CoD-Manier sind das die Bösen. Und der Held des Spiels, Captain Reyes, ist einer von den Guten. Drum ballert er ohne zu zögern los, als in Genf die Hölle

losbricht. Und das tut sie mit tollen Farben und Effekten. Im Rauch der Trümmer erleben wir klassische Straßenkampfsszenen, die in eine tolle, volumetrische Beleuchtung getaucht sind. Die Aschewolken werden von Ampeln blutrot gefärbt, die Lichteffekte sind dynamisch, der Detailgrad der Umgebung

ordentlich. Oberflächen, unsere Waffe und Gegner wirken dank eines physikbasierten Rendersystems glaubwürdig. Die Shooter-Reihe sieht damit endlich wieder zeitgemäß aus, zumal das uns Gezeigte mit 60 Bildern pro Sekunde lief. Unserer Meinung nach liegt die Optik ungefähr auf dem Niveau des jüngst erschienenen Doom, dessen Engine vergleichbare Stärken aufweist.

Doch schöner Schein hin oder her, am Ende muss das Spiel unterhalten. Und hier scheint Infinite Warfare nichts zu riskieren. Die Spielfigur ballert die gegnerischen Truppen, die sich vor allem aus diversen humanoiden Robotern zusammensetzen, mit einem klassischen Arsenal aus Gewehren, Schrotflinten und Gadgets zu Klump. Das Aufklappschild mit Markierungsfunktion für Gegner ist bereits aus dem E3-Trailer bekannt. Wir bekamen noch eine aberwitzige, zielsuchende Schrotflinte zu sehen, deren



Zusammen mit unseren Kameraden entern wir gegnerische Schiffe.



**Sebastian Stange**  
@GameStar\_de



Der E3-Termin bei Call of Duty: Infinite Warfare war eine meiner positiven E3-Überraschungen. Nach dem Reveal-Trailer, der belangloser kaum hätte wirken können, lag mein Interesse am neuen Infinity-Ward-Shooter bei nahezu null. Dann eine derart stimmige, abwechslungsreiche und hübsche Demo vorgespielt zu bekommen, war eine echte Wohltat. Es machte Spaß zuzusehen, und nun ist der Titel wieder auf meinem Radar für den Spieleherbst und ich würde gern selbst mal spielen, um herauszufinden, ob das mit der Raumschiffsteuerung wirklich so griffig und flexibel wie versprochen funktioniert. Auf jeden Fall scheint dem Team der neue Drei-Jahres-Rhythmus bei der Entwicklung sehr gut getan zu haben. Bei seinem allerersten, weltweit verachteten Auftritt mag Infinite Warfare belanglos gewirkt haben, doch mit diesem Eindruck haben die Entwickler meiner Meinung nach inzwischen aufgeräumt. Wer Call of Duty nicht mag, der darf gern weiter seine roten Daumen verteilen. Doch wer innerhalb der Reihe seine Favoriten und ein Interesse daran hat, mal wieder einen guten Serienvorteiler zu spielen, der sollte Infinite Warfare nicht so schnell den Laufpass geben. Aber wie gesagt: Noch ist mir Infinity Ward den Anspiel-Beweis schuldig. Drum verbleibe ich mit einem: »Könnte richtig gut werden!«

einzelne Pellets sich gezielt auf einen Gegner verteilen, wenn wir ihn lang genug anvisieren. Dazu gibt es noch einen kleinen, autonomen Spinnenroboter, der auf Widersacher krabbelt und explodiert. Und in einer Szene hackt Reyes einen der Roboter, die gerade mit einem Truppentransporter herangeflogen werden, und aktiviert dessen Selbsterstörung. Es ist die übliche Call-of-Duty-Formel aus flotten Gefechten, dem raschen Umnieten unterlegener Fußtruppen



In der Zukunft von Infinite Warfare ist Raumfahrt längst zu etwas Alltäglichem geworden.

und dem regelmäßigen, cool inszenierten Skriptmoment. Nach wie vor ist das Zielen über Kimme und Korn Kernstück des Gunplays, und trotz des Zukunftsszenarios wirkte das Gezeigte sehr vertraut und spaßig obendrein. Weils es ungemein fetzig aussieht, weil es nicht monoton oder übermäßig einfallslos wirkt und weil das martialisches Zukunftsszenario trotz seiner nicht zu leugnenden Nähe zu Call of Duty: Black Ops 3 durchaus seine eigenen Reize hat.

