

Geschrieben von: CYPHER

Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:23 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:39 Uhr

The image shows the title logo for the video game Call of Duty: Ghosts. The words "CALL OF DUTY" are written in a large, bold, white, distressed font. Below it, the word "GHOSTS" is written in a smaller, similar font. The background is dark and smoky.

[Official Call of Duty: Ghosts Reveal Trailer](#)

Neue Engine, neue Story, neues Setting, aber keine großen Experimente. Das Baller-Spektakel Call of Duty: Ghosts wirkt vertraut! Der Ego-Shooter bietet vor allem ein neues Technik-Gerüst - PS4 und Xbox 720 sei Dank! - und wartet mit kleineren spielerischen Verbesserungen auf. Welche das sind, verrät euch unser Preview zum neuen Call of Duty!

Es gibt wenige Spiele, die derart regelmäßig erscheinen, wie die Call of Duty-Ableger. Seit Call of Duty 2 Ende 2005 erschien, folgte jedes Jahr im Herbst oder Winter ein neuer Teil der Reihe.

Call of Duty: Ghosts Preview - Generalüberholung mit Next-Gen-Technologie

Geschrieben von: CYP1-IER

Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:23 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:39 Uhr

Auch bei Call of Duty: Ghosts, das Ende 2013 kommt, wird das nicht anders sein. Diesmal erwartet uns jedoch ein dramatischer Sprung, denn erstmals seit vielen Jahren setzt das Entwicklerteam auf eine komplett neue Grafikengine. Der Beginn einer neuen Konsolengeneration ist für Infinity Ward obendrein ein Wendepunkt für Call of Duty. Drum erwarten uns in Ghosts auch einige Gameplay-Neuerungen.

Mit Ghosts wird ein komplett neues Szenario erdacht, das nur wenige Jahre in der Zukunft spielt. Ein derzeit nicht näher beschriebenes Ereignis – Terroranschlag? Krieg? Naturkatastrophe? – verändert die geopolitischen Verhältnisse für immer. Die USA sind nicht länger Supermacht. Der Held des Spiels sieht sich, zusammen mit seinem Bruder, vor die Aufgabe gestellt, seine Heimat vor fiesen Angreifern zu verteidigen. Das Brüderpaar trifft dabei auf die Ghosts, eine Elite-Einheit, die bislang nur als Legende galt. Es besteht aus den abgebrühtesten und fähigsten Kämpfern des Landes und sorgt mit Guerilla-Taktiken für Angst und Schrecken bei seinen Gegnern. Die Spielfigur wird Teil dieses Squads und erlebt mit dem Team spektakuläre Einsätze. Im Spiel geht es um verdeckte Operationen, Spezialaufträge und die Dynamik der kleinen Gruppe Freiheitskämpfer. Jeder Ghost hat seine eigene Mentalität, seine eigene Art und Weise, zu kämpfen und mit dem Spieler zu interagieren. Einer der Ghosts ist übrigens ein Deutscher Schäferhund, der ein wichtiges Gameplay-Element darstellen wird.

Call of Duty: Ghosts Preview - Detailreiche Next-Gen-Optik

Ein Teaser-Trailer, der uns im Rahmen eines Activision-Events vorgeführt wurde, zeigt Tag- und Nacht-Einsätze, weitläufige Areale, spektakuläre Hochhaus-Schluchten und einen ersten Vorgeschmack auf die neue Grafikengine, die uns nachfolgend anhand eines Dschungel-Levels auf Next-Gen-Konsolenhardware vorgeführt wurde. Beim Kameraflug durch die Map fallen sofort die große Fülle an Details sowie die natürliche Beleuchtung auf. Zwischen den Bäumen drängt sich ein endloser Pflanzenteppich, Staub und Insekten flirren durch das Sonnenlicht, das hier und da durch das Blätterdach fällt. Beleuchtung und Effekte wirkten modern, aber niemals übertrieben. Die Entwickler scheinen auf einen natürlichen Look zu setzen. Farbige Lichter, übertriebene Lensflares und Unschärfefeffekte, wie sie etwa in Crisis 3 zu sehen sind, gab es keine. Dafür führte man uns stolz die besonderen Tricks und Techniken der neuen Engine vor.

Call of Duty: Ghosts Preview - Generalüberholung mit Next-Gen-Technologie

Geschrieben von: CYP1-IER

Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:23 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:39 Uhr

Call of Duty: Ghosts Preview - Viele Details dank Tessellation-Techniken

Ein zentrales Feature von Ghost ist Displacement-Mapping, was uns anhand von Steine in einem Flussbett sowie einer Felswand präsentiert wurde. Beide Flächen werden von den Level-Designern relativ simpel im Level platziert. Sie bestehen ohne aktives Displacement Mapping als relativ simple Polygonobjekte aus nur wenigen Dreiecken. Wird das Displacement Mapping aktiviert, was uns live vorgeführt wurde, formt die Engine anhand der in den Texturen gespeicherten Informationen, unzählige Details aus. Jeder Stein im Flussbett wird mit plastisch modelliert und die Felswand erhält allerlei Ausformungen, Risse und Kanten. Der Vorteil dieser Technik: Um all die Polygondetails muss sich kein Level-Designer kümmern.

