Call of Duty: WW2

DIE RÜCKKEHR DER BODENHAFTUNG

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Sledgehammer** Termin: **3.11.2017**

Die Multiplayer-Beta verzichtet auf technischen Schnickschnack und bietet abgespecktes Gameplay, das Linda anfangs zwar begeistert, aber schnell an Reiz verliert. Von Linda Sprenger

Mit der Ankündigung, dass Call of Duty: WW2 wieder zu den Wurzeln der Reihe zurückkehrt und uns damit nicht in ein SciFi- sondern in ein Weltkriegs-Szenario verwickelt, hatten mich Sledgehammer und Activision sofort am Haken. Beim Ausdruck »Zurück zu den Wurzeln« stand für mich weniger das neue, alte Szenario im Vordergrund als vielmehr der Wunsch, dass mich der Multiplayer-Modus des Shooters wieder ganz ohne Höher-Schneller-Weiter-Features, die mich wie ein Cyborg Wände entlang huschen und meterhoch springen lassen, zum Franchise zurückholt und für etliche Spielstunden in seinen Bann zieht.

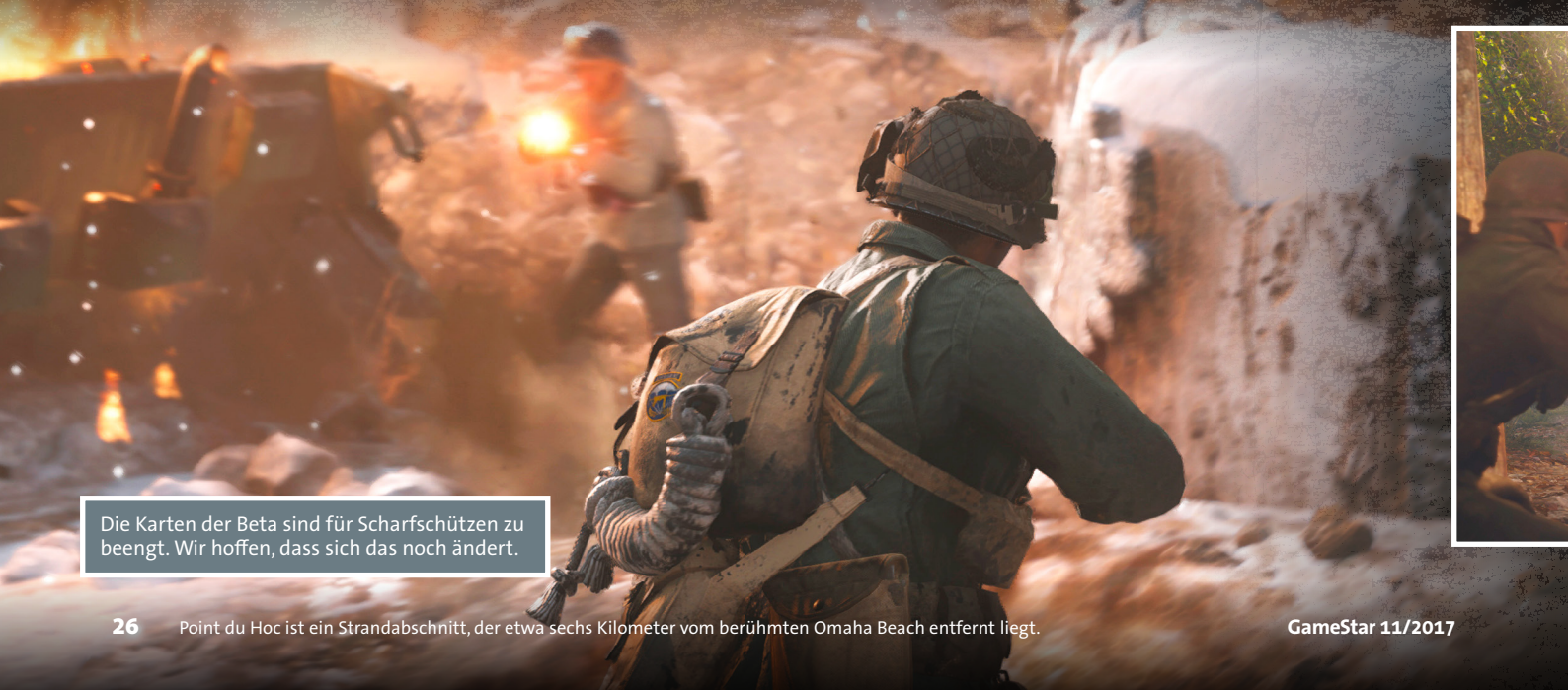
Auf dem Boden der Tatsachen

Der erste Teil des Wunsches hat sich mit der Private Beta zu Call of Duty: WW2 erfüllt. Technischen Firlefanz wie Exoskelette, Jetpacks, Spezialisten mit einzigartigen Fähigkeiten oder ferngesteuerte Roboter gibt es hier nicht. Stattdessen schlüpfe ich in die Stiefel von Soldaten und Soldatinnen, die sich auf die Waffen und Ausrüstungsgegenstände aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs verlassen müssen.

Das abgespeckte, »geerdete« Gameplay sorgt für eine vergleichsweise deutlich niedrigere Einstiegshürde. Während ich mich beispielsweise im Multiplayer von Call of Duty: Black Ops 3 wegen des Hochgeschwindigkeits-Gameplays und der komplexen Mechaniken ziemlich schwergetan habe, finde ich mich in der Mehrspielerkomponente von WW2 schnell zurecht. Hier muss ich mich nicht erst an die Steuerung eines multifunktionalen Superanzugs gewöhnen