

Call of Duty: WW2

# KEIN KRIEG WIE JEDER ANDERE

Genre: Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Sledgehammer Termin: 3.11.2017

Auf DVD: Video-Special



**Call of Duty kehrt zurück zum größten und schrecklichsten Konflikt der Geschichte. Wir finden heraus, wie die Entwickler das heikle wie faszinierende Thema Zweiter Weltkrieg angehen.**

Von Benjamin Blum

Schon ein paar Buchstaben aus der PR-Kanone zerfetzen die letzten Zweifel wie Artilleriefeuer eine Holzhütte. »WWII«, die Kurzform für World War 2, also Zweiter Weltkrieg, prangt auf den Postern im Konferenzraum eines Londoner Hotels, wo uns gleich die PS4-Version des neuesten Teils von Call of Duty präsentiert wird. Was bisher nur Gerüchte waren, ist jetzt Gewissheit: Die Serie kehrt zum Zweiten Weltkrieg zurück – was aus mehreren Gründen logisch ist. Erstens liegen die Wurzeln der Marke in den virtuellen 1940er-Jahren, von 2003 bis 2008 bekämpften CoD-Spieler vier Spiele lang die Nazis und deren Verbündete. Nach World at War wandten sich die Entwickler der modernen Kriegsführung zu, sprangen per Wall-Run in die Zukunft und eroberten sogar das Weltall. Diese Raketenschübe für die Reihe haben nun einige Jahre fasziniert, allerdings stellte sich in der Spielerschaft beim Anblick von Hightech-Waffen oder Exosuits offenbar ein Sättigungseffekt ein – deshalb scheint der Zeitpunkt gekommen für einen Reboot im doppelten Wortsinne. Für einen Neustart, in dem wieder simple Soldatenstiefel geschnürt werden.

### Shooter am Scheideweg

Der zweite Grund, dass die Rückkehr zum Kampf der Alliierten gegen Nazi-Deutschland nicht überrascht, ist dessen historische Bedeutung. Denn obwohl sein Name etwas Anderes suggeriert, ist der Zweite Weltkrieg beinahe ein singuläres Ereignis, weil er gleichzeitig einen Höhepunkt und Tiefpunkt der Geschichte markiert. In militärischer Hinsicht war der Konflikt ein Höhepunkt (wobei der Begriff in diesem Kontext nicht positiv besetzt sein soll). Die Kriegsmächte trieben ihre Militärentwicklungen damals ans Limit, dirigierten Kampfverbände so schnell wie nie zuvor über das Schlachtfeld, statt hauptsächlich Grabenkämpfe zu verwalten. Mit technisch ausgereiften Flugzeugen, Schiffen und U-Booten, gegen Ende sogar Atombomben, setzten die verfeindeten Lager flexiblere sowie schlagkräftigere Waffen ein als je zuvor. Neben der globalen

Betrachtungsweise stieg aber auch die Bedeutung des einzelnen Soldaten auf dem Schlachtfeld. Durch bessere Bewaffnung, größere Mobilität und fortschrittliche Taktiken der Fußtruppen waren die Kämpfe der 1940er-Jahre nicht mehr so statisch wie im ersten Weltkrieg, sondern lieferten das Mehr an Dynamik, aus dem sich Missionen für einen Ego-Shooter formen lassen.

Gleichzeitig sind die Geschehnisse natürlich auch ein absoluter geschichtlicher Tiefpunkt mit mindestens 60 Millionen Toten – Soldaten wie Zivilisten – die auf dem Schlachtfeld, in ihrem Zuhause, auf der Flucht oder in Konzentrationslagern starben. Der WW2 ist also kein Krieg wie jeder andere – und deshalb soll auch das neueste Call of Duty kein Weltkriegs-Shooter wie jeder andere der Reihe werden. Denn Spieleprojekte mit diesem Szenario mögen zwar kommerzielle Ziele verfolgen, haben darüber hinaus aber eine große Bedeutung. So bezeichnet der Historiker Steffen Bender in seinem Buch »Virtuelles Erinnern« die Spiele zu Kriegen des 20. Jahrhunderts treffend als »wirksam«. Allein durch ihre Reichweite prägten gerade die Blockbuster das Geschichtsbild der Käufer. Selbst kleine Story-Elemente dürften vor einem großen Publikum deshalb mehr bewirken als zwar eindringliche, aber kaum beachtete Projekte wie das Adventure Valiant Hearts, obwohl dessen Erzählweise die Schattenseiten des (diesmal Ersten) Weltkrieges besser darstellt. Das Problem im Fall von Call of Duty: Die Reichweite kann positiv wie negativ wirken, also auch Oberflächlichkeiten und Stereotype in den Köpfen der Spieler zementieren. Der neueste Ableger der Reihe steht nun an genau diesem Scheideweg.

