

Sehr cool: die Schwerelos-Abschnitte, in denen wir die SDF bekämpfen müssen.

Call of Duty: Infinite Warfare

MEHR PFLICHT ALS KÜR

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **4.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Special

Infinite Warfare ist besser als erwartet, im Serienkontext aber auch nicht unbedingt der große Wurf.

Von Tobias Veltin, Petra Schmitz und Nils Raettig

Die Geschichte der Kampagne von Infinite Warfare ist schnell erzählt: In der Zukunft sind die natürlichen Ressourcen der Erde erschöpft, und die Menschheit muss sich von fernen Planeten oder Asteroiden wichtige Rohstoffe zusammensammeln. Doch die Settlement Defence Front (SDF) unter Führung von Admiral Salen Kotch (verkörpert von Kit Harington aus »Game of Thrones«) piesackt die menschlichen Verbände immer wieder, greift Spähtrupps mit brutaler Härte an und bringt das Fass schließlich zum Überlaufen, als ihre Verbände die Erdflotte bei der feierlichen »Fleet Week« in Genf attackieren. Als Lieutenant Nick Reyes sind wir mitten drin im Chaos, bekämpfen die SDF-Truppen in den brennenden Straßen der Stadt und schalten schließlich ihren Angriffstrupp im Orbit aus. Schließlich bekommen wir den Kapitänsposten auf dem Schiff Retribution zugeteilt und werden damit beauftragt, mit unserer Crew gegen die SDF zu Felde zu ziehen. Neben Genf verschiebt es uns dabei unter anderem auf den Mond und den Mars, wo wir uns zumeist durch schlaucharartige Abschnitte bewegen und mit futuristischen Knarren auf semi-intelligente Soldaten und Roboter schießen.

Infinite Warfare erzählt eine klassische Gut-Gegen-Böse-Geschichte ohne Überraschungen. Charaktere wie Private Kashima,

Nora Salter oder Corporal Brooks wachsen uns dabei zwar nicht unbedingt ans Herz, sorgen in den Missionen aber für ein gutes Gemeinschaftsgefühl. Unser Favorit ist dabei Roboter Ethan, der mit einigen augenzwinkernden Kommentaren als Sidekick immer wieder für gute Laune sorgt.

Das alles funktioniert aber nur so richtig in der englischen Version. Die deutsche Synchro ist nicht katastrophal schlecht, aber das ganze Militär- und Heldengeplapper wirkt auf Deutsch oft entweder extrem dick aufgetragen oder hölzern. Eine herbe Enttäuschung auf Englisch und Deutsch ist der blasse Bösewicht Kotch. Nach dem Prolog, in dem er kaltblütig einen seiner Männer erschießt, schaltet er sich später nur noch per Bildeinblendungen hinzu.

Völlig losgelöst

Wenn wir uns nicht durch Raumstationen schießen, schlagen wir Raumschlachten. Die machen Laune und lockern den Spielverlauf angenehm auf, was nicht zuletzt an der Steuerung unseres Raumjägers liegt. Wir müssen uns im Vergleich zu den Bodenabschnitten nicht großartig umstellen, die Shooter-Steuerung wurde nahezu eins zu eins auf die des Schiffs übertragen. So gut sich diese Abschnitte auch spielen, so wenig abwechslungsreich sind die Aufgaben der All-Schlachten. Immer müssen wir entweder feindliche Gleiter vom Himmel holen, besonders gewitzte VIP-Schiffe zerstören oder dicke SDF-Zerstörer killen.

Infinity Ward nutzt das All aber nicht nur für Schifffkämpfe, hin und wieder trudeln wir



Im beschaulichen Genf greifen uns die Roboter der SDF an.

Call of Duty Modern Warfare: Remastered

Es ist wohl der coolste Zusatz, den Activision bislang für eine Special Edition eines Call of Duty angeboten hat. Wer eine der Varianten Digital Deluxe, Digital Legacy oder Legacy von Infinite Warfare kauft, bekommt Call of Duty: Modern Warfare Remastered dazu, eine aufgehübschte Version des Klassikers von 2007. Mehr dazu ab Seite 68.

nur im Raumanzug durchs All. Und hier müssen wir uns tatsächlich umstellen, weil Gegner aus jeder Richtung angreifen und unsere Fortbewegung viel Fingerspitzengefühl erfordert. Dabei nutzen wir einen Enterhaken, um uns schnell zu Objekten oder Gegnern hinzuziehen. Schön auch, dass die All-Thematik an einigen Stellen nicht nur Kulisse ist, sondern auch zum relevanten Spielelement wird. In der Mond-Mission können wir zum Beispiel Scheiben zerschießen, unvorsichtige Gegner werden dann nach draußen gesogen.

