

Games Convention Leipzig 2008

Vorbereitung und Anreise...

Was kann schöner sein als ein Beginn der ganzen Aktion, die vollkommen neben der Planung her läuft?

Donnerstag – Zusammenlegung der Spezialeinsatzkräfte...

Bin noch auf der Arbeit, stecke in einer ziemlich unglücklichen Lage, die jetzt hier mal keiner näheren Beschreibung bedarf, da geht plötzlich mein Handy los... Pit-Bull... Hm, wollte doch so gegen 20:00 Uhr eintrudeln, what´s up?

YODA: "Hi"

PIT: "Hi"

YODA: "Schon unterwegs?"

PIT: "Nein"

YODA: "Noch nicht losgefahren, wird´s später?"

PIT: "Nein"

YODA: "Ähm... ja... also... wat gibbet?"

PIT: "Stehe hier vor Deiner Haustür..."

Ups...

Hieß also abhetzen, um schnell in die Freiheit zu kommen, dabei beinahe noch gut auf die Nase gelegt, aber hey, was soll´s, Verbandskästen sind ja in greifbarer Nähe...

Trudelte dann also irgendwann recht abgehetzt bei mir ein, sammelte den in seinem Auto vor sich hinschnarchenden Pit ein, erst mal Lagebesprechung, Kaffee trinken, runterkommen und der Vorfreude hingeben... Wurde dann etwas später am Abend, war ja eh schon ziemlich ko, aber das sollte mir dann am Tag darauf noch zum "Verhängnis" werden...

Freitag Anreise – Die Abmarsch-Planung hab´ ich dieses mal auf dem Gewissen...

Der Morgen begann damit, dass ich später wach wurde, als eigentlich geplant... Anstatt mich leichtsinnigerweise und gegen jede bekannte Erfahrung auf mein Wachbattalion zu verlassen (ich habe ungelogen fünf Wecker im Schlafzimmer stehen, die hätte ich besser mal alle anmachen sollen...), hab ich mich auf die einfache Nachtwache meines Handys (doppelter Weckmodus im 5 Minutentakt) verlassen... Auf gut deutsch – ich hab verpennt...

Pit war ´ne ganze Ecke vor mir wach, hat mich aber mal ganz genüsslich pennen lassen, das sollte aber nicht ein einziges Mal am ganzen Tag als "Ausrede" gelten...

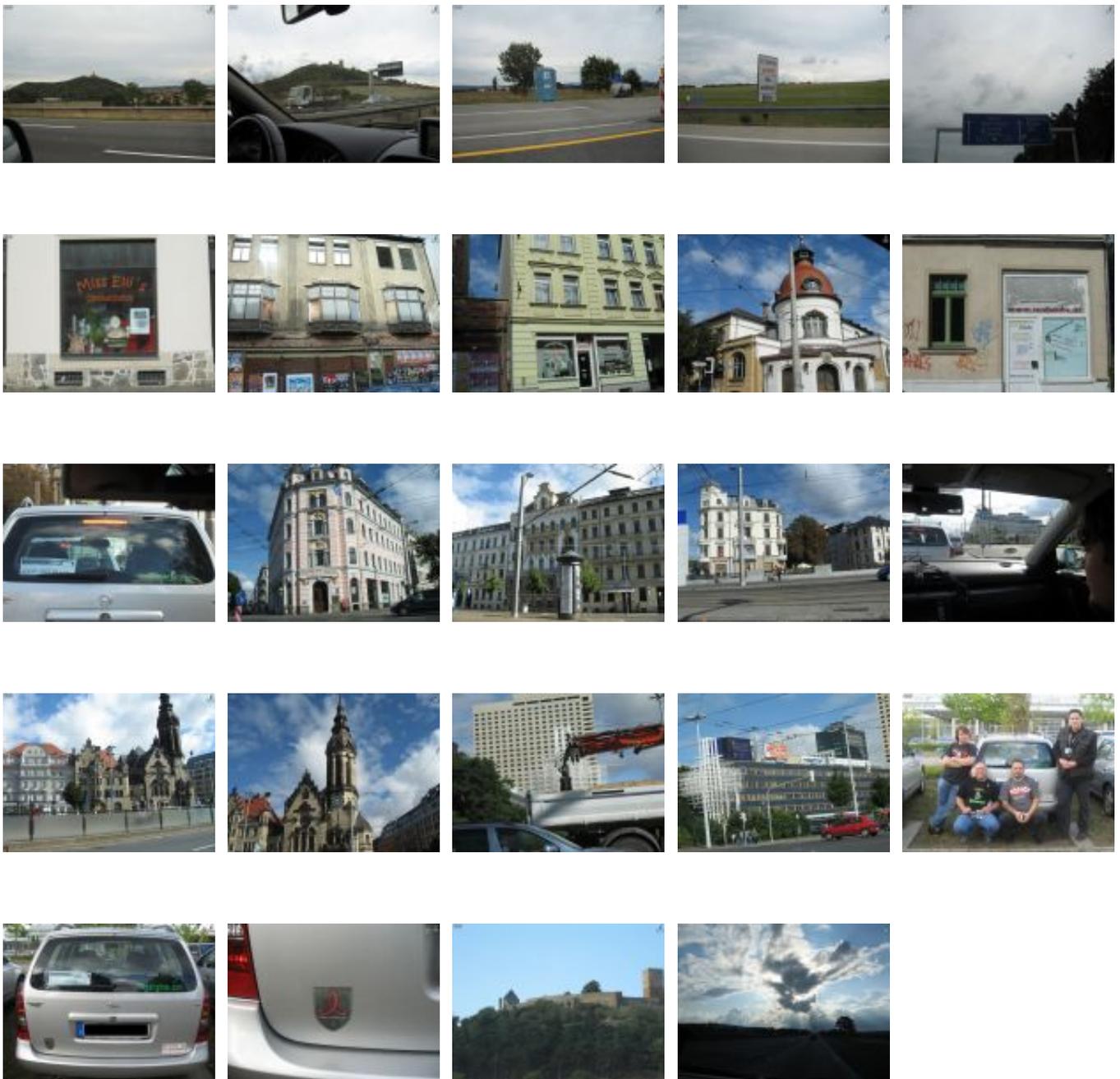
Wir trafen dann nach einer kleinen Odyssee dank meiner doofen Navi-Tante, die uns auch noch glatt in eine Sackgasse geschickt hatte und sich dann nicht für den richtigen Weg entscheiden konnte, mit Glück und mit Hilfe meines eigentlich kaum vorhandenen Orientierungssinns beim Eisenpopo ein... Mit gut einer Stunde Verspätung...