### Fußvolk statt Staraufgebot

Ein Mann, der uns Hoffnung auf ein gelungenes neues Call of Duty macht, ist Michael Condrey. Zusammen mit Glen Schofield leitet er das Entwicklerstudio Sledgehammer und zeigt uns in London das jüngste Projekt seines Teams. Obwohl manche seiner Aussagen pathetisch klingen, scheint er sich der großen Verantwortung bewusst: »Wir wollen die Opfer ehren, die in diesem Krieg erbracht wurden, all das einer neuen Generation von Spielern zeigen. Damit so etwas nie wieder passiert.« Für eine möglichst intensive Darstellung wird es in Call of Duty: WW2 nur eine Hauptfigur geben, den US-Soldaten Ronald »Red« Daniels, der als Teil eines Squads der 1st Infantry Division an der



Josh Duhamel ist bisher der einzige bekannte Schauspieler im Aufgebot von Call of Duty WW2 – und wird es auch bleiben. Die Entwickler wollen mit großen Namen nicht den Blick auf die einfachen Soldaten verstellen.

europäischen Westfront kämpft. »In unserer Kampagne geht es um Kameradschaft und Heldentum, um den einfachen Soldaten«, sagt Condrey. Dieser Ansatz spiegelt sich auch in der Besetzung der Figuren wider, welche teils von echten Schauspielern verkörpert und per Motion Capturing ins Spiel gebracht werden. Das Abbild von Josh Duhamel, der hauptsächlich Kampferfahrung an der Seite von Michael Bays »Transformers« hat, ist schon das bekannteste Gesicht des Squads. Große Stars sollen mit ihrer Präsenz offenbar nicht die Figuren des einfachen Fußvolks überschatten – und günstiger in der Produktion ist es sowieso. Auch als Schurken sind keine Kaliber wie Kevin Spacey zu erwarten, der in Call of Duty: Advanced Warfare den Bösewicht gab. Zumal man in einem Zweiter-Weltkriegs-Shooter gar keine übermächtigen Gegenspieler aufbauen muss. Denn selbst ohne Adolf Hitler leibhaftig zu zeigen, ist er samt der Nazi-Ideologie als Feindbild allgegenwärtig.

### Roter Faden bis zum Rhein

Condrey betont, dass die kleine Truppe von US-Soldaten, welche in der Storykampagne entlang des Roten Fadens von der Normandie über Aachen bis zur Rhein-Überquerung marschiert, zwar das zentrale Element sei, zwischendurch wird es allerdings einzelne Missionen geben, in denen man andere Personen verkörpert – zum Beispiel eine französische Widerstandskämpferin, die sich an der Befreiung von Paris beteiligt. Hier hat das Spiel erzählerisches Potenzial, wenn die Entwickler die besetzte Stadt samt der Repressionen durch die Nazis zeigen würden. Ins Detail durfte Condrey zwar nicht gehen, ein paar andere interessante Storyschnipsel



Der ruhige Moment, wenn die US-Infanterie durch den Wald marschiert, ist nur von kurzer Dauer – auch das neueste CoD wird ein Action-Spektakel.

## Ein Szenario auf dem Vormarsch: herausragende Weltkriegsspiele seit 2000

### Commandos 2: Men of Courage (2001):

Keine großen Schlachten, sondern gezielte Operationen hinter den feindlichen Linien bietet Commandos 2. Trotz umständlicher Steuerung begeistern die Missionen der Kampagne, sogar ein Koopmodus für zwei Spieler ist integriert.



### IL-2 Sturmovik (2001):

Die Luftschlachten an der Ostfront zwischen Deutschen und Russen sind zwar spröde inszeniert, da es praktisch kein Storytelling gibt. Dafür bieten die Einsätze schicke Grafik und spielen sich wegen der simulationslastigen Steuerung der Flugzeuge sehr anspruchsvoll.



