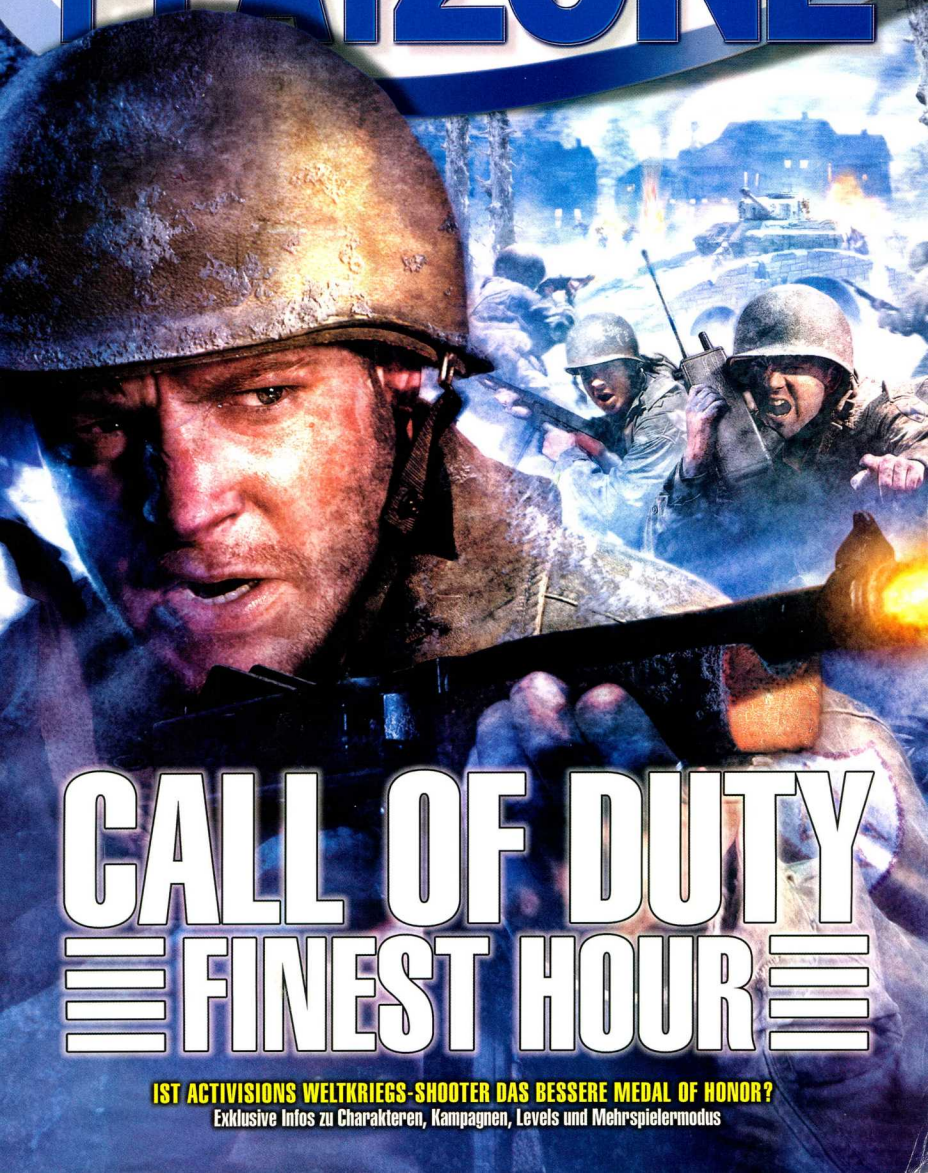


PLAYZONE SPECIAL 01/05

PLAYZONE



CALL OF DUTY ≡ FINEST HOUR ≡

IST ACTIVISIONS WELTKRIEGS-SHOOTER DAS BESSERE MEDAL OF HONOR?

Exklusive Infos zu Charakteren, Kampagnen, Levels und Mehrspielermodus

Call of Duty Finest Hour

Auf dem PC gehört die *Call of Duty*-Reihe im Ego-Shooter-Bereich schon lange zu den festen Größen. Jetzt verlagert Activision die actionreiche Serie endlich auch auf Konsole und hofft natürlich, an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen zu können. Die Zeichen dafür stehen gut, denn *Finest Hour* ist keine simple Portierung der PC-Version, sondern ein eigenständiges Spiel mit komplett neuen Missionen. Wir durften eine weit fortgeschrittene Version des Titels ausführlich in der Redaktion spielen und freuen uns, Ihnen in dieser Sonderbeilage exklusive Informationen und Bilder zu diesem Weltkriegs-Shooter präsentieren zu können. Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen einen detaillierten Überblick über Gameplay, Charaktere, Kampagnen, Soundtrack und den Mehrspieler-Modus. Dazu kommen ein Entwickler-Interview und ein Gewinnspiel mit attraktiven Preisen.

Viel Spaß beim Lesen wünscht
Wolfgang Fischer, Leitender Redakteur



INHALT

DAS SPIEL

- 04 Der Spielablauf
- 10 Die Charaktere
- 16 Die Kampagnen
- 20 Die Mehrspieler-Modi

HINTERGRUND

- 18 Von der Wirklichkeit ins Spiel
- 21 Der Soundtrack
- 22 Entwickler-Interview

SPECIAL

- 03 Gewinnspiel

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de
Internet: www.play-zone.de
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion:
Maik Bütefür, Uwe Hönig,
Nico Lindner
Bildredaktion:
Albrecht Kraus (Leitung),
Tobias Zellerhoff
Textchefin:
Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Layout:
Britta Rasp, Stefanie Sämann
Matthias Schöffel

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

GEWINNSPIEL

Call of Duty: Finest Hour

In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir zahlreiche attraktive Preise. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende, einfache Frage beantworten:

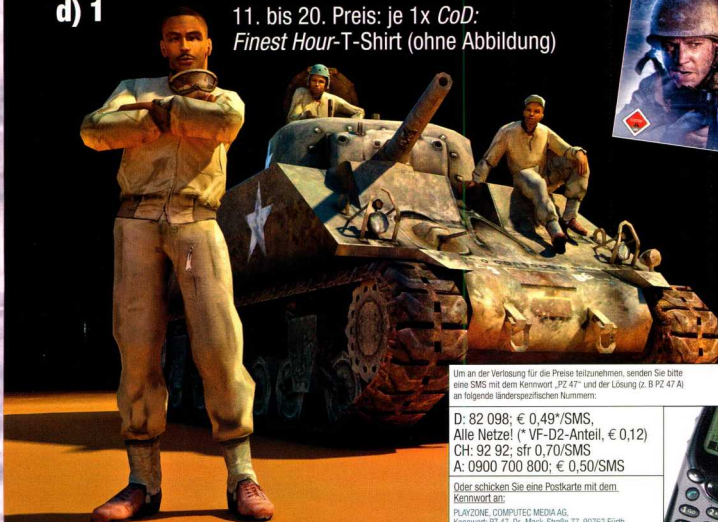
Wie viele Kampagnen gibt es in *Call of Duty: Finest Hour*?

- a) 7
- b) 6
- c) 3
- d) 1

Und das gibt's zu gewinnen:

1. bis 10. Preis: je 1x PS2-Spiel
Call of Duty: Finest Hour

11. bis 20. Preis: je 1x CoD:
Finest Hour-T-Shirt (ohne Abbildung)



Um an der Verlosung für die Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 47“ und der Lösung (z. B. PZ 47 A) an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 47, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Spielereien und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 14. Dezember 2004.



