

## Call of Duty: WW2

# EIN VIELKÖPFIGES BIEST

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Sledgehammer Games** Termin: **3.11.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Durch Call of Duty: WW2 gehen zwei Brüche. Ernsthafte Anspruch trifft auf Hollywood-Effektgewitter und eine mittelmäßige Kampagne auf einen großartigen Multiplayer.**

Von Johannes Rohe

14 Jahre nach dem Release des ersten Teils kehrt Call of Duty wieder dorthin zurück, wo für die Serie alles begann, an die Westfront des Zweiten Weltkriegs. Klar, technisch sieht das inzwischen wesentlich beeindruckender aus als damals, doch spielerisch drückt CoD – trotz anderem Entwicklerteam – auch nach 14 Jahren noch die gleichen Knöpfe.

Um dem bekannten Setting eine frische Note zu verleihen, erzählt Sledgehammer in WW2 aber eine persönliche Geschichte. Wir erleben den Krieg aus den Augen von Ronald Daniels, von den Stränden der Normandie über die Befreiung von Paris bis nach Aachen und in die Ardennen. Sprünge zu an-

deren Schauplätzen, etwa an die Ostfront, gibt es nicht, Charakterwechsel sind selten und stets auf kurze Abschnitte begrenzt. Statt das ganze Ausmaß des Kriegs zu sehen, erleben wir Einzelschicksale. Wir retten Zivilisten aus zerstörten Städten, haben Kontakt zu Mitgliedern des französischen Widerstands und auch an Daniels und seinen Squad-Mitgliedern gehen die Grausamkeiten des Kampfes nicht spurlos vorüber. Wer jetzt ein Drama auf einer Stufe mit Band of Brothers oder Brothers in Arms: Hells Highway erwartet, wird enttäuscht. Nur weil eine Figur nicht das klassische Klischee eines Helden erfüllt und ihr Handeln auch mal hinterfragt, ist sie noch kein vielschichtiger Charakter. Aber es gibt Momente, in denen die Story des Spiels funktioniert. Gerade im Epilog, in dem wir (Achtung, Spoiler!) ein verlassenes Arbeitslager betreten, beweist Sledgehammer das nötige Fingerspitzengefühl. Man muss keine Leichenberge zeigen, damit der Spieler weiß, was sich dort abgespielt hat. In den sechs bis acht Stunden

Spielzeit vor diesem bewegenden Abschluss werden aufkommende Emotionen jedoch viel zu oft in einem Feuerwerk aus Action, Explosionen und taffen Sprüchen zerfetzt.

### Ein brachialer Bruch

Zu Beginn der Kampagne landen wir nach einer kurzen, ruhigeren Sequenz in einem Boot vor der Küste Frankreichs. Bei der anschließenden Landung lässt es das Spiel gleich richtig krachen: Maschinengewehrsalven peitschen durch den Sand, Granaten zerfetzen unsere Kameraden, verstümmelte Soldaten liegen am Strand. Das ist brutal, brachial, auch beeindruckend, aber geht dennoch nicht annähernd so unter die Haut wie vergleichbare D-Day-Szenen in »Der Soldat James Ryan« oder Medal of Honor: Allied Assault. Die stimmen nämlich auch leise Töne an. Wir erwarten hier kein tiefgründiges Antikriegsdrama, so ein Bruch mit der Identität der Reihe würde wohl vielen Fans negativ aufstoßen. Doch WW2 treibt seine Michael-Bay-Momente allzu häufig viel zu



Fette Explosionen, Teammitglieder an unserer Seite und natürlich die Knarre im Anschlag – die CoD-Rezeptur ändert sich auch in WW2 nicht.



Infanteristen, Panzer und am Himmel eine ganze Jägerstaffel. WW2 kleckert nicht, es klotzt.

weit, um noch als realistische Darstellung des Zweiten Weltkriegs durchzugehen, die es laut den Entwicklern sein soll. Spätestens als in einer späteren Mission ein Panzerzug entgleist und uns in einer minutenlangen Sequenz um die Ohren fliegt, ist jede Immersion dahin. Statt gebannt mit Red Daniels mitzufiebern, lachen wir über die Absurdität des Gezeigten.