Ich habe irgendwann aufgehört zu zählen, wie oft ich an diesem Tag gehört habe "wer ist denn eine Stunde zu spät erschienen?"... Weitere Erläuterungen dazu spare ich mir, ich bin mir absolut sicher, dass sich der kleine Eisenarsch diesbezüglich noch mehr als genug in seinem Geschreibsel, was er dann "Bericht" nennen wird, auslassen wird...

Die Fahrt an sich verlief recht nervenaufreibend, eine Baustelle nach der anderen, auch, wenn oftmals gar nicht erkennbar war, was eigentlich gebaut wird... 10 km fahren, 20 km Stau, 10 km fahren, 20 km Stau... Das Reißverschlussverfahren ist und bleibt den meisten mit Führerschein eben ein Rätsel, rechtzeitiges Einordnen kennt auch so gut wie niemand... Ab und an hielten wir auch mal an, Kaffee trinken, Erleichterungspause, Kleinigkeit essen und immer wieder im Auto sitzen und hoffen, irgendwann anzukommen... Und bei einer dieser Pausen stellten wir dann auch noch fest, dass manch einer den Sinn des Beschleunigungsstreifen bis heute nicht kapiert hat... Dieser jemand wollte sich dann mit seinem Schuhkarton direkt vor unserer Nase mit einem LKW anlegen, hat es sich aber dann haarscharf und in letzter Millisekunde anders überlegt... Gut so, sonst wären wir wahrscheinlich gar nicht mehr in Leipzig angekommen... 30 Jahre unfallfrei, weil andere für mich mitdenken, das wird mein Leitspruch bei Autobahnfahrten bleiben...

Fahrt nach Leipzig





Letztlich läuft mein ganzes Gesabbel darauf hinaus, dass wir um einiges später endlich mal in Leipzig ankamen, als eigentlich geplant, habe z. B. dann auch schon mal im Hotel Bescheid gegeben, dass wir unser Einchecken um einiges nach hinten verschieben müssen, aber das stellte glücklicherweise absolut kein Problem dar. tchibo, bereits seit Mittwoch quasi als Späher zur Aufklärung vor Ort, sammelte dann noch zwei Kumpels vom Eisenpopo ein, da wir das aufgrund unseres langsamen Vorwärtspirschens durch das "Feindgebiet" nicht mehr schaffen konnten...

Wie auch immer... Irgendwann war´s also geschafft, wir erblickten endlich den Parkplatz des Messegeländes... Nach kurzer Diskussion mit einem der wachhabenden Parkplatzwächter standen wir also endlich vor dem Pressebereich der GC, hetzten uns zum Schalter um unsere Ausweise und Karten zu holen und sputeten uns, um vielleicht doch noch rechtzeitig am Sammelpunkt einzutrudeln... Klappte natürlich nicht, Admiral [ATVI]Argus vermisste uns bereits und kam uns am Eingang in Begleitung von tchibo schon entgegen und führte uns dann auch schon nach einer kurzen und herzlichen Begrüßung zur AV-Kommandozentrale...

Wir hatten es geschafft, wir waren in den heiligen Hallen...

Leipzig 2008 – Games Convention – ENDLICH!

Freitag Ankunft – Missionsbriefing und Aufklärungsberichte

Da waren wir nun also, geschafft, aber glücklich und der Tag sollte gerade erst (für uns zumindest) beginnen... Zuerst wurden wir im AV-Pressebereich von den netten AV-Damen begrüßt und mit Getränken versorgt, vielen lieben Dank auch noch mal an euch für den hervorragenden und freundlichen Service!

Es folgten kurze Instruktionen, wir wurden noch mit weiterem "Material" ausgestattet, das eine oder andere "Hallo" wurde ausgetauscht und Hand-Shakings vollzogen, u. a. mit John Rafacz (PR Manager), Daniel Suarez (Executive Producer), Josh Olin (Community Manager) und Hank Keirse (Military Advisor) – viele Grüße an dieser Stelle auch noch an Christian Blendl, Patric Roos und Martin Pitzl, die uns auch auf der Games Convention über die Füße gelaufen sind und dem einen oder anderen hier vielleicht auch noch bekannt sind.

Voll ausgestattet und erfrischt und nach einem kleinen Gassi-Gang mit dem Eisenpopo ging's dann an unsere erste CoD:WW-Präsentation im Presseraum des AV-Bereichs – neben uns wurde an diesem Abend z. B. noch Guitar Hero vorgestellt – die Geräusche, die aus diesem Raum drangen, erinnerten mich wieder an meine Feld-Sanitäts-Ausbildung und ich bot meine Erste-Hilfe-Kenntnisse an, sicher ist ja bekanntlich sicher... Die Jungens da drin hatten auf jeden Fall ihren Spaß...

Hier saßen wir vier nun also zusammen, noch ein bisschen steif und vor Ehrfurcht erstarrt – neben uns ein Kamerateam, das unser "Interview" aufzeichnen sollte (mal gespannt, wann und wo das überall bereitgestellt werden wird) – allerdings wurden wir so mit Infos bombardiert, dass von vornherein schon fast alle "ersten" Fragen beantwortet waren, erst recht, als uns CoD:WW live auf zwei großen Bildschirmen und mit zwei XBOXen im COOP-Modus vorgeführt wurde...

Keine Sorge, kommt noch...

Doch bevor wir ins Staunen versinken durften, gab's noch ein paar Infos für uns von David Suarez, in welcher Region wir uns InGame wieder finden werden, worin der Unterschied zu den bisherigen CoD-Versionen liegt. Er erzählte uns zum Beispiel, dass CoD:WW auf der Engine von CoD4 basiert, dass es wieder ein Erfahrungs- und Perk-System geben wird, teils bekannte, teils neue Perks, und dass das Erfahrungssystem sowohl im COOP als auch im Multi Player vorhanden sein, jedoch getrennt von einander funktionieren wird. Der COOP-Modus basiert auf dem Single Player, fast alle SP-Missionen bis auf einige Ausnahme können also mit bis zu vier Leuten gemeinsam gezockt werden.