MACHT DER VERZWEIFLUNG
Viele Ihrer Begleiter sind
innerhalb von Sekunden tot.

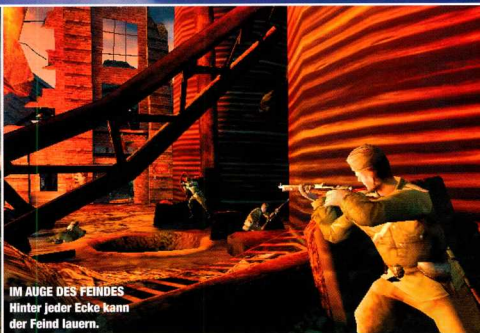


Der Spielablauf

Machen Sie sich auf die **actionreichste**
Geschichtsstunde Ihres Lebens gefasst!



DIESE NETTEN KAMERADEN ... peitschen Sie und Ihre Mitsoldaten zur Waffenvergabe. Nur jeder Zweite erhält ein Gewehr.



IM AUGE DES FEINDES
Hinter jeder Ecke kann der Feind lauern.

Granatenexplosionen peitschen das Wasser auf, in der Luft liegt ein beißender Geruch von Schießpulver, bereits jetzt hören wir Schüsse und die Schreie sterbender Soldaten. Dabei sind wir noch nicht einmal in Stalingrad gelandet! Erst knapp 50 Meter später wird der Kiel unseres Bootes festen Boden berühren und uns in diesen Krieg entlassen. Ob wir Angst haben, ist dem aufsteigenden Kommandanten an der Spitze des Bootes egal – entweder kämpfen wir mit unseren Kameraden im Namen Russlands gegen die Nazis oder wir sterben gleich vor Ort als Deserteur! Nach der Landung

geht es gleich zur Waffenverteilung – haben wir das Glück, ein Gewehr abzubekommen? Nein, nur ein Satz Patronen findet in unsere Hände, dann heißt es bereits weiterhetzen – dem Kommandanten hinterher, der uns zur Front bringen soll. Aber wie überleben, ohne Waffe? Als vor unseren Augen einer unser Begleiter von Gewehrssalven der deutschen Truppen getötet wird, ist diese Frage beantwortet – wir greifen uns sein Gewehr und stürzen uns in den Kampf.

MITTEN IM GESCHEHEN

Call of Duty: Finest Hour versetzt den Spieler gleich zu

Beginn in die Rolle eines russischen Soldaten, der sich im August 1942 gemeinsam mit seinen Kameraden den deutschen Invasoren entgegenstellt. Im Spielverlauf durchleben Sie die Wirren des Zweiten Weltkriegs gleich aus drei verschiedenen Perspektiven: Während Sie zu Spielbeginn die Russen unterstützen, kämpfen Sie in Nordafrika auf der Seite der Briten und in Deutschland wiederum als amerikanischer Soldat gegen die feindlichen Armeen. Jede der drei Kampagnen verläuft nach einem ähnlichen Grundmuster: In der Ich-Perspektive erhalten Sie zu Beginn eine Reihe von Aufgaben, die Sie in bestimm-

INFO DIE PC-VERSIONEN

Hochkarätige Weltkriegs-Action

PC-Besitzer wurden bereits zweimal an die Front gerufen.

Call of Duty (Release: November 2003) und die Ende Oktober erschienene Erweiterung *Call of Duty: United Offensive* haben mit der Xbox-Fassung sowohl Namen als auch Thematik gemeinsam: In allen drei Spielen kämpfen Sie aufseiten der Alliierten gegen Nazi-Deutschland. Spieltechnisch eint PC- und Xbox-Version nichts: Beide Plattformen bieten mit unterschiedlichen Levels ein anderes Spielerlebnis. PC-Spieler können etwa die Landung in der Normandie durchleben, die *Call of Duty: Finest Hour* ausspart. Allen gemeinsam ist aber der Einsatz von geskripteten Ereignissen, die viel zur Atmosphäre beitragen.



TOD VORAUS! Zu Spielbeginn landen Sie in der Kriegshölle von Stalingrad.



CALL OF DUTY: Gegner voraus, Feuer frei!



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE Gutes und unterhaltsames Add-On.

INFO AUTHENTIZITÄT

Nahe an der Wirklichkeit des 2. Weltkriegs

Entwickler Spark setzt bei der Entwicklung von Call of Duty: Finest Hour auf Realitätsnähe.

Ob Aussehen der Uniformen oder Schussgeräusche der Waffen: Bevor die Grafiker und Soundtechniker überhaupt einen Handschlag taten, stand für das Entwicklerstudio aufwendige Recherche auf dem Programm. Dazu gehörte zum Beispiel, das Aussehen von MG-Feuer in der Nacht aufzuzeichnen, Eigenheiten der einzelnen Waffenmodelle herauszufinden und das charakteristische Aussehen aller Uniformen der vier Fraktionen ins Spiel zu importieren. Auch bei den diversen Schauplätzen beließ es Entwickler Spark nicht einfach bei der Verwendung historischer Fotos: Für die US-Kampagne, die größtenteils in Aachen spielt, machte man sich zum Beispiel direkt vor Ort selbst ein Bild. Unter anderem fand so der Aachener Dom ins Spiel. Lesen Sie hierzu auch: „Von der Wirklichkeit ins Spiel“ ab Seite 18 dieses Sonderheftes.



KLANGECHT Das Schussgeräusch jeder Waffe in Call of Duty: Finest Hour wurde einzeln aufgenommen.



IM FOKUS Erst im Fotostudio, dann im Spiel: die authentische Uniform eines deutschen Soldaten.



CHANCENLOS In diesem Fall sind uns die Krauts völlig ausgeliefert.

ter Folge erledigen müssen. Bei der oben beschriebenen Mission in Stalingrad sollen Sie beispielsweise letztendlich einen strategisch wichtigen Bunker einnehmen und vor Ort die Flagge der Sowjetunion hissen. Regelmäßig kommen neue Ziele hinzu: Haben Sie etwa in Nordafrika erfolgreich das Kommunikations-Center besetzt, so bekommen Sie kurz darauf die Anweisung, den Hauptgenerator auszuschalten, der das Hauptquartier der deutschen Soldaten speist. Verirren können Sie sich dabei kaum: Ein Kompass links unten vom Bildschirm gibt eindeutig darüber Aufschluss,

wo Ihr nächster Missionspunkt liegt. Regelmäßig auftauchende Checkpoints sorgen außerdem dafür, dass Sie im Falle des Ablebens nicht ganze Missionen komplett neu spielen müssen. Wie wir selbst erleben konnten, sind die Gefechte mitunter so actiongeladen, dass Sie es einfach vergessen, eines der herumliegenden Medikits zu benutzen – Checkpoint sei Dank können Sie jedoch Ihren Kampf bereits wenig später fortsetzen und dann vielleicht darauf achten, die Aktionsmöglichkeiten Ihrer Helden besser zu nutzen: Neben Standardoptionen wie Schießen können sich die Pro-



IN DECKUNG Ihre KI-gesteuerten Kameraden verhalten sich halbwegs intelligent.



ANSTURM Wir stürzen uns in den Nahkampf mit deutschen Soldaten.



