



Infinite Warfare setzt beim Look noch mehr auf SciFi als Black Ops 3.

## Call of Duty: Infinite Warfare

# RÜCKKEHR DER SUPERSOLDATEN

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

**Der Multiplayer von Infinite Warfare ähnelt in vielen Punkten dem des Vorgängers Black Ops 3. Aber es gibt auch bedeutende Unterschiede.** Von Dmitry Halley

Activision macht kein Geheimnis daraus: Wenn es nach dem Publisher geht, soll Call of Duty der nächste E-Sport-Dauerbrenner werden. Die Call of Duty XP 2016 (Activisions jährliche Hausmesse rund um CoD) dreht sich komplett um diese Ambitionen, aber damit das klappt, muss der Multiplayer von Infinite Warfare natürlich auch entsprechend liefern. Heißt konkret: Genug Neuerungen bieten, damit die Fans nicht die Lust verlieren, und auf der anderen Seite Bekanntes weiterführen, damit die E-Sport-Teams vernünftig Anschluss finden können.

Wir haben auf der CoD XP 2016 Black Ops 3 und Infinite Warfare im Mehrspieler-Modus gespielt und ziehen einen Vergleich, damit jeder auf den ersten Blick sieht, was Infinite Warfare anders machen will.

### Rigs vs. Specialists

So wacker sich die Specialists in Black Ops 3 auch geschlagen haben, in Infinite Warfare

schickt Activision sie in den Ruhestand. Statt der neun Supersoldaten rund um Ruin, Seraph und Co. gibt es jetzt sechs sogenannte Combat Rigs. Das sind spezialisierte Rüstungen, die wir uns als Spieler vor dem Match überstülpen (und wahlweise auch im laufenden Match wechseln). Im Wesentlichen funktionieren diese neuen Battle Gears aber ganz ähnlich wie die Specialists.

Sie schalten nämlich spezielle Fertigkeiten frei, die unser Standard-Gameplay aus Ballern, Springen und Deckungssuche ergänzen.

Diese besonderen Fähigkeiten sortieren sich in Payloads und Traits. Erstere sind in der Regel spezielle Waffen, Letztere hingegen Eigenschaften, die bestimmte Spielstile auf den Weg bringen. So kann der Phantom sich unsichtbar machen, Synaptic verwandelt sich in ein Biest auf vier Robo-Beinen, der Merc rammt sich mit seinem Schild den Weg nach vorne und der FTL teleportiert sich aus Gefahrenzonen. Man kann die Rigs als Erweiterung des Specialist-Konzepts begreifen: Wo man in Black Ops 3 lediglich zwei Boni in Formen



Mehrspieler-Schießereien auf entfernten Planeten werden wir auch erleben.



In Infinite Warfare schießen wir mit klassischen Waffen (links), aber auch mit futuristischen Strahlenkanonen (rechts).

von Spezialwaffen oder Skills bekam, gibt es jetzt mit drei Traits und einem Payload deutlich mehr Kombinationsmöglichkeiten.

### Infinite Warfare Multiplayer: Neue Waffen

Rigs hin oder her, im Kern gibt's bei Call of Duty nach wie vor nur eine Kerndisziplin: das Schießen. Ohne Waffen geht hier nichts – vom neuen Science-Fiction-Setting erhoffen sich viele Fans spannende Innovationen. Anhand unserer eigenen Gameplay-Erfahrungen können wir sagen: Infinite Warfare bietet zwar spannendere Wummen als Black Ops 3, echte Riesensprünge darf man aber nicht erwarten.

Wo der Vorgänger sich noch auf ein Best-Of bekannter CoD-Waffen (Assault Rifles, SMGs und so weiter) verlassen hat, kriegen wir mit den neuen Energiewaffen ein merklicheres Sci-Fi-Upgrade. Diese Strahlenkanonen verlassen sich auf Munitionsrecycling: Wer ein bisschen still sitzt, kann sein Magazin von selbst wieder aufladen lassen. Außerdem ermöglichen alternative Feuermodi sogar Sniper-Aufsätze und andere Spielereien. Das alte Standard-Arsenal aus SMG, LMG und Co. bleibt trotzdem erhalten.