An einigen Stellen in der Kampagne können wir von der Brücke der Retribution auf einer Sternenkarte selbst bestimmen, ob wir mit dem nächsten Story-Einsatz weitermachen oder eine der Nebenmissionen angehen, die wiederum in Ship Assaults und Jackal-Fights aufgeteilt sind. In den Assaults müssen wir zum Beispiel einen gegnerischen Jäger-Prototyp sicherstellen oder gefährliche Waffen der SDF unschädlich machen. Die Inszenierung dabei ist klasse, in einer Nebenmission schweben wir etwa im Raumanzug durch ein Asteroidenfeld und nähern uns mit Scharfschützengewehren vorsichtig dem gigantischen SDF-Kreuzer, auf dem sich unser Ziel befindet. Die Jackal-Gefechte sind dagegen nur weitere Allschlachten mit unserem Raumjäger. Für das Absolvieren der Nebenmissionen schalten wir neue Waffen und Perks frei, zum Beispiel schnelleres Nachladen oder ein größeres Inventar. Bemerkbar macht sich das im Spielverlauf nicht.

Zombie-Modus: Das Highlight

Aufgrund unserer durchwachsenen Erfahrungen mit dem Zombie-Modus von Black Ops 3

(zu schwer, zu generisch) hatten wir einige Bedenken. Tatsächlich entpuppt sich die Infinite-Warfare-Zombies-Version aber als echtes Juwel des Gesamtpakets. Das fängt schon mit der skurrilen Ausgangssituation an. Als einer von vier B-Movie-Darstellern gehen wir einem durchgeknallten Regisseur in die Falle, der in seinen Filmsets Zombies auf seine Protagonisten hetzt. Im bislang einzig verfügbaren Szenario »Zombies in Spaceland« (weitere werden wohl per DLC folgen) müssen wir in einem verlassenen Freizeitpark überleben. Für erledigte Untote kassieren wir Kohle, mit der wir dann zum Beispiel neue Waffen kaufen oder neue Bereiche des Parks öffnen können. Aufgepeppt wird das Ganze durch die neuen Tarotkarten, die wir für bestimmte Boni ausspielen können – zum Beispiel schnelleres Regenerieren von Lebensenergie oder günstigere Einkäufe. Das wirklich Coole am Zombies-Modus ist aber weniger das bloße Spielprinzip, sondern der Spaß, den wir beim Erkunden des Parks haben. Überall gibt es etwas zu entdecken, zum Beispiel eine funktionierende Geisterbahn, in der wir Extrapunkte bekommen können. In einer Arcade-Halle stehen zig alte Spielautomaten herum, und an vielen Stellen lassen sich kuriose Fallen aktivieren, die die Zombies zum Beispiel zerstampfen oder in die Luft wirbeln. Sollten wir einen Teamkollegen nicht rechtzeitig wiederbeleben, kann der bis zur nächsten Runde ein paar Minispielchen wie Basketball zocken – und bei einer bestimmten Punktzahl sogar früher wieder einsteigen. Achja, und David Hasselhoff höchstpersönlich hält den Laden mit einem 80er-Jahre-Soundtrack auf Trab und kann sogar selbst ins Spiel eingreifen.

Multiplayer nach Vorschrift

Bleibt noch der Versus-Multiplayer. Prinzipiell spielt sich der Infinite-Warfare-Multiplayer ähnlich wie der von Black Ops 3. Wie im letztjährigen Ableger können wir an Wänden entlanglaufen und mit dem Jetpack in die Luft boosten – wem das 2015 schon Spaß gemacht hat, dem dürfte also auch Infinite Warfare gefallen. Wer die Manöver beherrscht, profitiert davon sogar stärker als



Petra Schmitz
@Flausensieb



Infinite Warfare ist eine famose Krawallbude. Und auch wenn Battlefield 1 das schönere Spiel ist, so hab doch bei dem einen oder anderen Moment in Infinite Warfare gedacht: »Boah, sieht das gut aus!« Aber sobald das Spiel versucht, die ganzen Explosionen in Gesprächen einzuordnen, bekomme ich Kopfweg. Zumindest, wenn ich die deutsche Version spiele. Markiger US-Militärjargon lässt sich eben nur ganz schwierig übersetzen.