### Medal of Honor: Allied Assault (2002):

Die Medal-of-Honor-Reihe von Electronic Arts startet 1999 und gibt dem Genre der Weltkriegs-Shooter Impulse. Teil drei der Reihe, Allied Assault, lebt vor allem von seiner starken Inszenierung – speziell die Landung in der Normandie bleibt unvergessen.



### Codename Panzers: Phase One (2004):

Das Echtzeit-Strategiespiel aus Ungarn bietet einen gewagten Storymodus: Neben einer russischen Kampagne gibt es auch Missionen aus deutscher Sicht wie den Blitzkrieg gegen Polen. Die Panzer-Feldzüge überzeugen spielerisch wie grafisch.



### Brothers in Arms: Road to Hill 30 (2005):

Die Brothers-in-Arms-Reihe ist in unserer Erinnerung eng mit der Fernsehserie »Band of Brothers« verknüpft – beide Werke beschäftigen sich intensiv mit ihren Charakteren. Als Taktik-Shooter grenzt es sich von Call of Duty und Co. spürbar ab.



### Silent Hunter 3 (2005):

Als deutscher U-Boot-Kommandant geht es in diesem Titel mit vielen Simulationselementen auf Schleichfahrt. Die komplexe Spielmechanik, eine komplett animierte Crew und ausgereiftes Sounddesign sorgen für eine ebenso anspruchsvolle wie authentische Simulationskampagne.



verriet der Chefentwickler aber doch: »Es wird besondere Momente geben, zum Beispiel, wenn ein deutscher Soldat einem Alliierten dabei hilft, die richtige Wahl zu treffen.« Ein Deutscher Landsers als moralischer Kompass in einem Weltkrieg-Shooter? Klingt nach deutlich mehr Differenzierung als in

früheren CoD-Titeln. Schwieriger könnte es bei einer anderen von Condrey angedeuteten Szene werden, in welcher Soldaten der Alliierten zwei deutsche Mädchen bei der Oberung von Aachen retten. Dienen solche Sequenzen nur dazu, die Amerikaner noch heldenhafter erscheinen zu lassen? Oder

geht es um echtes Interesse an den Schicksalen aller Beteiligten auf beiden Seiten? Erst eine spielbare Version wird es zeigen.

### Recherche im Hürtgenwald

Die Wahl der ersten Mission, die uns in London präsentiert wird, steht ebenfalls dafür,



Die Waffen des Zweiten Weltkriegs werden authentisch in Szene gesetzt, vom Klang bis zu den detaillierten Nachlade-Animationen.



Der Spieler ist mittendrin als eine Kirche zusammenstürzt, wird fast von der Glocke erschlagen. Solche Sequenzen sorgen für Adrenalinschübe.

## Battlefield 1942 (2002):

Schon mit dem Erstling legt Entwickler Dice den Schwerpunkt der Battlefield-Reihe auf Multiplayergefechte. Bahnbrechend ist damals die Spielerzahl, ein Match erlaubt 64 Teilnehmer. Obendrein etablierte Battlefield Modi wie Conquest, die schnell zum Genrestandard werden.



## Red Orchestra 2 (2011):

Dieses Spiel ist sicher kein Meilenstein, aber dennoch bemerkenswert. Das Entwicklerteam Tripwire Interactive setzt nämlich auf größtmöglichen Realismus, so gibt es zum Beispiel kein virtuelles Fadenkreuz, dafür korrekte ballistische Flugkurven der Kugeln. Das Reinfachsen lohnt aber.



## Call of Duty (2003):

Im Windschatten von Medal of Honor gestartet setzt Call of Duty schnell den Überholmanöver an. Die erste Episode der Shooter-Reihe, entwickelt von den Ex-EA-Leuten von Infinity Ward, überzeugte Spieler und Kritiker mit intensiver Action auf Anhieb und räumte zahlreiche Preise ab.



## Company of Heroes 2 (2013):

Schon der Vorgänger begeisterte Echtzeit-Strategen, mit Teil zwei setzte Entwickler Relic (Homeworld) die Messlatte noch etwas höher. Vor allem die vielfältige Kampagne, das im Vergleich zum Vorgänger schnellere Tempo und der Koopmodus sorgen für hohe Wertungen.