Es wird eine amerikanische sowie eine russische Kampagne geben – Kiefer Sutherland ("24") wird in der amerikanischen Kampagne die Stimme des Begleiters abgeben (in der deutschen Version uns wohl auch die bekannte Synchronstimme entgegenhalten), in der russischen Kampagne werden wir stimmlich von Gary Oldman (Zorg in "Das 5. Element", Sirius Black in "Harry Potter") begleitet werden.

Ganz wichtig war dem Entwicklerteam, uns beim Zocken das zu geben, was wir als Fan der Serie wollen – "unser" gewohntes Call of Duty – und für mein ganz persönliches Call of Duty-Gefühl und -Empfinden haben die Jungens und Mädels ganze Arbeit geleistet...

Hank Keirse, der manch einem bereits als Militärischer Berater der CoD-Reihe bekannt sein dürfte, erzählte uns ein wenig zur Kriegstaktik der Japaner und worauf wir uns einzustellen hatte – im Gegensatz zum Krieg gegen die Deutschen, die "gewohnt" organisiert waren und gewissen militärischen Regeln folgten und in einer aussichtslosen Lage dann auch an sich kapitulierten, war der Kampf gegen die Japaner ein völlig anderer...

Schon aus einer uralten stolzen Tradition heraus, die letztlich bis zur Kriegskunst der Samurai zurückreicht, war es für den japanischen Soldaten eine Pflicht und für viele eine Selbstverständlichkeit, einen ehrenhaften Tod in Kauf zu nehmen oder gar zu suchen - selbst durch einem rituellen Selbstmord konnte ein Samurai noch ein ehrenvolles Ende finden. Der Tod nimmt in der japanischen Kultur einen ganz anderen Platz ein, als in der amerikanischen oder der europäischen Kultur - der japanische Krieger war also auch aus innerem Stolz und Pflichtgefühl heraus oftmals bereit dazu, für seinen Tenno (= Kaiser) in den Tod zu gehen – der Gebrauch von Schusswaffen war zwar kriegsbedingt üblich, aber auch das Bajonett oder das bekannte Katana wurden im Krieg für den Nahkampf eingesetzt.

Das Terrain bot ganz andere Bedingungen als es in Europa oder Russland der Fall war, es gab in der japanischen Botanik völlig andere Möglichkeiten der Tarnung und des Fallenstellens. Die Kampftaktik der Japaner stellte die amerikanischen Streitkräfte vor neue Herausforderungen und neue Probleme. Die japanische Devise hieß in etwa "für jeden getöteten japanischen Soldaten sollen 100 amerikanische Soldaten folgen" – jeder Meter Raum musste gegen die japanischen Streitkräfte hart erkämpft werden.

Eine berüchtigte Scharfschützertaktik sah zum Beispiel folgendermaßen aus:

Der Sniper saß getarnt z. B. in einem Baum und wartete auf sein Opfer – stand der Gegner unter ihm, drückte er ab – aber nicht um zu töten, sondern um das erste Ziel zu verletzen – denn es würde nicht lange dauern, bis ein zweiter Soldat kommt, um seinen Kameraden zu retten und ihn aus der Schusslinie zu holen – sobald sich der zweite Soldat näherte, drückte er wieder ab, denn er wusste: solange man ihn nicht entdeckt hatte und solange dort ein Soldat lag und noch lebte und auf die Rettung durch seine Kameraden hoffte – solange würde er immer wieder ein Opfer finden...

Und dieses Verhalten, diese Taktik legen auch die Gegner in CoD:WW an den Tag – was uns auf beeindruckende Weise vorgeführt wurde...

Daniel und Josh packten sich dann die XBOX-Controller und los ging es mit der Präsentation, auf die wir so lange und sehnsüchtig gewartet haben... Die beiden zockten sich durch das Level, freuten sich über unsere staunenden Gesichter und sorgten somit dafür, dass wir uns wie kleine Kinder freuten und uns von der Grafik-Pracht und von den Musik- und Soundeffekten die Augen tränkten und die Ohren flatterten... Das Level war vorbei und wir waren einfach nur baff...

Tja, flugs wurden die Controller an uns übergeben und wir sollten nachmachen, was wir gerade eindrucksvoll vorgeführt bekommen hatten... Pit und der kleine Eisenpopo waren die "Opfer", ihr könnt euch ja vorstellen, was für eine Umstellung es für einen PC-Zocker ist, auf einmal dieses komische Plastikteil in der Hand zu halten – der Eisenpopo hat es nach kurzer Zeit auch aufgegeben, ich hab es gar nicht erst versucht. Nix gegen die Konsoleros unter euch – aber ein Ego-Shooter gehört für mich auf den PC und nicht auf die Konsole... Wer's damit kann – Respekt, ihr werdet auf eure Kosten kommen... Somit sprang dann Josh also nach kurzem Anlauf wieder ein und kämpfte sich mit Pit zusammen durch den japanischen Dschungel...

Mission Hard Landing:



Ein kleiner Trupp amerikanischer GIs stiefelt durch einen Fluss auf ein Flugzeug-Wrack zu... Trügerische Dschungelromantik, während das Wrack nach Überlebenden durchsucht wird...

"AMBUSH, AMBUSH" hallt es uns auf einmal entgegen – Hinterhalt...

Von wegen Romantik, auf einmal fliegen uns die Kugeln um die Ohren und gut getarnte Japaner springen aus allen Seiten auf, waren die eben wirklich schon da? Tatsächlich, es werden mehr und mehr sichtbar, feuern auf uns und rennen in bester Kamikaze-Manier auf uns zu, Granaten-Explosionen, Schreie, spritzendes Wasser, Panik – und wir mitten drin, die Ruhe ist definitiv vorbei...