Bei aller Kritik ist die Kampagne jedoch kein totaler Reinfluss. Vor allem schafft sie es, uns trotz ihrer Formelhaftigkeit immer wieder zu überraschen. Klare Highlights sind der erwähnte Epilog und die Paris-Mission, in der wir ausnahmsweise mal nicht Daniels spielen. Die zwölf Aufträge sind zudem im Rahmen ihrer Shooter-Möglichkeiten durchaus abwechslungsreich: In Aachen starten wir als Infanterist, wechseln kurz darauf die Perspektive und geben Red und seinem Trupp als Panzerfahrer Rückendeckung, dann wird wieder zu Fuß geballert und schließlich folgt sogar eine Schleichpassage. Die eigentlichen Kämpfe versprühen zumindest einen Hauch Taktik und kommen der Kriegsrealität näher als frühere Serienteile. Wir suchen Schutz hinter vorrückenden Panzern und decken den Vorstoß mit Rauchgranaten. Umso größer fällt allerdings der Bruch aus, wenn wir uns Sekunden später ans Flak-Geschütz schwingen und nicht nur zwei oder drei, sondern gleich 20 Bomber vom Himmel holen, die brav nacheinander in Dreierstaffeln anfliegen.

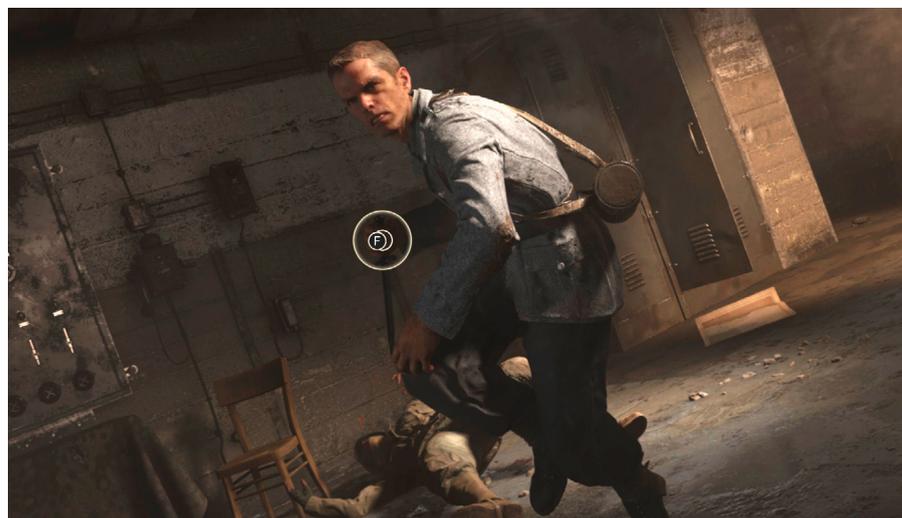
### Packesel in Uniform

Spielerisch setzt WW2 auf alte Stärken. Die Waffen fühlen sich vertraut durchschlagskräftig an, die Gefechte sind intensiv und mit dem erwähnten Bombast inszeniert. Und auch die Rückkehr zu Lebensbalken und Medikits statt der automatischen Health-Regeneration funktioniert. Doch das daran gekoppelte Squad-System wirkt viel zu aufgesetzt. Daniels kann von seinen Kameraden Unterstützung in Form von Erste-Hilfe-Paketen, Munition oder Mörserschlägen anfordern. Kumpel Zussman rückt seine lebensrettende Medizin aber nur raus, wenn wir vorher genügend Gegner erledigt haben

oder Verbündeten in optionalen Skriptsequenzen helfen. Nicht genug Nazis getötet? Tja, dann hilf dir selbst, Daniels! Das Gefühl der Verbundenheit zu unserem Squad geht außerdem durch die Simple-KI verloren. Weder können wir irgendwem Befehle erteilen, noch stellen die Kameraden eine ernste Gefahr für unsere Feinde dar. Immer wieder steht plötzlich dein Deutscher neben uns im Schützengraben, den unsere Kumpel geflissentlich ignorieren. Wie in Call of Duty üblich bleibt also alles an uns hängen, der Rest des Squads tragt hinterher und dient hauptsächlich als Packesel in Uniform.

Für die Gegenseite gilt das Gleiche. Die deutschen Soldaten sind Kanonenfutter und werden nur in der Masse gefährlich. Und natürlich schreiten wir in den linearen Levels immer dann voran, wenn wir einen bestimmten Checkpoint erreichen. Augen zu und durch ist also durchaus eine valide Taktik. 14 Jahre nach dem ersten Serienteil sollten solche plumpen Mechaniken jedoch der Vergangenheit angehören oder zumindest weniger offensichtlich kaschiert werden.

Die Rückkehr in den Zweiten Weltkrieg bleibt also hinter unseren Erwartungen zurück. Klar, wer nur ein Popcorn-Spektakel sucht, wird hier in typischer Call-of-Duty-Manier bedient und kann seinen Spaß haben.