Stimmung ansatzweise selbst zu erleben, haben Condrey und seine Entwicklerkollegen diesen und andere Schauplätze der Missionen zur korrekten Jahreszeit besucht, gemeinsam mit einem Historiker, der ihnen große Zusammenhänge erklärt und den Blick für kleine Details geöffnet hat. Recherche hat das Team von Sledgehammer aber auch zu handfesteren Themen betrieben – zum Beispiel, indem Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg am Schießstand ausprobiert wurden. Dabei entstanden auch Soundaufnahmen, damit die Pistolen, Gewehre und Granaten im fertigen Spiel möglichst authentisch klingen.

### Wandelnde Zielscheiben

Beim gesprochenen Wort gibt es in Sachen Sounddesign allerdings noch Nachholbedarf. Als Daniels und seine Mitstreiter im Hürtgenwald einen Wehrmacht-Trupp bei der Rast entdecken, hören sie deutsche Stimmen. »Hat jemand eine Zigarette?«, fragt ein Soldat seine Kameraden. Diese und die folgenden Vertonungen stammen offensichtlich nicht von Muttersprachlern, sondern haben einen hörbaren Akzent. »Das ist noch nicht final«, verspricht uns Condrey, aber eine Portion Skepsis bleibt. Auch die nächste Szene mag nicht so recht zu den Schilderungen über die Kämpfe im Hürtgenwald passen: Als die US-Infanteristen in Stellung gehen und das Feuer eröffnen, schnell uns der Begriff »Schießbude« durch den Kopf. Die Spielfigur erlegt mit ihrem Gewehr im Sekundentakt Feinde, die wild durcheinander laufen. Klar, die Deutschen werden in dieser Szene überrascht, aber man erwartet doch andere Reaktionen auf einen solchen Angriff. »Alle warfen sich auf den Boden, haben sich nicht bewegt und abgewartet, auf jedes Geräusch gehört. Diese große Angst, die gab es auf beiden Seiten«, beschreibt der Augenzeuge Klaus Schulz eine typische Szene aus dem Hürtgenwald. Im virtuellen Kampf wirken die deutschen Soldaten dagegen wie wandelnde Zielscheiben, die noch nicht einmal zurückschießen. Denn Deckung suchen muss die Spielfigur praktisch kaum, während sie mit ruhiger Hand einen Gegner nach dem anderen aufs Korn nimmt. Erst als sich der Kampf dem Ende zuneigt, gibt es deutsche Gegenwehr – die hat es dafür in sich. Geskriptetes Artilleriefeuer zerfetzt die majestätischen Bäume, Stämme und Äste krachen zu Boden, Holzsplitter schießen

dass Sledgehammer den Krieg und die Westfront aus möglichst differenzierten Blickwinkeln betrachten möchte. Es ist die Schlacht im Hürtgenwald, der südöstlich von Aachen liegt. Dieser zermürbende Kampf vom Oktober 1944 bis zum Februar 1945 ist alles Andere als ein amerikanisches Ruhmesblatt, gilt als »verlustreichste, unproduktivste und schlecht geführteste Schlacht« der US-Armee im Zweiten Weltkrieg, wie der General James M. Gavin im Dokumentarfilm »Hürtgenwald – Der lange Krieg am Westwall« zitiert wird. Auf einem Waldplateau, das die Deutschen unter anderem mit Landminen und Sprengfallen in den Bäumen gespickt hatten, sterben seinerzeit auf beiden Seiten jeweils mehr als 12.000 Soldaten. Im uns gezeigten Abschnitt stapfen Daniels und seine Kameraden auf der Suche nach einem deutschen Trupp mit schweren Schritten durch das Unterholz. Obwohl die verwendete Grafikengine schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, sind die bewegten Bilder eindrücklich – zu-

mal sie sich mit Aussagen des Augenzeugen Tony Vaccaro decken, einem damaligen US-Infanteristen, der im eben genannten Dokumentarfilm seine Eindrücke schildert: »Ich sah den Wald, er war einerseits so schön, andererseits so schroff, hatte nichts Sanftes mehr. Es gab viele Hügel, Abhänge, Bäche. Und die hohen, majestätischen Bäume. Manchmal sah ich die Bäume an und dachte, dass sie ganz genau wissen, was für Narren wir gewesen sind.« Um jene