Toi, toi, toi – wir überstehen das Feuergefecht, es gibt zum Glück nur virtuelle Verluste (keine Sorge, Kinders, wenn man das Level neu startet, sind alle wieder da, auch die japanischen Gegner, ist nur ein Spiel, aber wollen ja nicht sarkastisch werden)... Nachladen, durchatmen vorsichtig weiter... Viel Zeit zum Verschnaufen bleibt allerdings nicht – gut befestigte Bunkeranlage voraus, los geht's, helfen wir unseren Pixelkameraden! Befestigte MGs feuern aus allen Rohren, irgendwo her wird der Befehl "MGs ausschalten, na los" gebrüllt... Einer unserer virtuellen Kameraden versucht mit einem Flammenwerfer dem Befehl nachzukommen, aber die japanische KI pustet ihn weg... Nun gut, willst Du einen Job zuverlässig erledigt haben, dann mach es selbst – angepörscht, Flammenwerfer aufgeschnallt und schon geht die Luzie ab... Mit mächtigen Feuerstößen wird der Bunker ausgeräuchert, die MGs verstummen, also, ab rein, Bunker säubern. Bei Betreten des Bunkers stürmen auch schon die nächsten Gegner heran, liegen aber dank des übergroßen Feuerzeuges schnell am Boden und stellen somit kein Problem mehr dar...

Weiter geht's, wir setzen uns im Laufschrift in Bewegung, laufen einen sandigen Weg mit Palmen entlang und schon kommt die nächste Attacke – getarnte japanische Soldaten springen aus dem Gras hervor und greifen an, einige unserer Kameraden gehen zu Boden, obwohl sie noch keinen Feindkontakt hatten... Sieh an, böse Überraschung in einer der Palme – "Sniper!"

Dank unseres Freundes "Bunker-Reiniger" steht die Palme und das sie umgebende Gras schnell in Flammen und der Camper fällt brennend zu Boden...

Nachladen, Kameraden sammeln, weiter, wir haben noch einen Job zu erledigen...

Hinter der nächsten Kurve treffen wir auf einige unserer KI-Jungens, die von einem zweistöckigem Gebäude mit MG-Stellungen und durch scheinbar nicht enden wollende japanische Soldatenwellen beharkt werden – ihr braucht Hilfe, kein Problem, die Kavallerie ist da... Um wirklich für Ruhe zu sorgen muss das Haus gesäubert werden – die Deckung gut genutzt, bis an den Eingang gepörscht und rein ins Getümmel. Eine Minute später schmort es überall nur noch und es folgt in diesem Abschnitt kein Angriff mehr...

Wir verlassen nun den Bunker und sehen uns vor einem riesigen Schlachtfeld wieder – eine große Ebene, durchzogen von Schützengraben, dahinter eine befestigte Anlage mit zwei Flaks, die kontinuierlich gen Himmel feuern - aber wir bekommen Verstärkung durch eigene Panzer, die uns den Weg frei räumen wollen... Zu früh gefreut - eine japanische Panzer-Division rollt auf unsere Panzer zu und das Blatt dreht sich scheinbar, sie sind überlegen... Hier braucht man mehr als einen Grillanzünder, den wir noch immer

mit uns rumschleppen...

Ab in die Gräben, wir schauen uns um, suchen ein gutes Gegenargument und werden kurz darauf belohnt – da ist der heiß ersehnte Büchsenöffner, der Freund jeder Hausfrau... Eine Bazooka lächelt uns an, schnell eingesackt und wir fangen an, die japanischen Konservendosen zu knacken – zwei gut gezielte Schüsse und unser neuer bester Freund hat den ersten Panzer zerlegt. Auf diese Weise wendet sich das Blatt nun wieder zu unseren Gunsten und wir kämpfen uns langsam auf die Flaks zu... Dort endlich angekommen, machen wir uns den Weg frei und verwandeln die beiden nervigen Teile in Altmetall – Mission accomplished!

WOW!

Grafik – Top – angefangen von der Detailfülle des Dschungels, der uns zu Beginn erwartete, weiter zur Bunkeranlage im Sand, den ganzen Befestigungen, Kisten, Fässern über die zweite Befestigung bis hin zum großen Schlachtfeld mit der Flak-Anlage, alles umgeben von beeindruckend realistischer Flora und Fauna, bis hin zu den detailliert dargestellten japanischen und amerikanischen Soldaten... Explosionen, Staub und Schmutz, Feuer- und Flammeneffekte vom Feinsten – alles prangte uns sehr realistisch dargestellt entgegen, ohne Ruckeln und mit absolut flüssigen Bewegungsabläufen...

Musik und Sound – Top – Sprachausgabe, Umgebungsgeräusche, Sounds en masse und ein stimmiger Soundtrack – Gänsehautstimmung pur!

Realismus – Top – Man fühlt sich, als sei man mitten drin, der Surround Sound tat da sein übriges dazu, hab mich ein paar mal ganz intuitiv umgedreht... Die Animationen der Bewegungsabläufe sind wie gewohnt klasse, die Todesanimationen sehr beklemmend und realistisch, egal, ob man den Pixelgegner nun mit einer Feuerwaffe, einer Panzerfaust oder dem Flammenwerfer ausschaltet – und auch wenn manche Seite schon wieder mal anderslautende Infos ausstreut: das, was uns und was der Öffentlichkeit ab 18 Jahren in diesem Level präsentiert wurde, ist in dieser Form bereits für den deutschen Markt genehmigt und freigegeben!!!

Game-/Teamplay – Top – Adrenalin pur, Action bei fast jedem Schritt.

Sehr schön auch der Aspekt des Team-Verhaltens: Ist man als Gruppe im COOP-Modus unterwegs, bringt es nichts, den Rambo zu markieren – das Team muss geschlossen das Level-Ende erreichen. Stirbt einer der menschlichen Teamspieler, so liegt dieser am Boden, mit gezogener Pistole, allerdings ist das Zielverhalten wie bei einem Junkie auf Speed – übelster Trip, die Welt um Dich herum verschwimmt, alles schwankt, Treffen wird zum Glücksspiel. Ein noch "lebender" menschlicher Teamkamerad muss nun den Drogencocktail in Form einer Spritze auspacken und den getroffenen Kameraden heilen – die KI übernimmt diesen Job nicht. Kümmert sich keiner drum und markiert den Einzelkämpfer, so ist das Spiel schnell vorbei – denn nach einer gewissen Zeit "stirbt" der gefallene Kamerad und es geht am letzten Checkpoint von vorne los. Klasse gelöst, Glückwunsch Treyarch!