Aber ganz anders und ganz neu: Es gibt in Infinite Warfare ein Craftingsystem für Waffen. Man verdient sich Beutegut, mit dem man Waffen bauen oder upgraden kann. Aus normalen Knarren werden so Prototypen, die über zusätzliche Waffenperks verfügen. Das Spiel stuft Wummen in Common, Rare, Legendary und Epic ab. Nur ein Schelm denkt da an einen möglichen Echtgeld-Shop.

### Neue Tacticals und Lethals

Mehr Vielfalt in den Spielweisen, das ist Activisions Leitlinie für den Multiplayer von Infinite Warfare. Auch bei den Tacticals, Lethals und Streaks merkt man diesen Ansatz, denn hier wurde das Arsenal spürbar aufgestockt. Ein Highlight stellt beispielsweise der Biopick da, eine Art Wurfmesser, das getroffene Gegner auf einen Schlag tötet und deren Partner links und rechts durch Streugeschosse verwundet.

Die Spinnengranate sucht sich in einem bestimmten Radius selbstständig ihr Ziel, krabbelt darauf zu und detoniert mitten im Gesicht des unachtsamen Opfers. Fies. Als besonders mächtigen Killstreak gibt es jetzt standardmäßig einen Kampfroboter, den man selbst bedienen oder auf Autopilot schalten kann. Und darüber hinaus soll man sogar eine taktische Nuklearbombe entfesseln können. Das Prinzip dahinter leuchtet ein: Activation will uns noch mehr Freiheit beim »Pick 10«-Prinzip geben. Wer alle Inventar-Slots für Waffenaufsätze und -upgrades verwenden will, kann das gerne tun, aber die neuen Tacticals und Lethals sollen eben standfestere Alternativen liefern als noch in Call of Duty: Black Ops 3.

### Maps vs. Maps

Das Weltraum-Setting bietet viel Potenzial für spannende Map-Experimente. Was wir bisher von Infinite Warfare gesehen haben, bleibt aber relativ nah an dem, was wir vom Vorgänger kennen: überschaubare Infanteriekarten mit zwei bis drei Lanes, quasi

nichtexistente Laufwege bis zum nächsten Gefecht und ein bisschen Fanservice. Statt Nuketown kriegen Spieler jetzt Terminal aus Modern Warfare 2, allerdings wurde der Flughafen ins Weltall verfrachtet.

Ein echtes Ausschöpfen von Low-Gravity, Vakuum oder abgedrehten Räumlichkeiten fehlt uns bisher. In der Singleplayer-Kampagne gibt's zum Beispiel eine Mission auf einem rotierenden Asteroiden, dessen Außentemperatur sich in Sekundenschnelle von bitterer Kälte zu kochender Hitze ändert. Und wir müssen darauf reagieren, klar. Diese spannenden Ansätze vermissen wir im Mehrspieler, allerdings fliegen Leichen zumindest schwerelos im Raum umher. Immerhin. Und das Map-Design bewegt sich auf gewohnt hohem Niveau. Und es gibt jetzt Si-Fi-Spielereien wie eine Granate, die Gegner in ein kleines schwarzes Loch saugt.

Das Bewegungstempo in Infinite Warfare bleibt quasi identisch. Wer in Black Ops 3 seine Dashes, Supersprünge und Wallruns gemeistert hat, wird keinerlei Unterschied in der Bedienung feststellen. Scheinbar sind sich alle Studios hinter Call of Duty einig: In der Zukunft hopsen Soldaten extrem fix durch den Raum. ★



Wenige Lanes bringen uns auf den Maps in Windeseile zum zentralen Bolzplatz.

**Dimitry Halley**  
@dimihalley

Wer Black Ops 3 gespielt hat, braucht keine fünf Minuten, um sich in die Bedienung von Infinite Warfare reinzufinden. Das Movement bleibt gleich, das Schussgefühl ändert sich kaum, bis auf die Energiewaffen bleiben auch die Schießseisen ähnlich. Activision setzt hier auf Evolution statt Revolution: Die Rigs versprechen tatsächlich einige spannende Kombinationsmöglichkeiten, deren Potenzial wir beim Spielen bestätigen können. Liebhaber der Specialists werden dieses System als würdige Fortsetzung wahrnehmen. Wer allerdings bei Black Ops 3 schon keinen Bock auf Rumgehopte hatte, wird mit Infinite Warfare wahrscheinlich ebenfalls nicht warm. Aber für solche Serienfans gibt's dieses Jahr ja auch Modern Warfare Remastered.