## Zur Person: Michael Condrey

Der studierte Biologe Michael Condrey arbeitet seit 1998 in der Spielebranche. Zunächst war der US-Amerikaner bei Electronic Arts angestellt und wirkte an Projekten wie Need for Speed 3 oder James Bond: Nightfire mit. Nach der Arbeit an Dead Space verließ Condrey gemeinsam mit Glen Schofield den Publisher – die beiden gründeten 2009 das Studio Sledgehammer Games. Mit rund 300 Mitarbeitern wird dort an Call-of-Duty-Spielen für Activision gewerkelt. Condrey fungiert dabei als Director.



## Nazi-Symbole

Wie bei älteren Weltkriegs-Shootern wird es auch in der deutschen Version von Call of Duty: WW2 keine verfassungsfeindlichen Symbole wie das Hakenkreuz geben, um bei der Veröffentlichung einer Indizierung zu entgehen. Ob es in den, internationalen Versionen des Spiels solche Symbole geben wird, ließen die Entwickler allerdings offen.

über den Bildschirm. Diese Szenen erinnern uns an frühere Call-of-Duty-Spiele, passen aber gut zu den Schilderungen aus dem Hürtgenwald. Allerdings wird der Bildschirm schon bald schwarz, mehr zu sehen gibt es von der Mission für uns nicht. Entscheidend für die Glaubwürdigkeit wird am Ende sein, ob die Geschehnisse der Schlacht auch richtig eingeordnet werden oder das simple Motto gilt: Seht her, unsere US-Jungs haben sogar diese Hölle überlebt.

### Die unvermeidbare Normandie

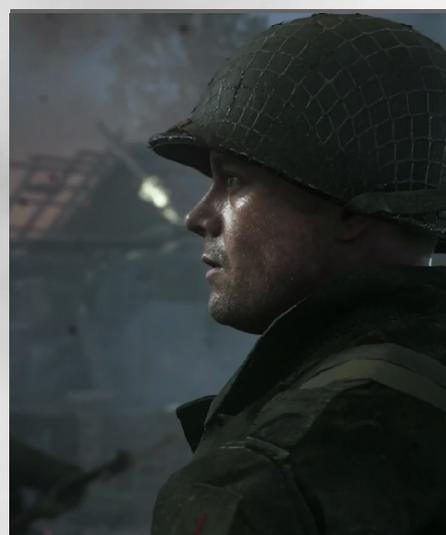
Die zweite in London präsentierte Mission ist ein blutiger »Klassiker« – die Landung der US-Soldaten in der Normandie, genauer gesagt am Omaha Beach. Condrey nennt mehrfach den Film »Der Soldat James Ryan« als Vorbild und betont, dass dieser auch schon fast 20 Jahre alt sei. Der Gedanke dahinter ist grundsätzlich richtig: Obwohl Spielbergs Werk zeitlos ist, erreicht es junge Menschen, die ein breites Medienangebot wie nie zuvor haben, wahrscheinlich schlechter als das Kinopublikum bei seinem Erscheinen 1998. Doch auch bei der Generation 30 Plus, die mit einer Reihe großer Kriegsfilm aufgewachsen ist, wirken die gezeigten Szenen erstaunlich intensiv: Schon als sich die US-Soldaten in den Landungsbooten drängen, am Ufer die ersten Schüsse abgefeuert werden, beschleicht uns ein beklemmendes Gefühl. Daraus wird schon bald Schrecken, als das Boot gerammt wird



Deckung geben, Kameraden stützen, gemeinsam in Sicherheit bringen – das Gefühl eines Squads, das eng zusammen hält, soll auch spielerisch vermittelt werden.