Und es sollte die nächste Überraschung geben – einen ersten Blick auf einen Teil der russischen Kampagne...

Josh erklärte uns kurz, dass es eine Art Rückblick auf die Geschichte des russischen Charakters gibt, der dazu beitragen soll, die Entwicklung und die letztlich bestehende Gesinnung der Figur zu verstehen – diesen Rückblick führte er uns nun also im Anschluß vor...

Mission Vendetta



Stalingrad... Dunkler und grauer Himmel, man erwacht neben seinen toten Kameraden... Nur der Spieler und KI-Kumpel Sgt. Reznow haben das Gefecht überlebt. Versteckt hinter einer Mauer wird die Gegend sondiert – überall deutsche Wachen, allerdings machen sie einen bösen Fehler – sie passen nicht wirklich auf, stehen locker verteilt in den Ruinen herum, quatschen miteinander oder rauchen sich eine... Na denn zeigen wir ihnen mal, was ein russischer Scharfschütze so drauf hat...

Schnell muss man die verteilt rumstehenden und -sitzenden Wachposten ausschalten, bevor sie Alarm schlagen können und arbeitet sich so langsam unter den Anweisungen des Begleiters durch das in Trümmern liegende Stalingrad. Wir kommen gut voran, bis ein Schuss fällt – Mist, wo kam das nur her??? "Sniper!" informiert uns Reznow... Zusammengekauert hinter einigen Mauerbrocken suchen wir das gegenüberliegende Gebäude ab - "BAMM!" – die nächste Kugel fliegt uns um die Ohren?! Wo hängt der Kerl nur... Da – eine Bewegung am Fenster, ein kurzes Aufblitzen... Er wechselt ständig seine Position, verlangt uns alles ab, gar nicht so leicht in dieser düsteren und bedrückenden Umgebung und schon gar nicht mit zitterigen Händen... Geduld... Geduld... Da... Abgedrückt... Treffer! Scharfschütze eliminiert... Tief durchatmen, einen Moment erholen und vorwärts geht's...

So geht's weiter, es werden noch einige weitere Stellungen ausgeschaltet, einen Offizier müssen wir unterwegs auch noch erledigen und danach wird's Zeit, sich vom Acker zu machen... Wir schleichen durch die Ruinen, verstecken uns hinter Trümmern und verbrannten Möbeln... Der Adrenalinspiegel steigt... Oh Mist, haben die die Patrollien verstärkt? Ein Trupp deutscher Soldaten läuft an uns vorbei... "Nicht schießen, ganz ruhig" lautet der Befehl von Sgt. Reznow... Ok, Genosse, Du bist der Boss... Tja, nur schade, dass die Jungens deutsche Schäferhunde dabei haben und die sind für ihre gute Nase bekannt... Einer der Köter hat uns gewittert, na klasse!

Nun haben wir die ganze Bande am Hals, sie machen Jagd auf uns, also sehen wir besser mal zu, dass wir Land gewinnen... Kugeln fliegen, noch intakte Fensterscheiben zerbersten und es wird heiß, verdammt heiß – ein Flammenwerfer heizt uns ein, die einzige Chance heißt auf den Boden werfen und unter dem Feuer durchkriechen und irgendwie raus aus der Ruine...

Fast geschafft... Doch auf einmal tut es hinter uns nur noch einen mächtigen Knall und wir schlagen vor einem Gebäude auf dem Boden auf... Verschwommen sehen wir Reznow vor uns liegen, Mist, die Deutschen haben uns... Ein Soldat legt an... Das darf doch nicht war sein, alles umsonst? Der Deutsche zielt, ein anderer dreht sich zu uns um, scheint auf uns zukommen zu wollen...

Plötzlich fallen Schüsse...

Die umstehenden deutschen Soldaten sacken zusammen! Unsere Jungs sind da und hauen uns raus... YES, Stalingrad überstanden, nichts wie weg hier...!

Auch dieser Anblick hat die Vorfreude nur noch aufgeheizt, meine abschließende Frage nach der Vorführung dürfte für uns alle gesprochen haben – wie sollen wir bloß bis zum Release auch nur eine Nacht ruhig schlafen können?!?!?!

Wahnsinn, was für Aussichten, Treyarch scheint auf den bisherigen ersten Blick einen absoluten Hammer geschaffen zu haben, der in keinem Zockerregal fehlen sollte.

Wer, wie auch ich, die Befürchtung hatte, dass bisher letztlich jedes Game, dass sich mit dem Pazifik-Krieg beschäftigt hat, gefloppt ist und CoD:WW gar mit Medal of Honor – Pacific Assault vergleicht – macht diesen Fehler nicht, denn hier erwartet uns ein weiteres Highlight und ein wirklicher Burner, zumindest schon mal, was den Single Player angeht. Ich habe MOHAA/SP/BT geliebt, aber ich hab´ es für Call of Duty an die Wand gehängt und heute weiß ich mal wieder wieso.

Wir durften Samstags auch noch weiteres Material beschnuppern, aber dazu wird nichts verraten, nur so viel:

H A M M E R ! !

Freitag – Abschluss des Abends

Vollkommen überrascht und überwältigt und mit weichen Knien ging´s nun weiter für uns – zusammen mit [ATVI]Argus und Josh verließen wir den Pressebereich und das Gebäude und enterten vor der Tür ein Taxi. Zielangabe: das weltberühmte Restaurant AUERBACHS KELLER – das Restaurant, durch das der gute alte Goethe aufgrund der Sage von "Fausts Fassritt" sein weltberühmtes Werk "Faust" ersann...

[*angebermodus an*]

Für alle unter uns, die diesen Teil in der Schule verschlafen haben:

Johann Wolfgang von Goethe, deutscher Dichter, 1749 – 1832, Weimarer Klassik – Die Leiden des jungen Werthers, Der Erlkönig, Faust I und Faust II, und jede Menge massig mehr - und nur das Geburts- und Todesdatum musste hierfür nachgeschlagen werden...

