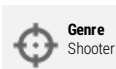




... ► [Beurteilungen](#) ► [Shooter](#) ► [Call of Duty: World at War](#)

Call of Duty: World at War



Genre
Shooter



USK
keine Jugendfreigabe (?)



Pädagogisch
ab 18 Jahre

Vertrieb

Activision

Erscheinungsjahr

2008. 11

Systeme

PC, Playstation 2, Playstation 3,
Xbox 360, Wii, Nintendo DS

System im Test

Xbox 360

Homepage des Spiels

[Link](#)

Kurzbewertung

Harter Ego-Shooter, angesiedelt im
Zweiten Weltkrieg



Spielbeschreibung:

"Call of Duty: World at War" ist ein reinrassiger Weltkriegsshoooter. Dieses Genre hat im Laufe der Zeit bereits viele Ableger gesehen; so spielt beispielsweise die gesamte "Call of Duty"-Reihe bis auf eine Ausnahme in diesem Szenario. In der Regel geht es hier immer darum, in der Rolle eines alliierten Soldaten gegen die deutschen Wehrmachtssoldaten zu kämpfen.

Auch "Call of Duty: World at War" setzt an diesem Punkt an. Neu ist, dass man einen Großteil der Kampagne nicht gegen deutsche, sondern gegen japanische Soldaten kämpft; Hauptschauplatz der Geschichte ist diesmal der Pazifik. In einigen Missionen schlüpft der Spieler jedoch auch in die Rolle eines russischen Soldaten, der an der Ostfront gegen deutsche Soldaten antreten muss.

Pädagogische Beurteilung:

Das Spiel "Call of Duty: World at War" versetzt den Spieler in die Rolle eines einfachen Soldaten, der sich im Pazifik auf zahlreichen Inseln (amerikanische Kampagne) bzw. in Russland bis hin nach Berlin (russische Kampagne) in zahlreichen Kampfsituationen behaupten muss. Das Spiel findet in der Ich-Perspektive statt, der Spieler nimmt die Umgebung aus der Sicht des von ihm gesteuerten Soldaten wahr und blickt dabei in der Regel über den Lauf der Waffe, die er gerade

ausgerüstet hat. Aus dieser Perspektive steuert man seine Figur nun durch Gelände, das von unwegsamem Dschungel bis zum Szenario einer zerstörten Großstadt reicht. Meist ist man hierbei nicht allein unterwegs; statt dessen wird man von anderen Soldaten begleitet. In jeder Mission gibt es unterschiedliche Ziele zu erreichen; mal muss die feindliche Luftabwehr ausgeschaltet werden, damit die eigenen Flugzeuge ungehindert Nachschub liefern können, mal wollen



Autor
Matthias
Reitzig
Einzeltest



Startseite

Spiele

[Aktuell](#)

[Beurteilungen](#)

[Spiele-Dossiers](#)

[Tipp der Redaktion](#)

[Video-Beurteilungen](#)

[Spielesuche](#)

Ratgeber

★ [Familie](#)

★ [Schule](#)

★ [Jugendhilfe](#)

[News](#)

[Artikel](#)

[Dossiers](#)

[Praxisprojekte](#)

[Aus der Jugendredaktion](#)

[Videos](#)

[Plattformen](#)

[Alterskennzeichen & Jugendschutz](#)

[Rechtliche Aspekte](#)

[Faszination](#)

[Medienwirkung](#)

Service

[Wieso Weshalb Warum](#)

[Team](#)

[Die Spieletester](#)

[Die Jugendredaktion](#)

[Schirmherrschaft](#)

[Unser Angebot](#)

[Materialien](#)

[Kooperationen](#)

[Weitere Projekte](#)

[RSS Feeds](#)

[Datenschutzerklärung](#)

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

getangene Kameraden betritt werden. Die Ziele sind dabei sehr unterschiedlich gestaltet, das Vorgehen sieht jedoch immer recht ähnlich aus: Der Spieler rückt langsam vor, während er sich heftige Gefechte mit den feindlichen Soldaten liefert, um einen bestimmten Punkt auf der Karte zu erreichen. An diesem wird dann die jeweilige Aufgabe erledigt, bevor es zum nächsten Ziel weitergeht. Im Prinzip geht es also einfach darum, lebend an bestimmte Punkte auf der Karte zu gelangen.