Ähnlich verhält es sich mit einer Technik namens Subdivision Surfaces, oder kurz SubD. Sie wurde vom Filmstudio Pixar erfunden, bislang bei Animationsfilmen genutzt und fand deshalb Einzug in die Engine, weil Infinity Ward Special-Effects-Profis aus der Filmbranche an Bord holte. SubD ist eine Technik, die automatisch absolut weiche Rundungen aus naturgemäß kantig wirkenden Polygonobjekten erstellt. Das fällt vor allem bei den Visieren von Gewehren und Händen der Spielfigur auf, die im Spiel aus kürzester Distanz gezeigt werden. Während sie in Modern Warfare 3 noch kantig wirkten, verpasst ihnen der SubD-Algorithmus so viele Polygone, dass sie wunderbar rund und glatt wirken. Auch hier werden die Designer entlastet, da diese Technik ganz automatisch angewendet wird, sobald die Kamera nah genug an betreffende Objekte fährt.

Call of Duty: Ghosts Preview - Nach wie vor ein vertrauter Anblick

Zu den weiteren Stärken der neuen Call of Duty-Grafik zählen stark verbesserte Waffenmodelle und Charaktere, deren Gesichter dank Techniken wie Subsurface Scattering weitaus echter wirken, als in den Vorgängern. Dazu kommen massig Partikel, weiche Schatten, volumetrische Beleuchtung oder ein netter Iris-Effekt: Betrachtet man eine Szene im Schatten und blickt dann in einen sonnigen Level-Bereich, dauert es einen Augenblick, bis sich die virtuellen Augen angepasst haben und alle Details erkennbar sind. Alles in allem ist die neue Call of Duty-Engine modern und hübsch. Bemerkenswert ist, dass der Titel trotz der neuen Technik einen sehr vertrauten Look behält. Auch mit der Next-Gen-Engine dürfte Ghosts auf den ersten Blick als Call of Duty erkennbar sein.

Call of Duty: Ghosts Preview - Mitreißender Tauchgang

Bewiesen wurde uns das anhand einer kurzen Demo, die komplett Unterwasser spielt. Der Einsatz beginnt als Tauchgang durch ein malerisches Riff. KI-gesteuerte Fischeschwärme

Call of Duty: Ghosts Preview - Generalüberholung mit Next-Gen-Technologie

Geschrieben von: CYP1-IER

Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:23 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:39 Uhr

schwirren umher, von den Wellen gebrochene Sonnenstrahlen werfen unruhiges Licht auf die Szenerie und Wälder aus Seetang werden sanft vom Wellengang bewegt. Die Spielfigur betrachtet das Geschehen durch eine Taucherbrille, an der zuweilen Wasser kondensiert. Als sie unter einem Fischernetz hindurch taucht, stellen wir erfreut fest, dass das praktisch kein Kantenflimmern auffällt. Plötzlich tauchen Bootsrümpfe an der Oberfläche auf und Sonar-Pings wühlen das Wasser auf. Die Spielfigur und ihr Kamerad sind nun gezwungen, vor jeder dieser mörderischen Akustik-Wellen Deckung zu nehmen und arbeiten sich durch Schiffswracks und am Meeresboden liegende Container zum Ziel vor. Als das Schiff nah genug ist, zückt der Spieler einen Torpedo und lenkt ihn auf den Rumpf des Bootes.

Hier wird Ghosts dann zum klassischen Call of Duty: Die Hölle bricht los. Der versunkene Leuchtturm, in dem sich das Duo verbirgt, wird von der Druckwelle der Explosion umgerissen und reißt die Spielfigur zum Meeresgrund, wo sie von Trümmern begraben wird und ihre Sauerstoffmaske verliert. In letzter Sekunde eilt sein Squadmitglied zur Rettung, doch für eine Atempause bleibt keine Zeit: Ein Hubschrauber stürzt auf den Meeresgrund. Ein Blick nach oben offenbart einen wahren Trümmerregen, der vom zerstörten Schiff auf das Duo niedergeht. Und gerade, als die Flucht gelungen scheint, wird dem Spieler der Weg von einer Gruppe gegnerischer Taucher abgeschnitten.

Call of Duty: Ghosts Preview - Kleine spielerische Neuerungen

Wie es weitergeht, erfahren wir wohl erst auf der Spielemesse E3. Die Entwickler verrieten jedoch bereits einige kleine Details zum Spiel. So wird es etwa neue Moves für die Spielfigur geben. Sie kann etwa aus dem Sprint ohne große Verzögerung über niedrige Hindernisse springen oder in Deckung rutschen. Außerdem kann sich der Spieler nun seitlich aus seiner Deckung lehnen, was sicherlich großen Einfluss auf das Spielgefühl des Multiplayer haben wird. Für den haben die Entwickler zudem einen brandneuen Charakter-Editor geplant, mit dem das Aussehen der eigenen Spielfigur detailliert anpassen lässt. In den Vorgängern bestimmte noch die Haupt-Waffe eines Mehrspieler-Charakters, wie sein Modell in einem Match aussieht. Die dramatischste Änderung stellen aber die dynamischen Events auf den Multiplayer-Schlachtfeldern dar. Ein Erdbeben kann etwa während einer Schlacht die Umgebung verwüsten oder eine Flutwelle Level-Bereiche unter Wasser setzen. Dazu haben auch die Spieler die Möglichkeit, den Level selbstbestimmt zu verändern, indem sie etwa Tore öffnen und schließen oder diverse Fallen auslösen.

Quelle: pcgames.de

Call of Duty: Ghosts Preview - Generalüberholung mit Next-Gen-Technologie

Geschrieben von: CYP1-IER

Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:23 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 21. Mai 2013 um 18:39 Uhr

{comments on}