[*angebermodus aus*]

Eins vorab:

Seid mir nicht böse, aber ich werde davon nur ein bisschen erzählen, wir haben auch nicht viele Bilder gemacht – der Abend lief in einem lockeren und privaten Rahmen ab und das war für uns und wahrscheinlich auch für Daniel, John, Josh, Hank und Argus auf diese Weise angenehmer – es wurde natürlich auch über COD:WW, Internet, Games an sich etc. gequatscht, ist ja letztenendes das, was uns "verbindet", aber zumindest auf meiner Seite des Tisches und von dem, was ich so mitbekommen habe, schien das unser aller Gesinnung zu sein. War auch ganz schön, mal über etwas anderes zu quatschen, gerade die Jungens haben ja die letzten Tage zuvor den Tag über nichts anderes gemacht, als zu präsentieren und sich Fragen in den Bauch stellen zu lassen... Ich hoffe einfach mal, das ich den erlebten Abend mit diesen Worten richtig interpretiere, mir ist es zumindest so vorgekommen und ich werde es in sehr schöner Erinnerung behalten – danke schön!

Aber gut, natürlich gibt´s ein paar Worte dazu...:

Wer mal in Leipzig unterwegs ist – unbedingt vorbeischaun, nicht nur, weil´s Geschichte ist, sondern weil das Essen wirklich klasse ist! Top Service, danke schön an dieser Stelle mal an den armen Kellner,

der sich für uns die Hacken abrennen durfte, aber stets präsent war und es uns an nichts fehlen ließ.

Im Restaurant stießen kurz darauf auch Daniel, John und Hank zu uns und kurz, nach dem wir das Essen bestellt hatten, kam auch endlich mal unser kleiner Don reingestieft – hatte scheinbar noch Ärger, weil Mama und Papa ihn nicht alleine in die große, weite Welt hinaus lassen wollten...

Ne, nur Spaß – er konnte nicht früher, weil er arbeiten musste, aber wir haben uns schon köstlich drüber amüsiert, weil es erstaunte Blicke gab und über sein Alter gerätselt wurde, aber wir wissen ja, dass er schon mit den Großen alleine rausgehen darf und nicht mehr um 22:00 Uhr zuhause sein muss...

Abendessen mit Treyarch



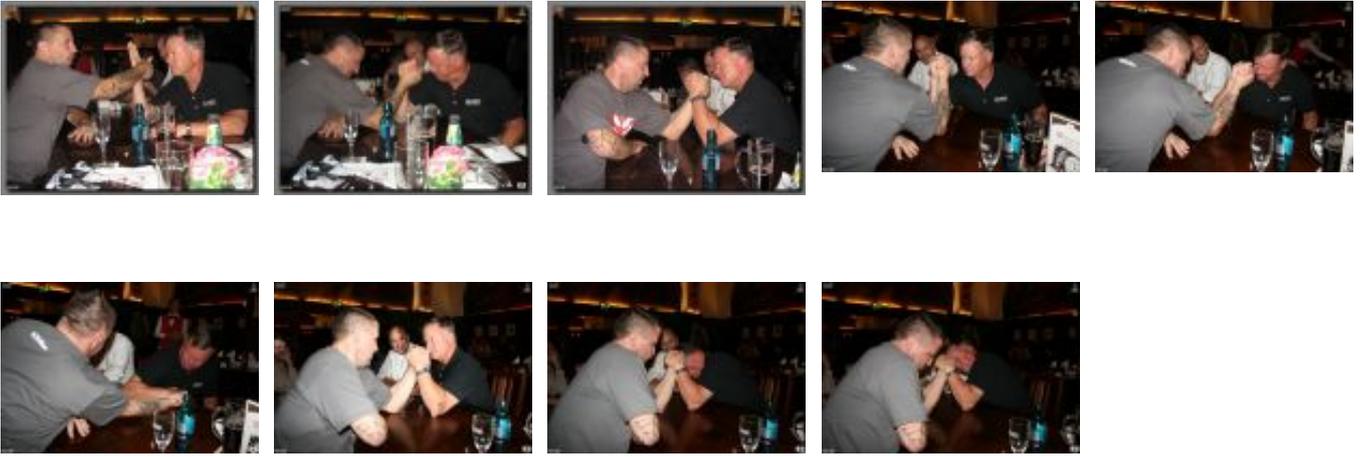
Wir verbrachten dort einen sehr netten Abend, hatten eine Menge Spaß, lachten viel, die eine oder andere kleine Information gab's am Rande auch immer wieder mal und wir hatten ein ziemlich gutes Essen. John und Daniel dürften das eine oder andere deutsche Wort inzwischen ganz gut drauf haben, werde ich auf jeden Fall prüfen, falls ich jemals noch mal auf sie treffen sollte...

Und das eine oder andere Verständnisproblem an deutschen Vokabeln wurde auch für Josh gelöst, aber auch da breiten wir den Mantel des Schweigens drüber... Der Taxifahrer hat's nur gut gemeint...

Pit-Bull und Hank kamen irgendwann dann auf den Trichter, ihre Kräfte zu messen und auf einmal saßen die beiden da und machten Armdrücken... Respekt an Hank, der ist mit seinen 54 Jahren topfit, da kann manch einer in unserem Alter nicht mithalten (mich eingeschlossen, geb' ich ehrlich zu

Pit hat sich wacker geschlagen, aber Hank war ihm in beiden Runden über – gut, dass die beiden auf's Finger Hakeln verzichtet haben, sonst hätte Pit jetzt wohl an jeder Hand nur noch vier Finger und Hank zwei recht merkwürdige Souvenire aus Deutschland...

Kampf der Titanen



Die Jungens waren allesamt sehr angenehme und rücksichtsvolle Gesprächspartner, überaus freundlich und zuvorkommend, ausgesprochen höflich und kein bisschen abgehoben, wie man das vielleicht aufgrund diverser Klischees erwarten mag und der Abend klang auf diese Weise sehr gemütlich und nett aus.

Eins aber möchte ich auf jeden Fall erwähnen, für uns ging das runter wie Öl, aber wir waren schließlich stellvertretend für euch da:

John bedankte sich im Namen aller bei der Community und die Arbeit, die dahinter steckt – sie wären heute nie da, wo sie heute sind, wenn es uns, die treuen Fans nicht gäbe.