NÜTZLICH Solche MG-Geschütze können kampfscheidend sein.

tagonisten auch in die Hocke begeben oder flach über den Boden robben, um auf Knopfdruck wieder loszurennen. Ein Mix aus allem ist überlebenswichtig: Bleibt man auf offenen Feld die ganze Zeit über in gehockter Haltung, so wird man über kurz oder lang Opfer eines Scharfschützen, da man einfach zu langsam vorankommt. Wenn Sie andererseits ausschließlich rennen, wird Ihnen die mangelnde Deckung zum Verhängnis.

ERLEBEN STATT NUR SPIELEN

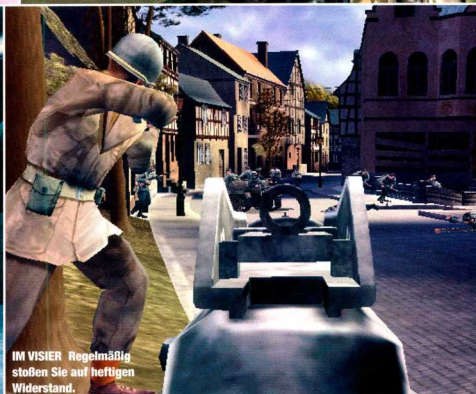
Call of Duty: Finest Hour bietet reichlich Abwechslung: Neben den Abschnitten in

der Ich-Perspektive kommen auch regelmäßig Fahrzeuge in Spiel. Ihre Rolle ist dabei unterschiedlich: Im Fall einer russischen Mission haben Sie die komplette Kontrolle über einen der Panzer, bei der Sie mehr tun, als nur die Kanone abzufeuern: Hier können Sie mit den beiden Analogsticks Ihres Controllers sowohl die Fahrtrichtung des Panzers als auch die Ausrichtung der Kanone und des fest montierten MGs bestimmen. So ist es auch möglich, Feinde auszuschalten, die bereits zu nahe an das eigene Fahrzeug herangekommen sind, um sie mit der großkalibrigen Kanone zu treffen. Hilfreich

VORSICHT! Schnelles Reagieren ist lebenswichtig.



AUF KETTEN In manchen der Missionen steuern Sie Panzer ins Gefecht.



IM VISIER Regelmäßig stoßen Sie auf heftigen Widerstand.

VERRISSEN Maschinengewehre sind bei Dauerfeuer schwer zu beherrschen.



ALS BRITEN ... sind Sie in Nordafrika unterwegs und begegnen auch dort dem Feind.



dabei ist, dass Sie die Perspektive wechseln können. Neben der Sicht aus der Pilotenluke gibt es die Möglichkeit, das Geschehen von schräg oben oder, wenn Sie es ganz heiß mögen, direkt vom Dach-MG des Kettenfahrzeugs aus zu betrachten. Mitunter spielen Sie auf den Fahrzeugen auch „nur“ eine Nebenrolle: Eine der Missionen in Nordafrika setzt Sie direkt hinter ein MG, das fest auf einem Geländewagen montiert ist: Auf der Flucht vor den deutschen Verfolgern übernimmt dann die künstliche Intelligenz die Kontrolle über den Jeep, der Sie und Ihre Kameraden

aus der Reichweite der Nazis bringen soll. Kurzweil wird auch bei der Ausrüstung der Fraktionen groß geschrieben: Amis und Briten benutzen anderes Kriegswerkzeug, als es beispielsweise die Deutschen und die Russen tun. Nutzen können Sie alle: Wer mit offenen Augen durch die Levels marschiert, entdeckt regelmäßig Waffen, die von den früheren Besitzern fallen gelassen wurden. Wie bei den Uniformen und Fahrzeugen betrieb Entwickler Spark viel Aufwand, um deren authentisches Aussehen und Gefechtsverhalten zu realisieren (siehe INFO-Kasten Authentizität).

Falls Sie beispielsweise bei Maschinenpistolen und Gewehren regelmäßige Dauerfeuer benutzen, sollten Sie schon einmal mit dem Üben anfangen. Manche der Waffen verreißen übelst, wenn Sie diese in Rambomanier benutzen. Mit Pech verschaffen Sie dem Feind dadurch genug Zeit, Ihnen ein paar Bleisalven um die Ohren zu jagen.

IM AUGEN DES STURMS

Spieler, die *Medal of Honor: Frontline* kennen, erinnern sich bestimmt an die effektvolle Landung in der Normandie. Während dieser unvergesslichen Sequenz wurde

dem Spieler durch geskriptete Ereignisse das Gefühl vermittelt, wirklich mitten im Geschehen zu stehen. *Call of Duty: Finest Hour* gelingt dies ebenfalls, unter anderem weil um Sie herum ständig etwas anderes passiert: Sprengstofflager explodieren, Freund und Feind sterben, ganze Gruppen von Soldaten stürmen aufeinander zu und liefern sich effektvolle Kämpfe, während Sie versuchen, markig gebrüllte Befehle zu befolgen. Zusätzlich klemmen sich Kameraden mitunter selber hinter jene MG-Stationen, die kurz zuvor von Ihnen kontrolliert wurden. Oder helfen Ihnen, ei-





FEUER FREI! Im Angesicht Stalins geben wir den Deutschen Saures.



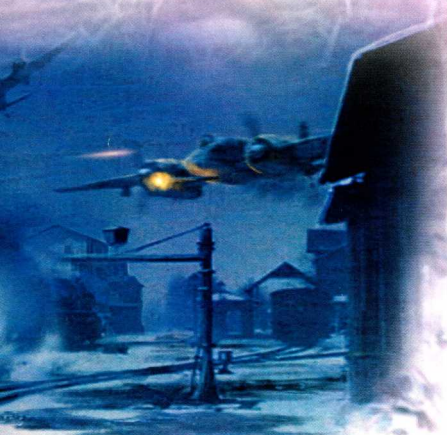
HERGEHÖRT! Zu Beginn jeder Mission bekommen Sie Ihre Aufgabe zugeteilt.

nen Raum zu stürmen, in dem sich ein deutscher Soldat mit seiner Panzerfaust verschanzt hat. So haben Sie nur selten den Eindruck, einer linearen Missionsstruktur zu folgen – und das, obwohl man Punkt für Punkt in fester Reihenfolge Teilaufträge erledigt, um einen Abschnitt erfolgreich zu beenden. Großen Anteil am stimmungsvollen Gesamtbild hat die Präsentation: Sound und Grafik sind über jeden Zweifel erhaben und ziehen den Spieler ins Geschehen hinein. Hier sind es Kleinigkeiten wie Beleuchtungseffekte oder auch Querschläger, die gerade mit hochwertigen Boxensystemen

Freude bereiten dürften. Zusätzlich für Stimmung sorgen Zwischensequenzen, in denen Originalfilmausschnitte historischer Ereignisse eingespielt werden, um die Hintergründe für die Missionen zu erklären. Nazitypische Symbole wie Hakenkreuze und SS-Runen werden in der deutschen Version natürlich nicht enthalten sein: An deren Stelle wurden unverfängliche Platzhalter verwendet. Das eigentliche Spielerlebnis wird davon auf jeden Fall gänzlich unberührt bleiben – stellen Sie sich auf ein eindrucksvolles Spielerlebnis mit *Call of Duty: Finest Hour* ein. (nl)



INFERNO Teile unserer Vorhut sind bereits in Flammen aufgegangen, wir feuern aus vollen Rohren.