Der Multiplayer-Part hat mich ernüchert. Zu generisch und klein sind die Karten, zu austauschbar ist das Spielerlebnis mit den RIGs für mich. Und dass ich zumindest auf meinem Bürorechner diesen Maus-Lag habe, macht mich auch nicht heißer auf weitere Partien. Vielleicht ändert sich das nach einem heilenden Patch.

im Vorgänger, weil die Maps gefühlt noch mehr auf Vertikalität setzen. Es gibt jede Menge Routen, die sich nur per Wallrun oder Jetpack erschließen. So hetzen wir beispielsweise durch die Straßen von Genf, liefern uns Feuergefechte in einer Raumstation, einer Forschungsbasis oder auf einem halbzerstörten Raumschiff, das in der Nähe eines schwarzen Lochs im All driftet. Allerdings sind die Karten nur optisch vielfältig, spielerisch ähneln sie sich stark, wirken austauschbar und generisch. Außerdem fehlen nach wie vor anständige mittelgroße und große Karten.

Die Modus-Auswahl von Infinite Warfare liest sich wie eine Liste alter Bekannter, dabei sind unter anderem Team Deathmatch oder Domination. Es gibt aber auch zwei Neuzugänge im Portfolio. In Oddball müssen die Teams eine Drohne einsammeln und möglichst lange in ihrem Besitz halten. Wer die Drohne trägt, kann sie auf Tastendruck



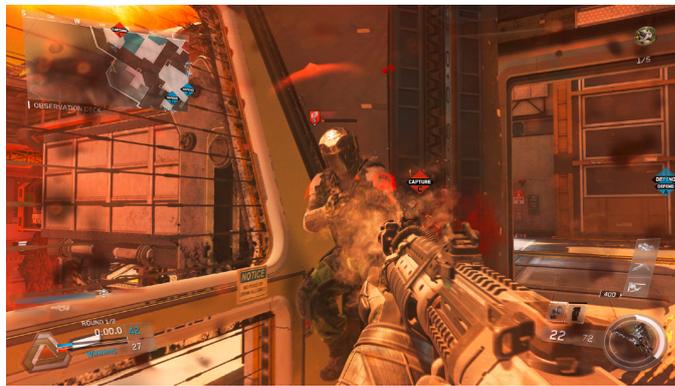
Im Zombieparks finden wir eine funktionierende Arcade-Halle.



Die Weltallschießereien mit dem Jackal spielen sich fast wie Infanterie-Gefechte.



Der Multiplayermodus ist gewohnt schnell. Sehr, sehr schnell.



Auf dem PC vermeiden viele Spieler eine Verzögerung der Maus.

zu einem Mitspieler passen, um zum Beispiel zwischendurch einen anstürmenden Gegner zu erledigen. Damit sich ein Team nicht zu sehr verschanzt, wird die Drohne zu bestimmten Zeitpunkten zurückgesetzt – das lässt der zurückliegenden Mannschaft die Chance auf einen neuen Versuch.

Der zweite neue Modus Frontline richtet sich eher an Call-of-Duty-Einsteiger. Die Basisbereiche auf den Karten werden in diesem Modus als Safe-Zones markiert, wer sich dort aufhält bekommt doppelte Gesundheit, allerdings auch nur einen halben Punkt für einen Abschuss.

Ein RIG für alle Fälle

Schon Black Ops 3 nutzte mit den Spezialisten im letzten Jahr ein rudimentäres Klassensystem, Infinity Ward verfeinert das Prinzip mit den etwas futuristischer wirkenden Combat RIGs. Davon gibt es insgesamt sechs, die jeweils unterschiedliche Spielstile

bedienen sollen und darüber hinaus über spezifische Spezialmanöver (Payloads) und Perks (Traits) verfügen. Der Warfighter ist zum Beispiel der klassische Allrounder, wohingegen der FTL besonders flink ist und sich perfekt für den Nahkampf eignet. Besonders mächtig sind die Payload-Angriffe. Der FTL zückt zum Beispiel eine Pistole, die Gegner mit einem Schuss verdampfen lässt, der Synaptic lässt mit dem Equalizer aus zwei Maschinengewehren blaue Bohnen regnen, und der Warfighter verschießt mit der Claw Projektilen, die von Wänden abprallen können. Interessant ist beim neuen Klassensystem zudem, dass die Perks jetzt fest an bestimmte Klassen gekoppelt sind, so kann zum Beispiel nur der Phantom einen Rückenschild anlegen, der ihn vor Messerangriffen von hinten schützt. Soweit die Theorie, in der Praxis fühlen sich die RIGs dann doch alle recht ähnlich an.

Um die RIGs errichtet Infinity Ward dieselbe motivierende Auflevel- und Belohnungsmühle, die die Serie schon seit vielen Jahren begleitet. Zusätzliche Herausforderungen gibt es zudem über die Missionsteams, etwa Abschüsse mit einer bestimmten Waffe oder Nahkampfangriffe. Als Belohnung winken zusätzliche Erfahrungspunkte sowie einzigartige Fähigkeiten und Waffenskins.