Nahkampf-Sequenzen wie diese werden durch Quicktime-Minispielchen entschieden.



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Nein, Call of Duty: WW2 ist alles andere als ein Antikriegsspiel. Aber sind wir doch mal ehrlich: Hat irgendjemand wirklich damit gerechnet? Dazu funktioniert Activisions altbewährtes Shooter-Prinzip trotz allen Unkenrufen nach wie vor viel zu gut, um größere Experimente und damit Risiken einzugehen. Der Massenmarkt bekommt, was der Massenmarkt auch dieses Jahr wieder millionenfach kaufen wird. Und wenn man darüber nachdenkt: Warum auch nicht? Call of Duty ist nun mal der Inbegriff von virtuos überzogener Shooter-Action, Szenariowechsel hin oder her. Natürlich wirkt der Bruch zwischen den Ballereien und dem dargestellten Kriegsschrecken in einem real passiertem Szenario härter als in einer fiktiven Zukunft. Aber ich finde, dass Sledgehammer diesen Spagat im Rahmen der Mainstream-Möglichkeiten unter dem Strich ordentlich hinbekommen. Zumindest habe ich mich stärker mit meinem Trupp identifiziert als in den Zukunftsvorgängern. Wer die ersten beiden Call of Dutys geliebt und sich eine wirklich konsequente Rückkehr zu den Serienwurzeln gewünscht hat, den wird WW2 vermutlich enttäuschen. Wer hingegen das moderne CoD-Triumvirat aus Bombast-Kampagne, Multiplayer-Freischaltmaschine und Zombie-Koopsaß schätzt, bekommt genau das, was er erwartet – in einem von Serienfans seit Jahren gewünschten Setting.

Eine ernsthafte Auseinandersetzung mit dieser dramatischen Episode der Geschichte findet jedoch viel zu selten statt. Allein für die Kampagne hätte Call of Duty: WW2 von uns eine mittelmäßige Wertung kassiert. Aus technischer Sicht müssen wir vor allem die Rendersequenzen positiv hervorheben. Die Figuren sehen fast lebensecht aus. Im eigentlichen Spiel erreicht WW2 ein gutes,

## Der Krieg-Modus

Der neue Spielmodus Krieg unterscheidet sich maßgeblich vom Arena-Geballer der übrigen Multiplayer-Modi in CoD: WW2. Statt dem eigenen K/D-Verhältnis (also der Relation aus Abschüssen (Kills) und eigenen Toden (Death)) steht hier das gemeinsame Erreichen eines Missionsziels auf den drei asymmetrischen Karten im Vordergrund. Wir erklären den Modus anhand der Operation Griffin.



Im Krieg-Modus haben beide Teams unterschiedliche Aufgaben. Auf der Map Operation Griffin unterstützen die Deutschen einen Panzerkonvoi beim Vorstoß über eine Brücke. Die Alliierten müssen die Tanks umgekehrt natürlich aufhalten.



In der ersten Phase rücken drei Tiger-Panzer auf die amerikanischen Stellungen vor. Die Tanks rollen aber nur, wenn mindestens ein Deutscher in der Nähe ist, sonst treten sie den Rückzug an. Selber ans Steuer dürfen wir nicht, wir können jedoch das Turm-MG bemannen.



Sind zwei Tiger durchgebrochen, beginnt Phase zwei und ein neuer Abschnitt der Map öffnet sich. Für den weiteren Vorstoß brauchen die Panzer Treibstoff. Den klauen die Deutschen aus amerikanischen Lagern. Klar, dass die Alliierten etwas dagegen haben.



Mit vollen Tanks beginnt der finale Vorstoß auf die Brücke. Erneut braucht der letzte verbliebene deutsche Panzer Geleitschutz von der Infanterie. Rauchgranaten decken den Vorstoß, während die Amerikaner noch einmal alle Kräfte zur Abwehr mobilisieren.

aber kein herausragendes Niveau. Während die meisten Texturen dank Photogrammetrie sehr natürlich daherkommen, wirken die Effekte und Explosionen eher platt.

Beim Test sind uns auf mehreren Systemen Technickracken wie rucklige Zwischensequenzen, zu spät oder gar nicht geladene Objekte und sogar einige Abstürze unterge-

kommen. Für diese teilweise reproduzierbaren Probleme ziehen wir zwei Wertungspunkte ab. Die Fehler sollten sich aber gut durch Patches beheben lassen.