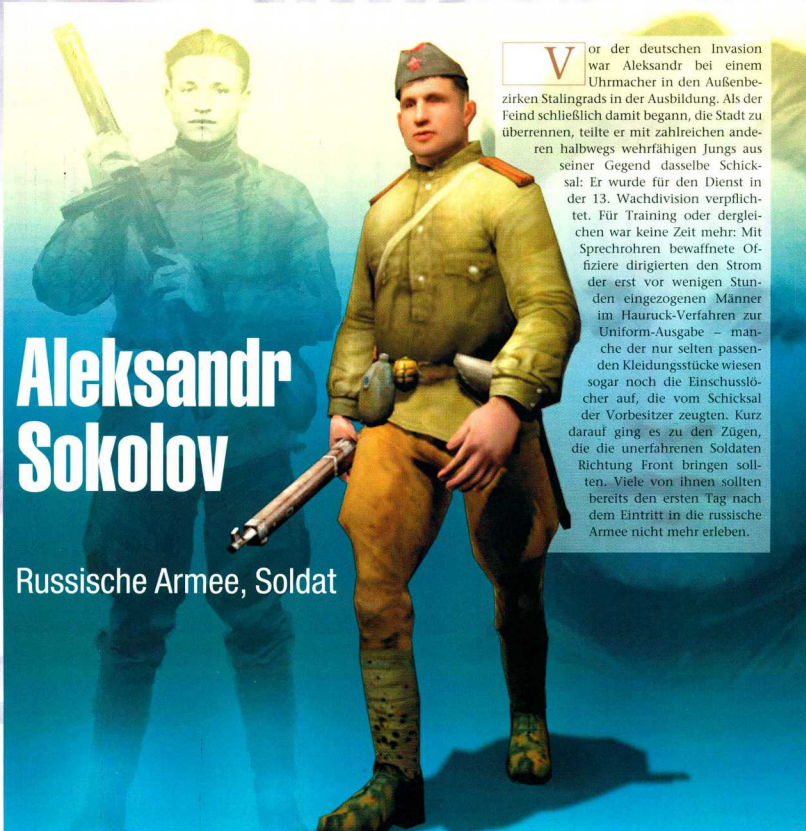


GEFÄHRliche BEGLEITUNG Diese Lady gibt Ihnen auf dem Weg zum Bunker am Horizont Rückendeckung.

Die Charaktere

Sie erleben das Geschehen von Call of Duty aus den Augen von insgesamt **sechs unterschiedlichen Charakteren**.

Wir machen Sie näher mit ihnen bekannt.



Aleksandr Sokolov

Russische Armee, Soldat

Vor der deutschen Invasion war Aleksandr bei einem Uhrmacher in den Außenbezirken Stalingrads in der Ausbildung. Als der Feind schließlich damit begann, die Stadt zu überrennen, teilte er mit zahlreichen anderen halbwegs wehrfähigen Jungs aus seiner Gegend dasselbe Schicksal: Er wurde für den Dienst in der 13. Wachdivision verpflichtet. Für Training oder dergleichen war keine Zeit mehr: Mit Sprechrohren bewaffnete Offiziere dirigierten den Strom der erst vor wenigen Stunden eingezogenen Männer im Hauruck-Verfahren zur Uniform-Ausgabe – manche der nur selten passenden Kleidungsstücke wiesen sogar noch die Einschusslöcher auf, die vom Schicksal der Vorbesitzer zeugten. Kurz darauf ging es zu den Zügen, die die unerfahrenen Soldaten Richtung Front bringen sollten. Viele von ihnen sollten bereits den ersten Tag nach dem Eintritt in die russische Armee nicht mehr erleben.

Tanya Pavelovna

Russische Armee, Scharfschützin

Tanya hatte bislang kaum etwas vom Krieg in Europa mitbekommen, was sich auch nicht änderte, als die Nazis die Sowjetunion im Jahre 1941 angriffen. Ihr Heimatdorf Pitomnik war zu klein und von der Außenwelt isoliert, abgeschnitten von all dem, was jedem Russen schließlich als der „Große patriotische Krieg“ bekannt werden sollte. Ein Jahr später änderte sich dies schlagartig. Mitten in der Nacht rollten deutsche Panzer in Pitomnik ein, um das kleine Dorf als Materiallager für die Invasion von Stalingrad zu besetzen. Tanya wurde von ihren Eltern getrennt, als die ersten Einschläge deutscher Panzergranaten die Dorfeinwohner in alle Himmelsrichtungen vertrieben.

Die junge Frau floh in die Wälder in der Nähe der kleinen Siedlung. Ihre Eltern sah sie nie wieder.

Während der Flucht vor einer deutschen Patrouille fand Tanya die Leiche eines russischen Scharfschützen, der dem Angriff eines deutschen Stuka-Fliegers zum Opfer gefallen war. Tanya nahm sich sein Gewehr – mit der Stimme ihres Vaters im Kopf, der wie auf zahllosen Jagden zuvor ihre Hand leitete, erschoss sie vier ihrer Verfolger mit jeweils einem Schuss. Eine nahe russische Patrouille eskortierte sie zu ihrem Hauptquartier zurück und berichtete von Tanyas Fähigkeiten im Umgang mit dem Gewehr. So wurde Tanya Scharfschützin der russischen Armee. Seitdem hat sie nichts anderes gemacht, als einen Deutschen nach dem anderen mit dem Gewehr zur Strecke zu bringen.



Nikolai Badanov

Russische Armee, Panzerfahrer

Als Patriot der ersten Stunde trat Nikolai der Armee einen Tag nach dem Angriff der Nazis auf die Sowjetunion bei. Seine Frau und den gerade erst geborenen Sohn Josef ließ er dafür bei seinen Eltern zurück. Seine Erfahrungen als Mechaniker in einer Traktorfabrik in Leningrad machten ihn zur Idealbesetzung für den Dienst im Panzer. Die 24. Panzerkompanie sollte seine zweite Heimat werden. Schnell bewies er sein Können darin, feindliche Angriffe empfindlich zu stören, und erhielt das Kommando über einen eigenen Panzer. Als die Deutschen schließ-

lich Stalingrad angriffen, war er einer der Ersten, die sich freiwillig Hitlers Armee in den Weg stellten.

Obwohl er sich immer im Zustand fast völliger *Verausgabung* befindet, hat Nikolai für seine *Kameraden* jederzeit ein breites Lächeln übrig, für die deutschen Invasoren aber nichts als Verachtung. Sein Glaube an die Größe und Überlegenheit der Sowjetunion ist grenzenlos – Nikolai lebt für den Tag, an dem er mit eigenen Augen sieht, wie sowjetische Panzerketten Berlin unter sich zermahlen.

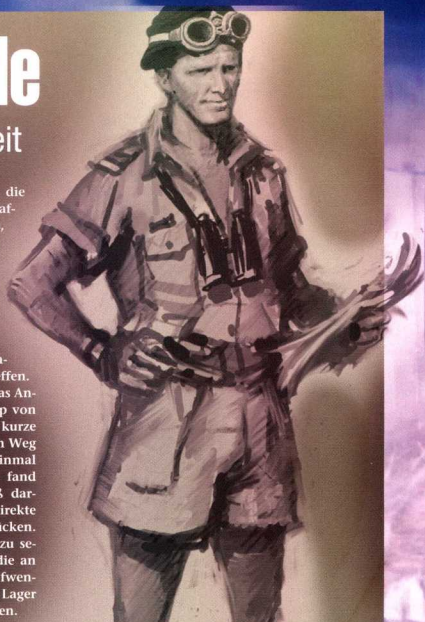


Edward Carlyle

Britische Armee, Spezialeinheit

Vor dem Krieg war Edward Chemielehrer in London und in seiner Freizeit vor allem in der freien Natur zu Hause. 1940 trat er in die Armee ein, wo er die ersten paar Monate im Bereich der Logistik verbrachte – von dieser Zeit hasste er jeden einzelnen Augenblick.

