

ACTIVISION

CALL OF DUTY®: WORLD AT WAR ZIEHT IN NEUE SCHLACHTEN

Der neueste Titel des Hit-Franchises weitet das Operationsgebiet auf den Pazifik aus und definiert das Spielerlebnis neu

Burglengenfeld – 23. Juni 2008

Machen Sie sich bereit und packen Sie zusätzliche Munition ein, denn Activision, Inc. (Nasdaq: ATVI) und Treyarch gaben heute bekannt, dass sie die Call-of-Duty-Spieler in diesem Herbst mit Call of Duty: World at War™ tief in den Südpazifik und nach Europa schicken werden, um dort in aufreibenden Kämpfen gegen Gegner anzutreten, die nicht aufgeben und keine Gnade kennen. Call of Duty: World at War verwendet die Engine von Call of Duty 4®: Modern Warfare und zeigt das Kampfgeschehen mit völlig neuen Gegnern, neuen Taktiken und einer schonungslosen Erfahrung der entscheidenden Schlachten des Zweiten Weltkriegs, die eine ganze Generation in Atem hielten. Die Spieler können in dem wohl chaotischsten und kinoreifsten Erlebnis bisher als U.S.-Marines und russische Soldaten die neuen Features wie kooperatives Gameplay und neue Waffen wie den Flammenwerfer genießen.

"Mit Call of Duty: World at War definieren wir neu, was es heißt, ein Spiel zur Zeit des Zweiten Weltkriegs zu spielen", so Mark Lamia, Studioleiter von Treyarch. "Wir freuen uns darauf, den Spielern eine Reihe neuer Feinde zu bieten, die komplett andere Taktiken anwenden, sowie neue, bahnbrechende Hilfsmittel wie die Kooperation oder den Flammenwerfer, um im epischen Kampf zu bestehen."

Call of Duty: World at War führt das Kooperationsspiel ein, verleiht dem Spruch "Keiner kämpft alleine" eine neue Bedeutung mit Online-Spielen für bis zu vier Spieler auf Xbox 360, PS3 und PC oder Spielen für zwei Spieler per Splitscreen an einer Konsole. Auch die Version für Nintendo Wii unterstützt einen einzigartigen Kooperationsmodus für zwei Spieler. Zum ersten Mal erleben die Spieler eindringliche Einzelspieler-Missionen gemeinsam für mehr Kameradschaft und taktische Ausführung. Die Kooperations-Kampagne ermöglicht es den Spielern, im Mehrspieler-Wettkampf im Rang aufzusteigen und Extras freizuschalten, wodurch eine erhöhte Wiederspielbarkeit und mehr teambasiertes Gameplay erreicht wird. Egal, ob die Spieler gegeneinander oder in Kooperation bei Call of Duty: World at War online spielen, sie erhalten immer Erfahrungspunkte. Abhängig von der Erfahrungsstufe und dem Rang des Freundes passt sich das Spiel an, um eine größere Herausforderung darzustellen.

Call of Duty: World at War wird entwickelt für das Xbox 360® Videospiel- und Entertainment-System von Microsoft, das PLAYSTATION®3 Computer-Entertainment-System, Nintendo® Wii™ und Games for Windows® PC. Der Titel soll diesen Herbst erscheinen und hat noch keine Altersfreigabe erhalten.

2008-06-25 12:24 von [OL]YODA