Wir werten ab

Wer sich auf Infinite Warfare einlässt, kann wieder etliche Stunden mit dem Multiplayer verbringen. Allerdings nervt das Matchmaking-System, das zwar schnell Partien findet (Infinite Warfare nutzt laut Activision zumindest auf dem PC nur Dedicated Server), uns aber laufend mit besser bewaffneten Spielern zusammenwürfelt, gegen die wir oft kein Land sehen. Zudem zickt der Netcode, es gibt kurzfristig auftretende starke Lags. Das Spiel versucht das mit Lag-Kompensation zu verhindern, was hin und wieder dazu führt, dass wir etwa gefühlt flüssig um eine Ecke biegen und den Gegner vermeintlich eher sehen, er uns aber trotzdem früher erledigt. Insgesamt macht die PC-Version von Infinite Warfare aber deutlich weniger Schwierigkeiten als seinerzeit Black Ops 3, doch auch hier ist nicht alles Gold, was glänzt. Der Titel ist zwar mit 4,0 GB RAM und 2,0 GB VRAM noch spielbar, allerdings reduziert das Spiel teilweise auch mit mehr Speicher die Grafik-

details ungefragt. Das kommt der Performance zugute, dennoch wäre eine Warnung bei stark belegtem Speicher und das Beibehalten der gewählten Einstellungen die bessere Alternative. Gemessen an der Optik ist der Speicherbedarf außerdem zu hoch. Da weitere Macken wie eine schwammige Maussteuerung und das bereits genannte Problem mit der Lag-Kompensation im Multiplayer hinzukommen, werten wir das Spiel um zwei Punkte ab. ★

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-3225 / Phenom II X4 820	Core i5-4460 / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 70 GB Festplatte	16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

- abwechslungsreiche Schauplätze
- tolle Partikel- und Spezialeffekte
- sehr gute englische Sprecher
- wuchtiger Sound mit wenigen Ausnahmen
- mittelmäßige deutsche Synchronisation

SPIELDESIGN ★★★★★

- hervorragendes Waffengefühl
- Abwechslung durch Jackal- und Schwerelos-Abschnitte
- sechs RIGs im Multiplayer
- generisches Multiplayer-Mapdesign
- einige nervige Gegner-Spawns

BALANCE ★★★★★

- sechs Schwierigkeitsgrade
- gut gesetzte Checkpoints
- RIGs und Maps gut ausbalanciert
- verbesserungswürdiges Matchmaking-System
- regelmäßige KI-Gegner-Aussetzer

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

- tolle Zwischensequenzen
- Mittendrin-Atmosphäre dank wuchtiger Soundkulisse
- Bombastmomente
- Geschichte plätschert dahin
- enttäuschender Bösewicht

UMFANG ★★★★★

- optionale Nebenmissionen
- witziger und motivierender Koop-Modus
- zwölf Multiplayermaps
- Multiplayer mit etlichen Freischaltmöglichkeiten
- kaum Kampagnen-Wiederspielwert

ABWERTUNG

Infinite Warfare reduziert die Grafikdetails teilweise ungefragt. Außerdem ist die Maussteuerung teils schwammig, und die Lag-Kompensation im Multiplayer macht Probleme.

FAZIT

Infinite Warfare bietet eine Popcorn-Action-Kampagne und einen tollen Zombie-Modus, der Multiplayer ist nur Dienst nach Vorschrift.

81

-2

79

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Die Kampagne bietet die übliche CoD-Schießbude, nur eben im Weltraum-Setting. Das mag negativ klingen, ist aber so nicht gemeint. Infinity Ward gibt sich wirklich Mühe, die Geschichte ansprechend zu verpacken und mir Charaktere vorzusetzen, die sich vom sonstigen Shooter-Einheitsbrei abheben. Das gelingt allerdings nur sporadisch. Beim Gameplay hat man sich ebenfalls Gedanken über Verbesserungen gemacht, mit den Jackal- und Schwerelos-Abschnitten ist das meiner Meinung nach auch ganz gut gelungen. Allerdings verpasst es die Kampagne, wirkliche Höhepunkte zu setzen.

Für Multiplayerfans bietet Infinite Warfare ganz traditionell ebenfalls eine Menge, dabei gefällt mir persönlich der Zombie-Modus besser als die Versus-Variante. Das thrashige B-Movie-Setting und die vielen Möglichkeiten im Freizeitpark haben mich wirklich überrascht. Jeder Koopfan sollte da zumindest mal reinschauen.