### Ein bodenständiger Multiplayer

Nach der Kampagne ist auch in CoD: WW2 vor dem Multiplayer-Modus. Und natürlich

auch vor dem Zombie-Modus. In den Mehrspieler-Partien macht sich die Abkehr vom Zukunfts-Setting eines Infinite Warfare und Co. am meisten bemerkbar. Die Gefechte sind langsamer und bodenständiger.

Doch keine Sorge, das clevere Mapdesign gibt uns stets zahlreiche Optionen in die Hand, um unsere Gegner zu überraschen. Mit wenigen Ausnahmen bieten die neun Karten eine gelungene Balance aus verwinkelten Ecken, offenen Gebäuden und umkämpften Hotspots. Unser persönliches Highlight: die Stadtkarte Sainte Marie du Mont. Die offene Map Gustav Cannon sagt uns dagegen nicht zu, da sie Snipern in die Hände spielt. Ebenso wenig gefällt uns, dass der Map-Klassiker Carentan aus Call of Duty 1 zwar dabei ist, aber nur von Season-Pass-Besitzern gespielt werden kann.

Ohne SciFi-Knarren oder zielsuchende Granaten fehlt dem Arsenal naturgemäß die Vielfalt der Vorgänger, doch die vorhandenen Knarren und Gadgets sind vollkommen ausreichend. Zudem gönnen sich die Entwickler im Multiplayer einige Freiheiten: Rotpunktvisiere und Schalldämpfer für Maschinenpistolen gab es in dieser Form im Zweiten Weltkrieg nicht. In der Kampagne



Im Multiplayer wird's heiß. Der Flammenwerfer ist eine Spezialwaffe im Krieg-Modus.



**Johannes Rohe**  
@DasRehRohe

Man mag mir vorhalten, dass ich mit falschen Erwartungen an die Kampagne von Call of Duty: WW2 hergegangen bin und deshalb enttäuscht wurde. Wir reden hier schließlich von einem Call of Duty. Doch es waren die Entwickler selbst, die diese Hoffnungen in mir geweckt haben. Sowohl beim offiziellen Reveal-Event als auch in späteren Interviews hat man immer wieder betont, wie wichtig eine authentische Darstellung des Konflikts sei. Das Ergebnis ist weit davon entfernt, den Zweiten Weltkrieg realistisch abzubilden. Die wenigen Momente, die den Soldaten ein menschliches Antlitz verleihen, werden von einem nicht enden wollenden Feuerwerk überstrahlt. Das erste CoD hat sich wenigstens Zeit gelassen, unsere Einsätze historisch einzuordnen, doch auch das kommt hier zu kurz. Und wenn ich all das ausblende und nur das reine Gameplay betrachte, steht dort eine spielerisch platte Schießbude, deren grundlegende Mechanik auf ein 14 Jahre altes Spiel zurückgeht.

Der Multiplayer und die Zombie-Kampagne spielen zum Glück in einer anderen Liga. Die Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg ist für mich gerade in den PvP-Matches ein echter Glücksfall. Und mit dem War-Modus wagt CoD einen erfolgreichen Abstecher in die Gefilde von Battlefield. Trotz des begrenzten Umfangs ist allein dieser Modus für mich ein echtes Kaufargument.

kommen solche freischaltbaren Waffenaufsätze nicht vor. Mit diesem Kompromiss können selbst Hobby-Historiker leben.

Ansonsten vertraut CoD: WW2 zu Recht auf die bekannten Stärken. Mit Levelaufstiegen schalten wir Waffen, Ausrüstung und Punkte-Streaks frei und basteln uns eigene Soldatenklassen. Neu hinzu kommen die Divisionen: Für jede Klasse wählen wir eine von fünf Spezialisierungen (Infanterie, Airborne, Armored, Mountain und Expeditionary), die uns eigene Boni verleiht. Infanteristen schrauben etwa ein Bajonett auf ihr Gewehr, Fallschirmjäger einen Schalldämpfer und Mitglieder des Expeditionskorps laden Brandmunition in ihre Schrotflinte.

**Das gab's noch nie**

Die Spielmodi bieten ebenfalls das gewohnte Bild, von Team-Deathmatch über Kill Confirmed und Domination bis zur witzigen Ballspiel-Variante Football ist für jeden Geschmack etwas dabei. Ein Modus sticht jedoch klar hervor: »Krieg« bricht mit klassischen CoD-Traditionen. In den asymmetrischen Partien, die wir im Extra-Kasten genau beleuchten, zählen Teamplay und das Erreichen des gemeinsamen Ziels mehr als der reine Skill. Damit kommt dieser Modus auch



In Aachen müssen wir in einem Teilabschnitt als Panzerfahrer auf ein Museum vorrücken.