und die Vor- und Nachteile zusätzlicher Spezialistenklassen abwägen, sondern kann nach der Wahl meiner Division gleich loslegen und meine Skills unter Beweis stellen. Das »Boots on the Ground«-Konzept entschleunigt das Spielgeschehen zudem leicht. Langsam ist das Schlachtfeldgetümmel aber trotzdem nicht. Wie in den Vorgängern kommt es darauf an, die Balance zwischen Vorsicht und Fortbewegung zu finden. Doch was mich in den ersten Partien Team Deathmatch, Herrschaft und Hardpoint noch anheizte, ödet mich nach einigen Spielstunden zunehmend an.

Durchwachsene Maps

Das liegt vor allem an den Maps, durch die mich die Beta jagte. Point Du Hoc, Ardennen und Gibraltar sind allesamt mittelgroße, verwinkelte Karten, die eher auf feuerkräftige Divisionen zugeschnitten sind. Da ich am liebsten als Scharfschützin unterwegs bin, musste ich nach einigen vergleichsweise wenig erfolgreichen Lauereinsätzen und Bildschirmtoden klein beigeben und die Division wechseln, um mithalten zu können.



Die Karten der Beta sind für Scharfschützen zu beengt. Wir hoffen, dass sich das noch ändert.

Point du Hoc ist ein Strandabschnitt, der etwa sechs Kilometer vom berühmten Omaha Beach entfernt liegt.

Wahl der Waffen

In Call of Duty: WW2 stellen wir unsere Ausrüstung nicht komplett frei zusammen, sondern wählen stattdessen eine von fünf Divisionen mit eigenen Waffen und Perks, zwischen denen wir während der Matches frei wechseln dürfen.

- Luftlande-Division: schnelle und lautlose Soldaten mit SMG
- Gebirgs-Division: die Sniper-Klasse des Spiels
- Infanterie-Division: offensive Streitkräfte mit Maschinengewehr und Bajonett
- Panzer-Division: mit LMGs und Raketenwerfer ausgestattete Soldaten
- Expeditions-Division: mit Schrotflinten bewaffnete Klasse, die auf Brandmunition setzt

Die Ausrüstung und Bewaffnung hängt von der Wahl unserer Division ab.