In jenem Jahr probierte die britische Armee in Nordafrika eine neue Taktik aus, die so bislang noch nicht Anwendung gefunden hatte. Sie basierte darauf, die in Afrika stationierten deutschen Truppen erstmals durch den Einsatz kleiner, spezialisierter Einheiten empfindlich zu treffen. Edward passte genau in das Anforderungsprofil jenes Typ von Soldaten, sodass er sich kurze Zeit später bereits auf dem Weg nach Afrika befand. Einmal mitten im Geschehen, fand Edward schließlich Spaß daran, dem Feind auf diese direkte Weise auf die Pelle zu rücken. Vor allem genoss er es, zu sehen, welches Chaos die an sich nicht allzu aufwendigen Aktionen im Lager der Nazis anrichteten.



Charles Walker

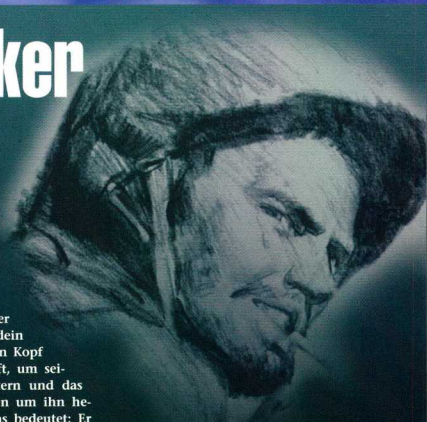
US-Armee, Infanterie

Charles S. Walker kommt aus Cleveland, Ohio, wo er ein Leben als Hausmeister und Schulbusfahrer führte. Auch wenn seine Schwester strikt dagegen war, trat er kurz nach dem Angriff auf Pearl Harbor der Armee bei und ließ sich nach England verschiffen.

Walker hat als Teil der 26. Infanterie-Division (Teil der so genannten First Army, The Big Red One) große Teile des Krieges miterlebt, etwa Landungen in Nordafrika und Sizilien, den D - D a y und die

Verfolgung der Achsenmächte in Frankreich und Belgien.

Als Soldat in der ersten Angriffslinie weiß Walker, dass er nicht für irgendein höheres Ziel seinen Kopf hinhält. Er kämpft, um seinen eigenen Hintern und das Leben der Soldaten um ihn herum zu retten. Das bedeutet: Er muss die Deutschen töten, bevor diese ihn töten – nicht mehr und nicht weniger. Der Kampf in der Big Red One hat ihn gelehrt, dass man einen Krieg gewinnt, indem man ihn überlebt.



Sam Rivers

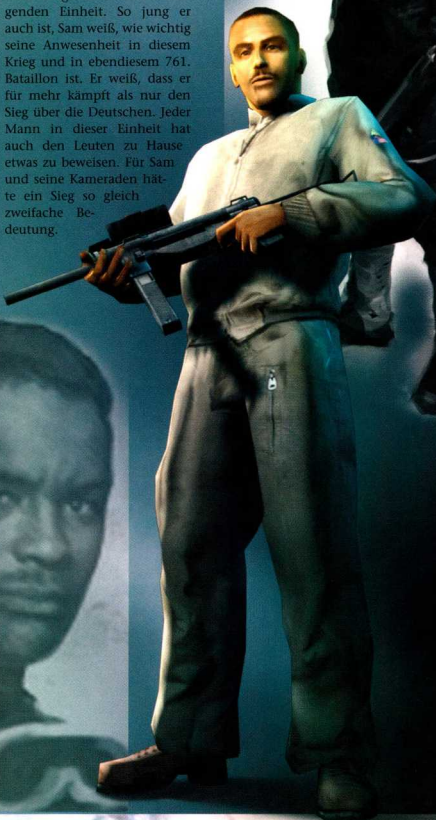
US-Armee, Panzerfahrer

Sam trat der Armee gleich nach dem Angriff auf Pearl Harbor bei, kurz nachdem er sein 18. Lebensjahr vollendet hatte. Fast jeder, den er in seiner Nachbarschaft kannte, folgte ihm, sein bester Freund James Wilson inbegriffen. Gerade einmal drei Stunden, bevor der Zug zum Grundlehrgang starten sollte, gab er seiner Highschool-Liebe Margaret noch das Jawort.

Während des Trainings wurde Sam dem 761. Panzer-Bataillon zugewiesen, einer von drei Kompanien, die fast ausschließlich aus Soldaten afro-amerikanischer Herkunft bestanden. Das Training war hart, die 761. genoss wenig Ansehen – trotzdem bewiesen Sam und seine Kameraden in Manövern ein ums andere Mal ihr Können. General George Patton höchstpersönlich beobachtete die 761. in Aktion und forder-

te daraufhin, dass diese seinem Kommando in Europa unterstellt würde.

Sam traf im Herbst des Jahres 1944 mit den Kameraden der 761. im europäischen Einsatzgebiet ein. Sie wurden Pattons 3. Armee als flexibel einsetzbares Bataillon unterstellt. Schnell bekamen sie den Ruf einer fähigen und hart zuschlagenden Einheit. So jung er auch ist, Sam weiß, wie wichtig seine Anwesenheit in diesem Krieg und in ebendiesem 761. Bataillon ist. Er weiß, dass er für mehr kämpft als nur den Sieg über die Deutschen. Jeder Mann in dieser Einheit hat auch den Leuten zu Hause etwas zu beweisen. Für Sam, und seine Kameraden hätte ein Sieg so gleich zweifache Bedeutung.



Die Kampagnen

Traditionell bekommen Sie bei der Call-of-Duty-Reihe den **Zweiten Weltkrieg aus mehreren Perspektiven** zu sehen. Auch der Konsolenableger *Finest Hour* versetzt Sie direkt an die Front, um die brisantesten Schlachten aus Sicht der Russen, der Briten und der Amerikaner nachzuspielen.

Russische Kampagne

Als russischer Infanteriesoldat müssen Sie die Deutschen aus Stalingrad vertreiben. Die 284.000 Mann starke 6. Deutsche Armee kämpft Ende November 1942 in der eingeschlossenen Stadt ums nackte Überleben, schließlich rücken die Russen in immer neuen Wellen an. Die fehlenden Ressourcen gleicht die Sowjetarmee mit purer Manpower aus: Wenn die Gewehre nicht ausreichen, dann wird eben nur Munition verteilt – bei dem geradezu wahnsinnigen Kugelhagel in der Stadt stolpert man früher oder später auf jeden Fall über einen toten Soldaten und die passende Waffe zu den Patronen ... So beginnen Sie die erste Schlacht des Spiels gleich als armes Schwein, das natürlich bei der Verteilung Pech hat und nur mit ein paar Magazinen ins Inferno ziehen muss. Die ersten paar Meter heißt es also Kopf runter und kriechen, bis das erste Schießpulver gefunden ist.



SKLAVENTREIBER Wer sich vor der tödlichen Schlacht drücken will, der wird vom Kommandanten persönlich erschossen.



HILLCLIMBING Diesen Hügel müssen Sie erklimmen, erst danach gibt's ein Gewehr ...



ZERSTÖRUNGSWUT Die russischen Panzer schießen auf alle Verstecke der Deutschen.