Einsteigern entgegen, die in Team-Deathmatch kein Land sehen. Krieg wird allerdings auf gesonderten Maps gespielt, von denen es derzeit nur drei Stück gibt. So viel Spaß der Modus auch macht, es fehlt auf Dauer an Abwechslung. Außerdem gibt es einige fiese Flaschenhälse auf den Karten.

Nicht nur dank des Krieg-Modus ist der Multiplayer unser Highlight in Call of Duty: WW2. Der scheinbare Schritt zurück, den das historische Setting erzwingt, geht für uns genau in die richtige Richtung. Die Partien sind spürbar entschlackt und auf spannende Schusswechsel reduziert, ohne dabei simpel oder gar leicht zu werden. Map-Kennntnis, Cleverness und Skill an der Maus entscheiden über Sieg oder Niederlage.

**Nazi-Zombies: glückliches Gruseln**

Der Zombie-Modus schlägt einen wesentlich ernsteren Ton an, als die spielbare 80er-Jahre-Parodie im letzten Jahr: Bei der Suche nach gestohlenen Kunstschätzen kommt unser Team finsternen Experimenten der Nazis auf die Schliche. In einem verzweiferten Versuch, das Kriegsglück zu wenden, kamen deutsche Wissenschaftler auf die Idee, gefallene Soldaten wiederzuleben, um sie erneut auf die Schlachtfelder zu schicken.

Das klingt ebenfalls nach B-Movie, ist aber sehr düster aufgezogen. Trotz lockerer Koop-Atmosphäre jagte die Zombie-Hatz uns und unseren Kollegen beim Ausprobieren mehrfach einen ordentlichen Schrecken ein. Spaß hatten wir trotzdem.

Erneut erledigen wir im Zombie-Modus Wellen von Untoten, während wir gleichzeitig die Map erkunden, neue Waffen kaufen und sogar Rätsel lösen. Die Komplexität der Zombie-Hatz wirkte auf viele Spieler bislang abschreckend. Das könnte sich jetzt ändern. Nicht nur, dass Nazi-Zombies ein waschechtes Tutorial bietet, das komplette Abenteuer spielt sich bildlich gesprochen auf zwei Ebenen ab. Einsteiger bekommen jetzt klare Ziele vorgegeben: Aktiviere die Geistkraft-Maschine, setze die Waffe zusammen oder öffne die Bunkertür. Das Lösen dieser Aufgaben erfordert nur wenig Knobelei. Zusätzlich

gibt es geheime Missionsziele und Easter eggs, die uns das Spiel nicht verrät. Wer die auf eigene Faust entdeckt und meistert, schaltet ein zweites Ende des Spiels frei. Einsteiger und Profis können also gleichermaßen Spaß mit dem Zombie-Modus haben. Uns hat's gefallen! ★

**CALL OF DUTY: WW2**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-3225 / Ryzen 5 1400	Core i5-2400 / Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 90 GB Festplatte	12 GB RAM, 90 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- lebenschte Zwischensequenzen
- brachialer Sound
- realistische Texturen dank Photogrammetrie
- detaillierte Umgebungen
- platte Effekte

**SPIELDESIGN**

- unterhaltsame Ballerbude
- abwechslungsreiche Missionen
- gelungenes Multiplayer-Mapdesign
- aufgesetztes Squad-System
- dumme KI

**BALANCE**

- vier Schwierigkeitsgrade, faire Checkpoints
- Krieg-Modus belohnt Teamplay
- Zombie-Modus auch für Einsteiger geeignet
- einzelne Waffen und Maps nicht ausgewogen

**ATMOSPHÄRE / STORY**

- spannender Krieg-Multiplayer
- einige stimmungsvolle Missionen
- Charaktere bleiben platt
- starker Bruch zwischen realem Setting und überdrehter Popcorn-Action
- arg klischeebeladen

**UMFANG**

- Kampagne, Multiplayer und Zombie-Modus
- neun MP- und drei Krieg-Maps
- etliche Freischaltmöglichkeiten im Mehrspieler- und Zombie-Modus
- abwechslungsreiche Multiplayer-Modi

**ABWERTUNG**

Wir verzeichneten kleinere und größere Fehler, wie Levelteile, die nicht geladen wurden. Auch Abstürze und Ruckler gab es. Bis Sledgehammer nachbessert, ziehen wir zwei Punkte ab.

**FAZIT**

WW2 ertränkt eine in Ansätzen gelungene Story in einem Wust aus Action und Bombast. Multiplayer und Zombies können aber überzeugen.

