

# Aspyr Call of Duty 2 Vorschau

Beigesteuert von The14given

Saturday, 06 January 2007

Letzte Aktualisierung Sunday, 07 January 2007

So genannte "Killerspiele", ein terminus technicus unserer Bundesregierung, haben letztes Jahr für Furore in den Medien gesorgt. Es werden Kinder geschult mit Gewalt umzugehen und Menschen zu töten. Call of Duty 2, das Spiel sollte allen PC-Spielern ein Begriff sein, wird nun sogar von Aspyr – dem Mac Portierer schlechthin, auf den Pocket PC portiert. Wenn die Bundeszentrale für jugendgefährdende Schriften ein Auge auf die Spiele auf dem Pocket PC hätte, dann würden wir wahrscheinlich auf dieses Spiel verzichten müssen. Deshalb sind wir froh euch diese Portierung zu präsentieren.

Irgendwann mitte November erhielt ich eine Beta Version. Diese enthält sowohl eine unbeschleunigte Version für normale Pocket PCs, d.h. 300MHz XScale Prozessor und 28MB freien Arbeitsspeicher sind Voraussetzung und eine beschleunigte Version für beschleunigte Pocket PCs, d.h. konkret den Dell Axim x50v bzw. x51v mit dem integrierten Beschleuniger Intel 2700G oder den neu erscheinenden o2 XDA Flame mit einer Nvidia GoForce 5500. Für beide liegen zusätzliche Startdateien bereit. Inwiefern sich die Grafik unterscheidet, werdet ihr in dem Testbericht nachlesen und nachschauen können. Einen Vergleich mit der PC-Version halten wir noch bis zur Veröffentlichung der Vollversion zurück, werden diesen aber dann nachliefern.

Eine Frage wird jedem PC-Spieler unter den Nägeln brennen, sie würde ungefähr so lauten: "Wie zum Teufel sieht das Spiel auf dem Pocket PC aus und ist es mit den beschränkten Eingabemöglichkeiten überhaupt möglich normal zu steuern?"

Nun ja, der erste Teil der Frage lässt sich in zwei Antworten auslegen. Sofern man die unbeschleunigte Version spielt, bekommt man eine sehr grobpixelige Grafik, vergleichbar mit anderen Portierungen wie DoomPPC o.Ä. Doch auch hier bestehen auch Unterschiede zwischen Geräten. In unseren Tests erwies sich der Dell Axim x50 als eines der Geräte, die es am schönsten unbeschleunigt darstellen und bei dem es am flüssigsten läuft, auch der Toshiba e800 zeigte ein gutes Bild, was sehr wahrscheinlich an dem ATI 2D-Beschleuniger liegen dürfte. Die unbeschleunigte Version läuft in QVGA (240\*320 Pixel), während die beschleunigte Variante in VGA (640\*480) läuft. Die beschleunigte Version, katapultiert den Spieler in eine neue Grafikkwelt auf dem Pocket PC. Vergleichbar zu Cube, einem OpenGL Port eines OpenSource Shooters sind die Grafiken um Längen feiner und sehen auf dem kleinen Bildschirm gut aus. Zwar sind sie jetzt nicht mit dem PC vergleichbar, jedoch für die Verhältnisse, die auf dem Pocket PC herrschen, gut. Überraschenderweise laufen sowohl die GoForce Variante, als auch die Intel 2700G Variante auf dem Dell Axim x50v bzw. x51v. Subjektiv betrachtet ist die Darstellung der GoForce Variante flüssiger. Wie es auf einer echten GoForce aussieht ist z. Zt. schwer zu sagen, es gilt die ersten Geräte mit diesem Chipsatz abzuwarten.