Als Gegenspieler wird es keine bekannten Schauspielern wie einst Kevin Spacey in Advanced Warfare geben. Die Nazis samt ihrer Ideologie sind als Feindbild schon effektiv genug.



und sich, viel zu früh, die Landungsklappe öffnet – jetzt haben die MG-Nester am Ufer freies Schussfeld. Blutfontänen spritzen, Helme fliegen umher, fasst die komplette Einheit wird ausgelöscht. Daniels flüchtet

über die Bordwand ins blutrote Wasser und tastet sich Richtung Ufer vor. Ein Ego-Shooter im Wortsinne ist das Spiel an dieser Stelle nicht mehr, der Soldat nimmt gar nicht erst die Waffe in der Hand. Auf wen sollte er auch schießen? Die Deutschen haben sich gut verschant – es geht erst mal nur ums Überleben. Nachdem Daniels sich einige Meter zwischen MG-Feuer und Explosionen nach vorne gekämpft hat, bekommt er dann doch ein Werkzeug zum Gegenschlag in die Hand: eine Rohrbombe, die allerdings erst zusammengesteckt werden muss – unter Feindfeuer gar nicht so einfach! Also robbt der Protagonist erst mal weiter bis zu einem Wall, in den er ein Loch sprengen könnte. Nun die Bombe zusammenstecken und ... Verdammt! Die Einzelteile wollen nicht zusammenpassen, rutschen fast aus Daniels Händen. Mit zitternden Fingern wird die Bombe schließlich scharf gemacht. Solche kleinen Sequenzen sind zwar wie so vieles in Call-of-Duty-Missionen geskriptet, machen das Geschehen aber glaubwürdig. Wenn es davon genug im fertigen Spiel geben wird, gut platziert und inszeniert, dürfte die Spielerfahrung davon profitieren.



Im Multiplayer-Hauptquartier treffen Spieler zwischen und nach den Matches aufeinander, können sich unterhalten, zu Spielen verabreden oder mit ihren Leistungen angeben.



Nicht feuern, nur rennen und überleben. Die Spielfigur stürmt an der französischen Küste auf die deutschen Befestigungen zu, mitten durch den Kugelhagel der Maschinengewehre. Szenen wie diese gab es in Spielen schon öfter, doch die aktuelle Technik macht sie besonders eindringlich.



**Johannes Rohe**  
@DasRehRohe



In Call of Duty: WW2 steckt das drin, was außen draufsteht: Ganz klassisches CoD-Geballer im Zweiten Weltkrieg, mit gewaltigen Explosionen, linearen Missionen, Skriptsequenzen, Quicktime-Events und deutschen Soldaten, die gleich im Dutzend meiner Tommy-Gun zum Opfer fallen. Für meinen Geschmack tritt Sledgehammer mit dieser erkonservativen Herangehensweise aber etwas zu stark auf die Innovationsbremse. Eine komplette Revolution, etwa eine Kampagne (oder zumindest eine Mission) auf Seiten der Wehrmacht, hatte ich nie ernsthaft erwartet, zumindest mit einem kleinen Twist, irgendeiner neuen Idee, hätte ich aber doch gerechnet.

So viel zur Kritik. Auf der anderen Seite freue ich mich als Fan historischer Szenarien sehr über die bombastische Rückkehr des Zweiten Weltkriegs als Spielesetting. So spektakulär wie im kommenden CoD gab's die Kämpfe an der Westfront wahrscheinlich noch nie zu sehen. Allein die Landung am Omaha Beach, die wir Journalisten bei der Gameplay-Präsentation in London bestaunen konnten, wirkte wie eine extrem aufgebohrte, technisch topaktuelle Neuauflage der Mission aus Medal of Honor: Allied Assault – ein Level, das mir bis heute Gänsehaut beschert. Für die neue Spielergeneration könnte Call of Duty: WW2 also tatsächlich die eindrucksvolle Spielerfahrung werden, die es sein will. Für ältere Spieler immerhin eine effektvolle Rückkehr zu den Serienwurzeln.

Nach zahlreichen Abschüssen deutscher Feinde stürzt sich einer der Gegner direkt auf den Protagonisten, es folgt ein heftiger, brutaler Nahkampf als Quicktime-Event. Eigentlich wird dabei nur auf die Viereck-Taste des Gamepads gehämmert, trotzdem wirkt die Szene intensiv – vor allem am Ende des kurzen Handgemenges. Denn dann greift Daniels mit letzter Verzweiflung und Kraftanstrengung zu einem Helm und schlägt seinem deutschen Kontrahenten damit den Schädel ein. In solchen Sequenzen wird deutlich, was für ein hartes und grausames »Handwerk« das Töten ist, und nicht nur ein kurzes, steriles Zielen und Zucken mit dem Finger am Abzug. Dieser Wechsel aus Action und eindringlichen Momenten lässt uns nach der Gameplay-Präsentation mit zwie-