Ein sehr schönes Statement, das ich euch keinesfalls vorenthalten möchte, gerade nach der einen oder anderen negativen Erfahrung, die wir alle mit IW ja schon hinter uns haben...

Als wir uns alle auf den Heimweg oder besser auf den Weg zu unseren Hotels machten, gab es noch eine herzliche Verabschiedung zwischen allen und der nächste Termin stand nach diesem Abend auch schon fest – Samstag, 11:00 Uhr im AV-Pressbereich. Wir werden da sein!

Tja, das war also der Freitag, für uns (Pit und mich) endete es damit, dass wir erst mal unsere Klamotten reorganisierten, in dem wir mit zum ETAP-Hotel gefahren sind (durch unser Zeitproblem war Eisenpopo's Auto nach merkwürdigen Tauschereien inklusive unserer Taschen dort gelandet) und tchibo uns dann in unser Hotel verfrachtet hat, wo wir dann gegen 0:30 Uhr auch endlich mal eincheckten...

Ab auf's Zimmer, duschen und total platt ins Bett gefallen und im Traum die Frage gestellt "Wie krieg ich die XBOX da bloß rausgeschmuggelt...???"

Samstag – KO, aber glücklich

Für Pit und mich begann der Tag damit, dass wir aufgestanden sind, ab ins Bad und dann mal so langsam wieder in vorzeigbare Menschen verwandeln... Zwischendurch versuchten wir uns auch mal an der Entertainment-Einrichtung, immerhin waren wir im Telekom Tagungshotel abgestiegen – Rosa T = Internet... Nur wo??? Alles lief über so eine blöde Fernbedienung, aber irgendwann hatten wir einen Treffer gelandet – da, guckst Du – sind wir drin? Das ist ja – alles andere als – einfach...



Die dazugehörige funkferngesteuerte Mini-Tastatur und die bescheidene Auflösung machten uns das Leben ebenfalls schwer, eine kurze Nachricht für´s daheimgebliebene restliche OL-Team zu hinterlassen kostete mich 15 Minuten und garantiert auch 2 Jahre meines Lebens, sowie jede Menge Nervenstränge... Aber was soll´s, man hat seine Lieben ja gerne und manchmal erfordert das eben Opfer...

Hm... Kaffee...? Kaffee!! Also ab, frühstücken, runter in die Halle mit unserer komischen Scheckkarte, die wir die Nacht vorher beim Einchecken erhalten haben und die wir um uneingeschränkten Zugang zum Futtertrog zu erhalten bei uns führen mussten. Die Schnecke an der Tür knöpfte sie uns beim Eintreten ab und lotste uns dann durch – nice – riesiges Frühstücksbuffet und – was für mich persönlich noch wichtiger war – literweise frischen, heißen Kaffee – jep, so muss der Tag beginnen!

Wir ließen es uns gut gehen, langten kräftig zu, neben uns am Tisch saß das Entwicklerteam von EVE, noch nicht ganz wach, aber ebenfalls mit kräftigem Appetit.

Wie sagte Mami immer? "Frühstück ist die wichtigste Mahlzeit des Tages" – ok, Mami, Pflicht mit Freuden erfüllt, kurze Raucherpause und ab aufs Zimmer, benötigten Kram zusammenpacken, Eskorte zur Überführung in die Messehallen dürfte ja auch bald auftauchen – und heute bin ich nicht an irgendwelchen Verzögerungen schuld, ha!

Unsere Jungens standen auch schon kurz drauf vor der Türe, sammelten uns ein und ab ging´s quer durch Leipzig in Richtung Gamer-Heiligtum... Von Leipzig selbst haben wir auch dieses Jahr wieder kaum etwas gesehen, schade, aber ich hab unterwegs einfach ab und an mal die Kamera rausgehalten und abgedrückt...

Samstag – Anfahrt Zielgebiet – Stau, was sonst...

Auch wenn ich es Leipzig gönne, dass die GC dort wohl (aber wie man so hört mit Abstrichen...) erhalten bleiben wird – sorry, Leute, aber an der Verkehrsführung solltet ihr dringend noch etwas arbeiten... Dauerte eine Weile, bis wir uns durchgeschlagen hatten, der Eisenpopo sprang zwischenzeitlich sogar mal aus dem Auto und gab seinen natürlichen Bedürfnissen nach (war er nicht der einzige, dieses Bild sah man öfter)... Tut mir zwar leid um die Natur, die er dabei kontaminiert hat, aber bis nächstes Jahr dürfte sich das Gras dort wieder erholt haben, werd´ ihn das nachprüfen lassen...

Pinkelpause



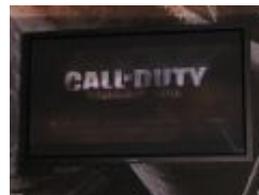
Aber, halleluja, geschafft, Parkplatzwächter umgenietet, Autos abgestellt, Ausrüstung gecheckt und schon ging's ab zum ersten Termin des Tages...

Treffen in der AV-Lounge, herzliche Begrüßung von allen Seiten und die netten Damen versorgten uns direkt wieder mit Kaffee und Getränken, ach, was werd' ich die lieben Mädels vermissen Und schon saßen wir wieder im CoD:WW-Presseraum, tranken Kaffee und lauschten David Suarez, der uns noch mal ein wenig über COD:WW informierte und uns noch den einen oder anderen Einblick gewährte...

Angeheizt und immer noch und wieder vollauf begeistert hieß es nun ab in den öffentlichen CoD:WW-Bereich, dort gab's dann für uns endlich mal die Version für die Großen – PC, Tastatur, Maus – **SOOOO zockt man ´nen Shooter**

(Ihr habt trotzdem meinen höchsten Respekt, liebe Toaster-Zocker!)

CoD:WW-Bereich



Die Schlange vor dem Außenbereich von CoD:WW war bereits beachtlich (teilweise wohl 3 – 4 Stunden Wartezeit), trotz Altersbeschränkung standen dort so einige mit ihren Kinderbändchen (rot = gut = darfst rein, alles andere, ne, ne, is' nicht), die AV-Security schritt immer wieder auf und ab und zog dann immer wieder die Kiddies raus, wie sich das gehört – der eine oder andere schaffte es trotzdem bis an den Trailereingang, wurde aber dann dort wieder in den Buggy gesetzt und rausgekartt...