HÄUSERKAMPF In einer besetzten Stadt verschansen sich immer ein paar MG-Schützen.



Britische Kampagne

In Afrika waren die weiteren Vorstöße des Wüstenfuchses Rommel nach Ägypten bis Januar 1942 zunächst erfolgreich, kamen jedoch bei El-Alamein im August ins Stocken. Die britische Gegenoffensive ab Oktober drängte Rommel bis Februar 1943 über 2.000 Kilometer weit nach Tunesien zurück. Unterdessen landeten ab November 1942 starke alliierte Verbände in Marokko und Algerien. An dieser Stelle übernehmen Sie die Geschicke eines britischen PPA-Kommandos, das mit taktischem Geschick und viel Mut gegen die deutschen Invasoren vorgehen muss. In den weitläufigen Wüstenlandschaften und den überschaubaren Besiedlungen kommt es auf gutes Teamwork an. Wichtig ist es, den eigenen Trupp so gut wie möglich zu unterstützen – bestenfalls durch die Besetzung von MG-Nestern. Später legen Sie auch Hand an das MG eines Jeeps, der von einem Kameraden mitten durch die deutschen Nachschublinien manövriert wird.



SPEZIALISTEN
Der britische Trupp spuckt den Deutschen kräftig in die Suppe.



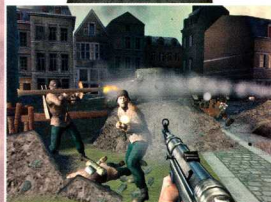
SCHIESSBUDE
Mit dem MG ballern wir die deutschen Nachschublastler zu Klump.



WILDER RITT
Am Jeep-MG bekommen Sie es sogar mit der deutschen Luftwaffe zu tun.



KALTER KRIEG
Panzerverbände ziehen vom Westen nach Deutschland.



PANZERKNACKER
Die Bazooka-Schützen in Aachen können ihre Panzer empfindlich treffen.



BEKANNTE SZENERIE
In Remagen werden Sie mit einer Gruppe Amerikaner auftauchen.

Amerikanische Kampagne

General Eisenhower erhielt am 1. September 1944 den Oberbefehl über die gesamten alliierten Landstreitkräfte in Frankreich. Seine klare Order: Auf der ganzen Breite Richtung Rhein vordringen! Die Briten hatten unter Montgomery schließlich den oberen Rhein erreicht und die Amerikaner standen am Westwall, den die Deutschen in den Dreißigerjahren als Gegenstück zur Maginot-Linie errichtet hatten. Der Versuch, im Oktober 1944 Aachen als erste größere deutsche Stadt einzunehmen, ist in der letzten und schwersten Kampagne von *Call of Duty: Finest Hour* als Mission enthalten und ein echtes Highlight. Sie übernehmen die Geschicke eines amerikanischen Panzerkommandanten und dürfen nach einigen Zu-Fuß-Abschnitten sogar in einem Panzer Platz nehmen. Aachen wird schließlich besetzt und die endgültige deutsche Niederlage nimmt langsam, aber sicher Gestalt an.

Von der Wirkli

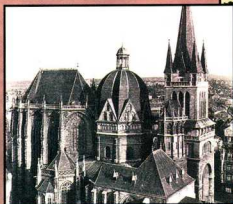
Activisions Weltkriegs-Shooter beinhaltet **zahlreiche Originalschauplätze des Zweiten Weltkriegs.**



Beim Entwurf der Spielabschnitte stützte sich das Entwicklerteam Spark nicht nur auf historische Dokumente wie Fotos und Grundrisszeichnungen, sondern betrieb auch Vor-Ort-Recherche. Diese Authentizität dient besonders der Spielatmosphäre: Statt ausschließlich frei erfundene Levels zu betreten, bekommen Spieler auch historische Stätten zu sehen. Anhand der beiden Städte Aachen und Remagen stellen wir eine Auswahl solcher Schauplätze vor – zum einen in ihrer uns heute bekannten Form, zum anderen als Nachbildung im Spiel. (nl)

Aachen

Die Kampagne der Amerikaner führt den Spieler in die Stadt Aachen, eine der ersten deutschen Städte, die die Alliierten von den Nazis befreiten. Neben dem Marschliort im Süden des Stadtkerns wurde auch der Aachener Dom virtuell nachgebaut sowie das Theater. Ein Bombenangriff vernichtete das Theater am 14. Juli 1943 fast vollständig, nur der von Säulen getragene Vorbau und das Foyer blieben erhalten. Bereits wenige Monate später blühte das Theaterleben aber wieder auf.

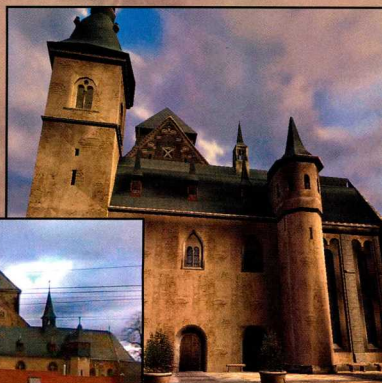
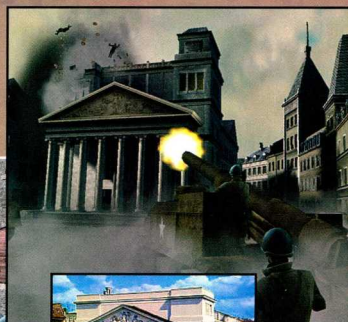


Remagen

In Remagen trafen im März 1945 Truppen Deutschlands und der USA aufeinander. Außer der Innenstadt Remagens bekommt der Spieler auch die berühmte Brücke von Remagen zu Gesicht. Als letzte intakte Brücke über den Rhein war diese Stahlkonstruktion während des Zweiten Weltkriegs hart umkämpft: Am 7. März 1945 gelang es der 9. US-Panzerdivision schließlich, sie zu erobern, nachdem deutsche Soldaten vergeblich versucht hatten, sie zu sprengen. Zehn Tage später stürzte die Brücke wegen Überlastung dennoch ein. Seit 1980 befindet sich im Inneren der Brückentürme auf der Remagener Seite ein Friedensmuseum.



chkeit ins Spiel



Die Mehrspieler-Modi

Der Krieg geht **online** weiter!

Wie es sich für einen guten, aktuellen Ego-Shooter gehört, bietet *Call of Duty: Finest Hour* natürlich auch einen umfangreichen Mehrspieler-Modus, der jedoch nur online spielbar ist. Insgesamt 16 Spieler dürfen sich an einem solchen Online-Match beteiligen, für das vier verschiedene Spiel-Modi und insgesamt acht Maps zur Verfügung stehen: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Seek and Destroy. Während beim Deathmatch jeder gegen jeden antritt, wird die Auseinandersetzung bei der Team-Variante auf zwei Gruppen ausgedehnt. Das Ziel ist in beiden Modi dasselbe: eine vorher festgelegte Anzahl von Kills zu erreichen. Bei Capture the Flag geht es ähnlich martialisch

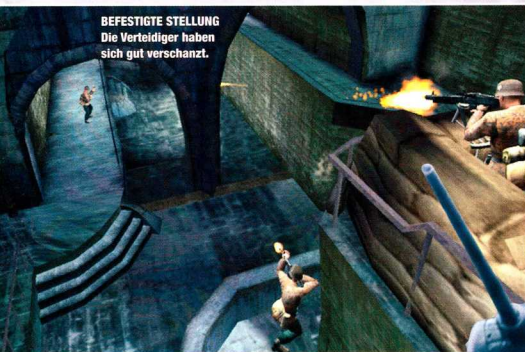
zu, Punkte werden hier jedoch erzielt, wenn man die gegnerische Flagge mopst und ins eigene Hauptquartier befördert. Seek and Destroy ist ebenfalls ein aufgabenorientierter Spiel-Modus, bei dem die eine Gruppe versuchen muss, strategische Ziele zu zerstören, während das andere Team die Stellung mit Mann und Maus verteidigt. Selbstverständlich gibt es eine Voice-Chat-Funktion, die es den Teams erlaubt, Aktionen zu koordinieren. Wie beim PC-Vorbild wird es auch im Mehrspieler-Modus von *Finest Hour* möglich sein, zwei Waffen gleichzeitig zu tragen. Entwickelt wurde der Multiplayer-Part des Spiels übrigens in Zusammenarbeit mit dem englischen Entwickler Kuju, bekannt durch *Warhammer 40.000: Fire Warrior*. (wf)



DICKE WUMME Diese Waffe verbreitet Schrecken unter den feindlichen Einheiten.