#### Ab ins All

Am Ende des Gefechts in Genf fliehen die gegnerischen Raumschiffe. Reyes schwingt sich in einen Jackal-Kampfjet, und ohne La-dezeit – oder mit einer sehr geschickt verschleierten – startet er durch und rast gen Himmel, um am Ende in einem Weltall-Dogfight die Feind-Raumschiffe vom Firmament zu fegen. Dieser flotte Übergang von Häuserkampf zu »X-Wing light« ist eine willkommene Überraschung und soll im Verlauf der Solokampagne immer wieder eingestreut werden und auch den klassischen Luftkampf sowie Geballer in der Schwere losigkeit beinhalten.

Wie die Raumschiffgefechte verlaufen, zeigt das im Rahmen der Sony-Pressekonferenz veröffentlichte Material prima: schnell,

direkt und offensichtlich nicht allzu anspruchsvoll. Die Entwickler verrietten uns, dass sich die Raumschiffsteuerung stark an der Shooter-Tastenbelegung orientiert. Der Boost wird wie der Sprint aktiviert. Ein Lock-On-Modus, der das seitliche Strafen des Jets erlaubt, wird mit der Kimme- und Korn-Taste aktiviert, und die Feuertaste ist da, wo man sie vermutet. Dennoch sollen die Dogfights nicht wie eigentlich zu erwarten wäre auf Schienen oder in Korridoren verlaufen. Wir genießen angeblich die volle Freiheit, uns in alle möglichen Richtungen zu bewegen. Eine »realistische« Raumschiff-Simulation à la Elite: Dangerous erwarten wir allerdings nicht.

Im Verlauf der Story können wir immer wieder mal optionale Missionen erledigen, die wir an Bord der Retribution auswählen, unserer mobilen Operationsbasis im Weltall. Diese Aufträge machen das Gros der Alleinsätze aus. Drum kann, wer keine Lust auf derlei Sachen hat, diesen Teil des Spiels getrost ignorieren und erhält im Gegenzug ein kürzeres, klassischeres Call of Duty. Wer sich die Mühe macht, wird mit verbesserten Waffen und anderen Boni belohnt. Außerdem erlebt er reizvolle Übergänge zwischen Dogfights im Jet-Cockpit, den Kampf im Raumanzug und Gefechten an Bord gegnerischer Raumschiffe. Und auch da scheint die berühmt-berüchtigte Call-of-Duty-Formel prima zu funktionieren. Wenn sich Reyes beispielsweise mit einem Greifhaken zu frei im All treibenden Trümmern zieht oder mit Spezialgranaten lokal die Gravitation aushebelt, wirkt das schön wild. Wir sind uns jedoch sicher, dass sich das sehr vertraut steuern wird und keinen Spieler dazu zwingen wird, sich sonderlich umstellen zu müssen. Ein Call of Duty ist halt einfach zugänglich. Doch Infinite Warfare vorzuwerfen, ein Call of Duty zu sein, ist einfach nicht konstruktiv. Wir wissen mittlerweile alle, welche Sorte Spiel uns Jahr für Jahr im November erwartet. Und dieses Jahr scheint das ein wirklich ordentlicher Vertreter der bekannten (und verhassten) Formel zu sein. Wer weiß, vielleicht fühlt er sich ja sogar ein wenig unverbraucht und neu an! ★



Auch am Steuer eines Raumjägers dürfen wir Platz nehmen, um für das Gute zu kämpfen.