Na ja, manch einer hätte uns wohl am liebsten gelyncht, als wir dann mit Josh Olin durch den Hintereingang reingeführt wurden – umgeben von Sandsäcken und Munitionskisten und teilweise unter Tarnnetzen standen dort im Viererblock PCs (JAAAAAAAAAAAAAAA!!!) und XBOXen und man durfte nach einem kurzem Vortrag und nach der Trailerpräsentation endlich mal selbst Hand an die Mission

["Hard Landing"](#) anlegen.

Also ab, Trailer geschaut und los ging's – mit vier Leuten anstatt mit zwei wie am Abend zuvor zockten wir also endlich mit "unseren gewohnten Waffen", Josh stand bei uns, gab immer wieder mal Tipps und wir räumten im Dschungel auf. (Gut, es gab einen kleinen Zwischenfall, Pit hatte es geschafft, die Kiste ein wenig abzuschließen, hat angeblich die Windows-Taste erwischt, aber wir mögen ihn trotzdem noch...) Genial, ich freue mich jetzt schon auf den Release, COOP-Zocken und nur mit Teamwork geht's bis ans Ende, da lacht das Team- und Zockerherz!

Nach 10 Minuten etwa war der Spaß dann erst mal wieder vorbei und der nächste Trupp wurde an die Geräte geführt – aufgefallen ist uns dabei, dass sich alles immer zuerst auf die PCs stürzte und es manchmal auch leichte Probleme gab, die XBOX-Plätze zu besetzen... Wir haben später nochmals angespielt, während dieser Runde war sogar ein kompletter Vier-XBOX-Block unbesetzt... Ich hoffe mal, die Jungs von AV und Treyarch haben das ebenfalls registriert... Aber gut, will ja nicht hetzen, nur weil ich selbst zu doof bin, mit der Konsole zu rocken... äh... zocken...

Während also eine Gruppe nach der anderen durchgeschleust wurde, hatten wir die Möglichkeit, noch das eine oder andere nette Gespräch zu führen und dabei auch noch ein paar Infos zu bekommen, dazu wird noch ein kleiner ["Infoblock"](#) zum Ende hin folgen...

Und da wir schon mal da waren und direkt neben uns ebenfalls die Luzie abging, packte Josh uns ein und besuchte mit uns den Bereich, in dem das Game "James Bond: Ein Quantum Trost" vorgeführt wurde.



Auch hier gab es eine kurze Ansprache, darauf folgte ein kurzer Trailer (der mal ziemlich klasse aussah und mir persönlich zeigte, was wohl noch so als nächstes auf meinem Schreibtisch landen wird, obwohl ich an sich kein ausgesprochener James Bond-Fan bin) und dann hieß es "antesten" – hab's mir nur mal als Zuschauer angesehen und dann mal eine kurze Runde gedreht – denn neben den ganzen Bildschirmen und Zockgelegenheiten wurden hier auch einige Filmexponate ausgestellt, mehr dazu gibt's aber in der [Galerie](#).

Tja, wir hatten nun also noch einen weiteren Kracher erblickt (Treyarch zeichnet sich hier für die XBOX- und die PS3-Version als verantwortlich aus, die Wii- und PC-Version geht auf das Konto von Beenox, die Version für die PS2 wird von Eurocom entwickelt und die Jungs von Vicarious Visions werden die NDS'ler beglücken, nur mal als Info am Rande)... Bond zeigt sich hier von seiner besten Seite, ein Ego-Shooter, bei dem teilweise in die Third-Person-Ansicht gewechselt wird, wenn er in Deckung geht oder je nachdem wie ein Pixel-Gegner ausgeschaltet wird. Was ich bisher gesehen habe, scheint hier eine gute Kombination zwischen Ego-Shooter und Stealth-Aktion geschaffen worden zu sein.

Samstag – Kurze Verschnaufpause?

Nein, natürlich nicht... Bisher hatten wir kaum was von der Messe gesehen, also sollte zumindest mal ein kleiner "Überflug" drinne sein... Wollte euch ja zumindest einen kleinen Eindruck mitbringen, also ab ins Getümmel, ab und an mal die Kamera reingehalten und abgedrückt und wenigstens auf diese Weise ein paar Impressionen für euch gesammelt...

Unterwegs dann auch noch das eine oder andere bekannte Gamer-Gesicht erblickt, ein paar Worte gewechselt und weitergehechelt um Bilder zu machen... Kaffeepause und einen kurzen Ausflug zu einer der überall auffindbaren Futterstellen, Herz was willst Du mehr

Schließlich ging´s auch noch mal in den CoD:WW-Bereich, den genialen Trailer anschauen und noch mal anzocken, wollten ja die Erinnerung nicht zu schnell verblassen lassen... Und wie sich das gehört, natürlich auch wieder die eine oder andere angenehme Konversation geführt und immer schön auf rausrutschende Infos geachtet...

Tja, für den Samstag war es das so weit, ich für meinen Teil habe dann noch einen kleinen Rundflug über den Bereich von Lucas Arts gestartet, um zumindest auch von dort noch ein paar Einblicke für mich und für euch zu gewinnen. Natürlich hab ich euch auch da ein bisschen was mitgebracht, seht ihr in der Fotogalerie und ich denke mal, in den nächsten Tagen wird auch hierzu noch ein wenig was an Infos folgen... Wer es nicht erwarten kann: in meiner [Video-Clip-Galerie auf myvideo.de](#) habe ich einiges an Trailern zu ein paar Titeln für euch geuppt!

So, das war´s nun an sich, alles wissenswerte zu CoD:WW hab ich nun hoffentlich in meinem Bericht, sogar noch ein kleines bißchen mehr – ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen!

Wir sehen uns, spätestens zum Release des nächsten Burners der CoD-Reihe!

Danke an alle, die dabei waren, **besonders an [ATVI]Argus**, der das für uns mal wieder möglich gemacht hat, des weiteren an David, John, Josh, Hank, Christian, Patric, Martin, die netten AV-Damen und der höflichen und freundlichen AV-Security und natürlich alle anderen, die ich nun nicht einzeln erwähne.

[Zur Galerie](#)