Und nun der zweite Teil der Frage bezüglich der Steuerung. Diese ist natürlich schwer mit den begrenzten Tasten des Bildschirms zu bewerkstelligen, jedoch hat Aspyr ein Kompromiss gefunden dies zu schaffen. So stehen dem Spieler vier Hardkeys, vier Softkeys (auf dem Bildschirm eingeblendet) und das D-Pad (also das Steuerkreuz zur Verfügung). Mit dem Steuerkreuz kann man sich nach vorne/hinten, sowie seitlich bewegen. Mit dem Stift kann man sich um die eigene Achse drehen. Die Softkeys haben vier Funktionen: Einmal Granaten werfen, die Pause Funktion, das Nachladen, sowie der Handeln (Türen öffnen etc.) Knopf. Diese sind jeweils in allen vier Ecken platziert und mit dem Stift gut zugänglich. Geschossen wird mit einem Tap auf den Bildschirm, will man genauer schießen, z.B. mit einem Scharfschützengewehr, so kann man auf den Email Knopf drücken und man bekommt eine präzisere Sicht. Die Tasten können jedoch auch frei konfiguriert werden, sodass jeder seine optimale Einstellung findet. Bereits nach dem ersten Level hat man sich mit der Steuerung zurechtgefunden, und einem Spielvergnügen in der Bahn sollte nichts mehr im Wege stehen.

Nicht nur die Grafik ist überzeugend, auch der Sound weiß sich zu profilieren. Die Schüsse klingen satt und auch die Atmosphäre wird mehr als deutlich untermalt. Um in den vollen Genuss zu kommen, empfiehlt es sich mal gute Kopfhörer aufzusetzen, so stört man nicht die Nachbarn und fühlt sich quasi mittendrin.

Auch die KI der Gegner ist nicht schlecht. In vielen Spielen ist es ja meist so, dass diese einfach vor die Flinte laufen, um gefraggt zu werden. Hier hat man auch an kleinere Skripte gedacht, sodass die Gegner auch mal intelligent genug sind, um sich hinter Kisten, zerstörten Gebäuden und ähnlichem zu verstecken. Dies erhöht nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern auch den Spielspaß. Beachtlich ist, dass es keine Gesundheitsanzeige gibt. Es erinnert mehr oder weniger an Halo, denn wird man getroffen, wird der Bildschirm leicht rot und je mehr Treffer man kassiert, desto satter wird das Rot. Findet man jedoch Deckung und kann sich dahinter verstecken, so erholt sich die Energie und man kann den Sturmungsversuch auf ein Neues starten. Ob eine richtige Anzeige kommt, ist ungewiss.

Einen Multiplayermodus, gibt es noch nicht und soll es am Erscheinungstermin nicht geben. Dieser soll mit der Zeit per Patch nachgeliefert werden. Gerüchten zufolge sollen sowohl Bluetooth, als auch WiFi unterstützt werden. Ein gefährliches Argument, denn im Gegensatz zu Q3A und Komparsen läuft das Spiel flüssig und fast auf allen Pocket PCs.

Warum das fast? Nun hier kommt ein großes aber. Ja, das Spiel läuft und zwar flüssig, jedoch gibt es auch Kompatibilitätsprobleme. Weder auf unserem iPAQ 1930, noch auf dem XDA Trion lief das Spiel. Der Grund dürfte in den Samsung CPUs liegen. Einen Bericht haben wir bereits an Aspyr versendet und hoffen, dass es sich in der Vollversion ändern wird. Auf unserem iPAQ 3950 lief die unbeschleunigte Version ohne Probleme, obwohl dieser Pocket PC schon zu den älteren Modellen gehört. Ein weiteres Manko gab es auch noch. Das Spiel weigerte sich partout auf dem Dell Axim x50v mit WM2003SE in der beschleunigten Variante zu laufen, obwohl auch genug Arbeitsspeicher vorhanden war. Die unbeschleunigte lief problemlos. Erst nach dem Update auf WM5 schien das Problem behoben zu sein. Es dürfte sich hier also um eine Inkompatibilität zwischen WM2003SE und irgendwelchem Programmcode handeln. Auch darüber wurde der Hersteller informiert.

Die Version hat uns überzeugt, obwohl sie sich auch mit diversen Kompatibilitätsproblemen auf Samsung CPUs und WM2003SE zu kämpfen hatte. Doch die Grafik der beschleunigten Variante, sowie die KI wussten zu überzeugen. Wir blicken gespannt auf die Vollversion.

Es kommen zuerst die Bilder aus der unbeschleunigten Version, dann die aus der beschleunigten. Die letzten beiden Bilder sind (c) Aspyr.

Klickt auf die Bilder für eine vergrößerte Darstellung in VGA (640x480 Pixel)

Ersteinschätzung: Gut bis sehr gut