VERSTÄRKUNG NAHT. Wir helfen einem Kameraden den Ansturm aufzuhalten.



BEFESTIGTE STELLUNG Die Verteidiger haben sich gut verschanz.



Der Soundtrack

Auch akustisch lautet
das Motto der Entwickler:
Nur vom Feinsten!

Dramatische Geschichten verlangen nach einer ebenso mitreißenden Soundkulisse. Die Entwickler von *Call of Duty* ließen sich nicht lumpen und verpflichteten eine Menge sehr talentierter Leute für diese Aufgabe. So freuen sich besonders Fans der *Medal of Honor*-Reihe auf bewährte hochwertige Klänge von Michael Giacchino. Der renommierte Komponist schuf 1997 den ersten orchestral eingespielten Soundtrack für ein PlayStation-Videospiel: Steven Spielbergs *The Lost World*. Spätestens seit seiner Mitarbeit am Soundtrack zur erfolgreichen TV-Serie *Alias* kann sich der mehrfach ausgezeichnete Musiker kaum noch vor Aufträgen retten. Sein nächstes Projekt ist die musikalische Untermalung von Pixars Animationsfilm *The Incredibles* – *Die Unglaublichen*. Für *Finest Hour* ließ Giacchino erneut Teile des Symphonieorchesters von Seattle antreten.

STARS IN DER MANEGE

Doch nicht nur die Musik von *Call of Duty: Finest Hour* soll höchsten Ansprüchen genügen, auch für die Vertonung der Charaktere überließ man bei der US-Fassung der Spiele nichts dem Zufall. Der aus der preisgekrönten TV-Serie 24 bekannte Schauspieler Dennis Haysbert wird die Geschichte von *Finest Hour* als Erzähler vortragen. Seine sonore Stimme dürfte jeden Spieler sofort fesseln. Haysbert hat bereits Erfahrung mit der Vertonung von Videospielen und konnte schon in *Splinter Cell* als Sam Fishers Auftraggeber Lambert überzeugen. Etwas außergewöhnlicher ist die Entscheidung, AC/DC-Frontmann Brian Johnson zu engagieren. Dessen charakteristische Kratzstimme soll für die entsprechende Authentizität sorgen. Ebenfalls für Realismus zuständig ist Jack Grillo. Wie schon bei mehreren *Medal of Honor*-Episoden ist er für die Soundeffekte und deren Abmischung zuständig. (mb)

KOMPONIST Michael Giacchino hat viel zu lachen.



CHARISMATISCH
Dennis Haysbert (rechts)
spielte in der TV-Serie 24
den Präsidenten der USA.



SCHWERMETALL
Brian Johnson
steht schon seit
Jahrzehnten mit
AC/DC auf
der Bühne.



AKRIBISCH Sounddesigner Jack Grillo bei der Arbeit.

„Keiner kämpft

Wir haben für Sie **Scott Langteau, den Produzenten** des ersten Konsolenauftritts der Call-of-Duty-Reihe, mit Fragen gelöchert.

PLAYZONE: Was sind für Sie die Eigenschaften, die alle CoD-Spiele auf PC und Konsole so besonders machen?

Scott Langteau: Es gibt vier Hauptmerkmale, die sich in jedem CoD-Spiel wiederfinden: 1. Keiner kämpft allein! Egal ob der Spieler nun als Infanterist unterwegs ist oder ein Fahrzeug steuert, es gibt zahlreiche Verbündete, die stets mit ihm zusammen kämpfen.

2. Wir wollen epische Kriegsszenen nachstellen – mit allem, was dazugehört: intensive und knallharte Action, Emotionen und eine bombastische Sound- und Musikkulisse.

3. Packende Charakterschikale. Es gibt in *Finest Hour* sechs Charaktere, in deren Rolle man schlüpfen darf. Man erlebt so hautnah, welchen Beitrag sie zur Beendigung des Krieges geleistet haben.

4. Verschiedene Kampagnen auf der Seite der Alliierten. Wir versetzen den Spieler an die Ostfront nach Russland, an die Westfront nach Belgien und Deutschland und schließlich auch in die heißen Wüsten Nordafrikas.

PLAYZONE: Was wir bisher von *Finest Hour* gezeigt bekommen, lässt darauf schließen, dass Spieler eine sehr dichte und vor allem intensive Gameplay-Erfahrung erwartet. Was können Sie uns über Ihre internen Testprozeduren sagen? Wie optimieren Sie das Gameplay jeder einzelnen Mission?

Scott Langteau: Das ist eine hervorragende Frage, die mir so noch nicht gestellt wurde – bravo! (lacht) Das Testen und Optimieren von Levels ist ei-

ne ziemliche Herausforderung, besonders wenn man sich dem Ende des Projekts nähert. Wir haben in unserer Firma zahlreiche Tester und auch Activision verfügt über ein riesiges Team von Testspielern im hauseigenen Studio in Santa Monica. All diese Leute kämpfen sich gerade durch sämtliche Levels des Spiels, um Fehler und mögliche Probleme zu finden. Wir bekommen auch mündliches und schriftliches Feedback zu Levels und Gameplay von externen Fokusgruppen, die wir für kurze Zeit das Spiel antesten lassen. Zusätzlich verwenden unsere Tester ein Bewertungssystem, um anzugeben, für wie Spaß und schwierig sie einen Level in der jeweiligen Entwicklungsstufe halten. Wir versuchen so eine optimale Balance zu finden und die bestmögliche Erfahrung für den Spieler zu schaffen.

PLAYZONE: Sie haben nun schon an einer ganzen Reihe von Spielen gearbeitet, die den Zweiten Weltkrieg zum Thema hatten. Inwieweit interessiert Sie diese Zeit persönlich?

Scott Langteau: Obwohl ich mich schon allgemein für Geschichte interessiere, hat es mir diese Epoche aus verschiedenen Gründen besonders angetan. In der jüngeren Geschichte der Menschheit gibt es praktisch keine vergleichbare Situation, bei der es klarer war, wer gut und wer böse ist. Mit unseren Spielen wollen wir den gewaltigen Kampf und die Opfer zeigen, die notwendig waren, um die Freiheit der gesamten Welt zu bewahren. Die Zukunft aller freien Menschen stand buchstäblich auf Messers Schneide!