spältigen Eindrücken zurück. Einerseits wird WW2 rein spielerisch ein typisches Call of Duty mit intensiv inszenierter Action – anders war das auch kaum zu erwarten. Innerhalb des Call-of-Duty-Kosmos allerdings kann das Projekt dank guter Ansätze in Sachen Erzählweise und Inszenierung aber eine gute Rolle spielen, damit der dargestellte Kampf kein Krieg wie jeder andere wird. Der Historiker Steffen Bender fasst die Erkenntnisse seines Buches »Virtuelles Erinnern« über diese Art von Spiel so zusammen: »Geschichte in Spielen folgt eigenen Regeln, ist aber vielschichtiger, als häufig angenommen wird.« Wenn man so etwas über das fertige Call of Duty: WW2 auch behaupten könnte, hätten die Entwickler schon viel erreicht.



In Bewegung sieht das Spiel anders aus als auf den von Activision gestellten Bildern: Die Farben sind kräftiger, und Oberflächen, wie die eines Panzers, haben einen leichten Glanz.

## Koopmodus

Neben der Storykampagne von Call of Duty: WW2 um Red Daniels und sein Squad kündigten die Entwickler einen Koopmodus mit eigener Geschichte an – und dabei geht es einmal mehr um Untote. Genauer gesagt versuchen die verzweifelten Nazis kurz vor ihrer Niederlage, eine neue Armee aufzustellen, was letztlich eine Zombie-Plage entfesselt. Diese Monster zu bekämpfen ist nun Aufgabe des Koop-Trupps.



### Absage zwischen den Zeilen

Während dieser Artikel entsteht, werden erste Infoschnipsel über den neuen Teil der Call-of-Duty-Reihe bereits im Internet veröffentlicht – und die Reaktionen folgen prompt. Endlich wieder Zweiter Weltkrieg! Warum schon wieder Zweiter Weltkrieg? Pro- und Kontra-Stimmen prallen aufeinander, Hoffnungen und Befürchtungen werden geäußert. Condrey will dieses Feedback während der restlichen Entwicklung aufmerksam verfolgen, lobt die »engagierteste Community der Welt«, lässt die Negativstimmen aber nicht allzu nah an sich heran – zumindest würden sie helfen, ein noch besseres Spiel



Rangaufstiege und Verzierungen für die Waffen und die Uniform unseres Soldaten sind aus einem modernen Call of Duty nicht mehr wegzudenken.

zu machen, sagt er. Einem häufig geäußerten Wunsch erteilt der Game Director allerdings eine indirekte Absage, indem er das Thema zu umschiffen versucht: eine Storykampagne aus deutscher Sicht oder zumindest eine einzelne Mission. »Wir haben nicht wirklich darüber nachgedacht«, antwortet Condrey auf unsere Frage. Zweiter Versuch: Und wenn man als Auftragsarbeit so etwas machen müsste, wie könnte es aussehen? »Darauf bin ich jetzt nicht vorbereitet, da sollten wir erst mal den gleichen Rechercheaufwand für die einzelnen Szenarien betreiben, wie wir es in den letzten Jahren für die Kampagne getan haben.« Zwischen den Zeilen ist dabei deutlich zu hören, dass eine deutsche Storyline für Condrey keine Option zu sein scheint. Dabei hätte ein Call of Duty mit solch mutigen Perspektivwechseln absolut kein Weltkriegs-Shooter wie jeder andere werden können.

Aber zugegebenermaßen wäre dieser Blickwinkel auch sehr schwer umzusetzen, denn die klare Rollenverteilung, das scharf konturierte Feindbild von den Nazis, wurde in der Nachbetrachtung bei keinem Konflikt so nachdrücklich gezeichnet wie bei diesem – gerade in der Popkultur.