Trotz mehrerer Modi mit unterschiedlichen Zielen bleibt das eigentliche Spielgeschehen aufgrund der Maps im Prinzip gleich: Eine Handvoll Soldaten auf der einen Seite und eine Handvoll Soldaten auf der anderen Seite wuseln durch Häuser, enge Gänge und Schützengräben, um sich auf naher Distanz mit Kugeln oder dem Bajonett zu durchbohren. In der Beta hätte ich mir deshalb mindestens eine weitläufige Map gewünscht, auf der ich mich als Sniper hätte austoben können. Es bleibt zu hoffen, dass die finale Version von Call of Duty: WW2 verschiedene Maps für die unterschiedlichen Spielstile der fünf Divisionen bietet, wodurch ich mir mehr Abwechslung verspreche.

Vielversprechender Kriegsmodus

Durchgängig gefällt mir hingegen der neue Kriegsmodus, bei dem ich auf extra zugeschnittenen Maps in die Schlacht ziehe. Ähnlich wie in den Operations von Battlefield 1 stehen sich hier Alliierte und Achsenmächte als Angreifer und Verteidiger gegenüber und müssen nacheinander verschiedene Missionsziele erfüllen. Auf der Seite der Alliierten muss ich beispielsweise zuerst einen Kommandoposten einnehmen und anschließend eine Brücke reparieren, um den Weg für einen Panzer zu ebnen. In der Beta durfte ich mich zwar nur auf der Karte »Operation Breakout« austoben, jedoch bescherte mir der Spielablauf durchgehend Abwechslung. Während sich meine Teamkameraden beispielsweise anschicken, unter Zeitdruck die Brücke zusammenzuzimmern, hocke ich als Sniper entweder in einem Busch in der Nähe oder kauere vor einem Fenster, um die anstürmenden Gegner mit einem präzisen Schuss aus dem Weg zu räumen. Bei der späteren Mission, einen Panzer zu eskortieren, stelle ich mich hingegen als Infanteristin mit dem Maschinengewehr besser an, da ich auf engen Straßen schneller und treffsicherer gegen meine Gegenspieler vorgehen kann. Das sorgt für eine bei Call of Duty ungewohnte Dynamik, da die verschiedenen Aufgabenziele unterschiedliche Herangehensweisen erfordern und mich zum Umdenken zwingen. ★

Linda Sprenger
@lindalomaniac

Ich verbrachte mehr als 500 Spielstunden mit dem Multiplayer von Call of Duty: Modern Warfare 2 und freute mich nach gescheiterten Wiedereinstiegsversuchen in die Mehrspielermodi von Call of Duty: Black Ops 3 und Call of Duty: Infinite Warfare daher besonders auf das entschlackte Gameplay von WW2. Und das ließ mich in der Private Beta anfangs noch daran glauben, endlich wieder einen Multiplayer gefunden zu haben, der mich so lange fesseln könnte wie einst Modern Warfare 2. Am Ende hinterlässt mich die Beta jedoch zwiegespalten. Die Freude darüber, endlich keinen Exosuit mehr überstreifen zu müssen, sondern stattdessen als stinknormale Soldatin übers Schlachtfeld zu rennen, sorgte dafür, dass ich anfangs zwar auch in Team Deathmatches und Herrschafts-Partien Spaß hatte. Die drei gleichförmigen und gleichgroßen Maps ermüdeten mich aber zunehmend. Nun habe ich dem Multiplayer von Call of Duty: WW2 nach der Beta natürlich nicht abgeschworen. Der neue Kriegsmodus entpuppte sich für mich als absolutes Highlight. Und wenn das finale Spiel jetzt noch abwechslungsreiche Maps bietet, dann könnte mich der Multiplayer von WW2 vielleicht doch wieder für längere Zeit ins Boot holen.

Ganz wie zu Beginn der Serie kämpfen im Multiplayer Alliierte gegen Achsenmächte.

Am Point du Hoc kämpfte ein gerade mal 225 Mann starkes Ranger-Batallion gegen die deutsche Stellungen.