Die schiere Zahl an Nationen, die sich zusammenschlossen, um das Dritte Reich zu besiegen, ist schlichtweg überwältigend. Am allermeisten interessieren uns die Menschen und ihr gewaltiger Einsatz im Kampf gegen das sich ausbreitende Nazi-Übel.

PLAYZONE: Ihr benutzt die Renderware-Grafik-Engine für alle drei Plattformen. Se-

„Die Zukunft aller freien Menschen stand buchstäblich auf Messers Schneide!“

hen alle drei Versionen des Spiels gleich gut aus oder gibt es deutliche Unterschiede?

Scott Langteau: Natürlich nutzen wir die Hardware auf allen Plattformen bestmöglich aus und versuchen die speziellen Möglichkeiten der einzelnen Konsolen voll umzusetzen, um dem Spieler höher aufgelöste Texturen, mehr Details und noch mehr Action auf dem Schirm zu bieten. Unser Ziel ist es, auf allen Plattformen die optimale *Finest Hour*-Erfahrung zu erschaffen und nie unter den von uns gesetzten hohen Qualitätsstandard zu fallen. Ich denke, dies ist uns durchweg gelungen.

PLAYZONE: Wird es auf allen Plattformen Surround-Sound geben?

Scott Langteau: Auf PS2 und GameCube sind alle Sound-



allein!"

Effekte in Dolby-Pro-Logic kodiert und werden daher – eine Surround-Sound-Anlage vorausgesetzt – für eine tolle und akkurate Schlachttatmosphäre sorgen. Auf der Xbox haben wir praktisch dasselbe, mit dem Unterschied, dass alle Sounds in 5.1 kodiert sind.

PLAYZONE: Erzählen Sie uns etwas über den Mehrspieler-Modus von *Finest Hour*.

Scott Langteau: Auf der PS2 gibt es nur die Möglichkeit, online zu spielen, die Xbox-Variante verfügt darüber hinaus über eine System-Link-Option. Wir haben eng mit der englischen Entwicklerfirma Kuju zusammengearbeitet, um Spielern nicht nur traditionelle Modi wie Deathmatch oder Team Deathmatch zu bieten, sondern auch aufgabenbasiertes Multiplayer-Gameplay. Capture the Flag wird es daher ebenso geben wie einen Seek-and-Destroy-Modus, bei dem das angreifende Team versucht, strategische Ziele der Verteidiger auszuschalten. Natürlich wird es sowohl auf

PS2 als auch auf Xbox Voice-Chat-Unterstützung geben. Ein Kooperations-Modus ist dagegen ebenso wenig geplant wie herunterladbare Bonus-Levels und -Szenarien. Sorry!

PLAYZONE: Wie sieht es mit freischaltbaren Extras und Bonus-Features aus? Was dürfen wir da erwarten?

Scott Langteau: Natürlich gibt es freischaltbare Extras! Was für eine Frage. Ich finde, so etwas gehört in jedes gute Spiel. Ein paar sind wirklich witzig, andere hingegen sind einfach nur interessant und ein wenig krank. (lacht)

PLAYZONE: Ihr habt bestimmt viel für *Finest Hour* recherchiert. Wohin hat es euch verschlagen und was habt ihr dort getan?

Scott Langteau: Die Antwort auf diese Frage ist so umfangreich, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Wir haben einen enormen Rechercheaufwand betrieben, hauptsächlich in der Vorpro-

duktionsphase, aber auch während des eigentlichen Produktionsablaufs, wann immer es nötig wurde, für etwas genauere Nachforschungen anzustellen. Am Anfang steht dabei immer das Wälzen von unzähligen Büchern, die den Zweiten Weltkrieg zum Thema haben.

Darüber hinaus haben wir uns die Nachstellung von Weltkriegsschlachten in Kalifornien und Oklahoma angeschaut und zahlreiche historische Stätten und ehemalige Schlachtfelder in Russland, Belgien und Deutschland besucht. Natürlich haben wir auch mit diversen Kriegsveteranen gesprochen, um für eine möglichst hohe Authentizität zu sorgen. Zum Beispiel hat uns Sergeant Johnnie Stevens vom 761. Panzer-Bataillon besucht, um uns seine Version vom Kampf um das belgische Tillet zu erzählen und wichtige Details zu liefern. Wichtige Informationen kamen auch von unseren militärischen Beratern Captain John Hillen und Lieutenant Colonel Hank Keirsey, die uns halfen, das Verhalten von Soldaten im Krieg möglichst authentisch wiederzugeben. Natürlich haben wir uns auch alle historischen Waffen ganz genau angeschaut, sie fotografiert und natürlich auch abgefeuert. Es ist schon enorm, welchen Aufwand wir betrieben haben, um *Finest Hour* so authentisch wie möglich zu machen.

PLAYZONE: Konntet ihr die in *Finest Hour* enthaltenen Fahrzeuge im Zuge eurer Recherchen auch selbst fahren?

Scott Langteau: (lacht) Das hätte ich nur zu gern getan! Leider war mir das als Produzent des Spiels nicht möglich. Ich habe keine Zeit für die ganzen späßigen Dinge wie das Abfeuern von Waffen, Forschungsreisen und Panzerfahren. Diese Dinge sind Designern, Grafikern, Animationskünstlern und den Sound-Spezialisten vorbehalten, die diese Erfahrungen nutzen können, um sie in das Spiel einfließen zu lassen. Ich darf nur die Rechnungen für diese Trips gegenzeichnen. Ein Riesenspaß!

PLAYZONE: Sie haben mehrere Songtexte geschrieben, die in den *Medal of Honor*-Spielen zu hören sind. Gibt es auch in *Finest Hour* einen von Ihnen getexteten Song?

Scott Langteau: Das waren noch Zeiten! Vor allem an den Song „The Songless Nightingale“, der in *Moh: Frontline* vor der Kampfszene in der Bar gespielt wird, erinnere ich mich gern zurück. Leider ist etwas Derartiges für das erste *Call of Duty* auf Konsole nicht geplant. Ich denke, vor allem Eric Church, der Lead Designer des Spiels, ist sehr glücklich darüber. Er ist nämlich ein größerer Spielepurist als ich und hält nicht viel von Songs in einem Ego-Shooter.



DIES IST... ...DIE STUNDE DER ENTSCHEIDUNG!

CALL OF DUTY: FINEST HOUR WIRD EIN MEISTERWERK!
DAS SPIEL HAT ALLE ZUTATEN FÜR EINEN MEGA-HIT.

—PlayStation 04/04

CALL OF DUTY FINEST HOUR

BALD ERHÄLTlich!

www.activision.de



Brisante Schlachten
versetzen Sie mitten
in die Hitze des
Gefechts.

Begeben Sie sich
zusammen mit Ihrem
Trupp auf eine Vielzahl
von Kampfmissionen.



Dramatische Einzelspieler-
Missionen oder der Kampf
zwischen Achsenmächten
und Alliierten online im
Mehrspieler-Modus.



NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVE
ONLINE CONNECT

PlayStation 2

PlayStation 2

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Call of Duty und Call of Duty: Finest Hour sind Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS" Logo sind eingetragene Warenzeichen und DNAS ist ein Computer-Entertainment Inc. Für das Online-Spiel werden eine Internet-Verbindung, ein Netzwerkadapter für PlayStation 2 und eine Memory Card (8 MB) für PlayStation 2 separat erhältlich benötigt. Microsoft, Xbox, Xbox Live und die Xbox- und Xbox Live-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. GameSpy und das "Powered by GameSpy" Logo sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

POWERED BY
gameSpy

SPARK

www.activision.de