### Multiplayer mit Bodenhaftung

Obwohl eine deutsche Kampagne also in weiter Ferne ist, wird die Fraktion trotzdem spielbar sein, und zwar im Multiplayerpart. Mit »Boots on the Ground« verkündet Condrey dabei das Motto für klassische Modi wie Deathmatch. Im Vergleich zu futuristischen Vorgängern wie Infinite Warfare haben die Spieler logischerweise Bodenhaftung, einen Walljump wie in Black Ops 3 bekommen selbst findige Entwickler nicht in ein Zweiter-Weltkrieg-Szenario integriert. Den angekündigten Modus »War« bezeichnet Condrey als



Flammenwerfer wurden im Zweiten Weltkrieg häufig eingesetzt, vor allem bei der Offensive der Alliierten. Im Falle von Call of Duty: WW2 könnte die grausame Waffe für drastische Gewaltdarstellungen und damit für Aufreger sorgen.



Die Ruhe vor dem Sturm: Diese Panzer werden gleich unter Beschuss genommen. Dabei gibt es jede Menge schicke Explosionseffekte.

»storygetrieben«, wenn Alliierte und deutsche Soldaten in größeren, geschichtlich fundierten Szenarios aufeinandertreffen. So wird zum Beispiel die Landung in der Normandie auf beiden Seiten nachgespielt. Solche asymmetrischen Ausgangslagen kennt man bereits aus anderen Shootern wie Star Wars Battlefront, in dem Rebellen und Imperium die Schlacht um Hoth austragen. Am wichtigsten ist Condrey das neue Feature namens »Headquarters«. Hinter diesem Begriff verbergen sich begehbare Lobbys, virtuelle Soldatenlager, in denen sich die Spieler zwischen den Matches begegnen und austauschen sollen. Als soziales Feature ist das ein guter Ansatz, ob es allerdings auch atmosphärisch einen Schub bringt, wenn Spieler aus aller Welt durcheinander wu-

seln, bleibt fraglich. Insgesamt dürfte der Mehrspielermodus in Sachen Kriegsatmosphäre weitaus konventioneller ausfallen, was in der Natur der Sache liegt: Spieler kämpfen hier eben nicht ums nackte Überleben wie in der Storykampagne, sondern um Punkte und Trophäen. Ob man sich dabei auch Vorteile erkaufen kann, Stichwort Mikrotransaktionen, wollten die Entwickler allerdings noch nicht sagen. Möglicherweise gibt es zu diesem Thema mehr Informationen auf der E3 in Los Angeles – dort wird der Multiplayermodus spielbar sein. Wir werden dann natürlich vor Ort sein, sind aber weitaus gespannter, wie sich uns die Storykampagne in den nächsten Monaten, spätestens aber zum Release am 3. November präsentieren wird. ★



**Benjamin Blum**  
@GameStar\_de



Johannes hat Recht, Call of Duty wird sich auch im Jahr 2017 treu bleiben. Ein paar kleine Anzeichen und Aussagen machen mir jedoch Hoffnung, dass die Entwickler den Zweiten Weltkrieg diesmal differenzierter darstellen. Sie brauchen vor allem Mut, einige Dinge auch beim Namen zu nennen. Dem Spieler zum Beispiel vor Augen zu führen, dass die Schlacht im Hürtgenwald ein zermürbender, grausamer Kampf und keine virtuelle Schießbude samt explosivem Hindernisparcours ist – diesen Eindruck konnte man nämlich bei der uns gezeigten Demo gewinnen.

Überrascht hat mich, wie gut auch bekannte Szenarien im modernen Gewand funktionieren können. Als ich die jüngste Version der Landung in der Normandie sah, war mir keine Sekunde langweilig. Die Inszenierung ist bombastisch, aber auch eindringlich. So wollte ich die Mission einerseits unbedingt selbst spielen, mit dem Controller und einem Surround-Headset so nah wie möglich erleben. Andererseits war der neutrale Betrachter in mir schockiert, was da eigentlich vor sich geht, dass so etwas einst wirklich passiert ist. Ich wollte unbedingt dort hin und absolut nicht dort sein – diesen Effekt hatte ich nach reichlich Erfahrung mit Kriegsfilmen und Spielen nicht in dieser Form erwartet. Bleibt nur zu hoffen, dass es zwischendurch nicht allzu viel Ernüchterung und Routine gibt, wenn mein US-Soldat mal wieder in Moorhuhn-Manier einen Deutschen nach dem anderen ausknipst.



In den bisher gezeigten Szenen floss jede Menge Blut. Um eine Alterseinstufung ab 18 Jahren dürfte das Spiel deshalb kaum herkommen. Das war aber auch nicht anders zu erwarten.