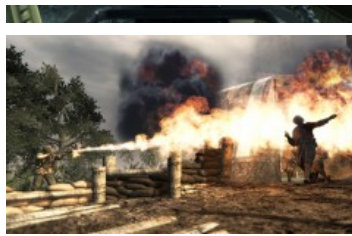
Das Kriegsgeschehen wird in "Call of Duty: World at War" überaus drastisch dargestellt. Abgesehen von den kurzen Feuerpausen sind permanent Schussgeräusche zu hören, rings um einen herum detonieren Granaten im Sekundentakt. Hinzu kommt das Schreien der angreifenden oder verwundeten Soldaten. All dies führt dazu, dass man sich tatsächlich in eine gewaltige Schlacht hineinversetzt fühlt, in der auch die eigenen Kameraden rund um einen herum getroffen zu Boden gehen und sterben. Gefangene werden nicht gemacht, auch taumelnde Gegner werden gnadenlos niedergeschossen. Insbesondere in der russischen Kampagne weist der Vorgesetzte des Spielers immer wieder daraufhin, dass die Deutschen seinen Landsleuten ja auch keine Gnade gezeigt hätten – warum sollten sie ihnen im Gegenzug jetzt welche gewähren? Daher übt er jetzt gnadenlos Rache – diese Haltung ist für ein Spiel bestenfalls grenzwertig. Die deutsche Version des Spiels ist gegenüber der internationalen bereits entschärft, so fehlen hier komplette Sequenzen, in denen verwundete Soldaten oder solche, die kapituliert haben, exekutiert werden. Diese Szenen werden in der unzensurierten Fassung des Spiels größtenteils unkommentiert gelassen, in einigen Dialogen wird jedoch deutlich, dass auch die Soldaten Zweifel an der Richtigkeit des gnadenlosen Verhaltens haben. Es mag sein, dass die Programmierer des Spiels diese Szenen in das Spiel integriert haben, um die Grausamkeit eines Krieges noch deutlicher zu machen und auf die abschreckende Wirkung solcher Bilder hoffen – die Szenen gehen in ihrer Drastik jedoch zu weit und wurden daher zu Recht entfernt.

"Call of Duty: World at War" verfügt neben dem Kampagnenteil auch über einen umfangreichen Mehrspielermodus. Ganz ähnlich wie in "[Call of Duty: Modern Warfare](#)" treten hier die Spieler in Teams gegeneinander an. Je nach Spielmodus gilt es hierbei unterschiedliche Ziele zu erreichen – mal müssen einzelne Punkte auf der Karte eingenommen und gegen die andere Mannschaft verteidigt werden, mal geht es einfach darum, möglichst viele feindliche Spieler auszuschalten. Gespielte (und möglichst noch gewonnene) Partien lassen den Spieler, ähnlich wie in einem Rollenspiel, Punkte verdienen, mit denen er neue Waffen, Klassen oder Fähigkeiten freischalten kann. Außerdem steigt für alle sichtbar der Rang des Spielers an – es ist also auch eine Frage des Prestiges. Der Mehrspielermodus ist damit sehr motivierend gestaltet, es gibt jedoch ein großes Problem bei diesem Spielmodus: De facto wird hier das Töten belohnt. Einen Großteil seiner Punkte erhält der Spieler nur durch das Erschießen anderer Spielfiguren, diese Tat bringt nicht nur sein Team nach vorne, sondern belohnt den Spieler durch das Punktsystem auch ganz direkt – ein Umstand, den man zumindest kritisch hinterfragen sollte.

Fazit:

"Call of Duty: World at War" ist ein sehr realistisch gehaltenes Kriegsspiel. Es simuliert den Konflikt des zweiten Weltkriegs aus der Sicht eines einfachen Soldaten, der sich durch unzählige Kampfsituationen schlagen muss und dabei Unmengen an feindlichen Soldaten tötet. Handlungsalternativen gibt es nicht; angesichts des Szenarios, in dem das Spiel stattfindet, ist dies auch nicht weiter verwunderlich. Allein dadurch ist das Spiel für Kinder und Jugendliche denkbar ungeeignet.

Die Frage, die sich zudem stellt, ist: Kann das Szenario des zweiten Weltkriegs für ein Spiel genutzt werden, ohne damit klare moralische Grenzen zu verletzen? Darf ein Krieg, der 55 – 60 Millionen Menschen das Leben kostete, den Hintergrund für ein Spiel bilden? Beantworten lässt sich diese Frage nicht eindeutig. Statt dessen ist es sicherlich eine Frage der Rezeption, wie das Spiel beim Spieler ankommt. Für einen politisch aufgeklärten Menschen, der sich mit den historischen Begebenheiten auskennt und einen Sinn zur Differenzierung besitzt, stellt das Szenario vielleicht sogar die Möglichkeit dar, noch einmal einen anderen, direkteren, weil sehr stark involvierten Blick auf die Geschehnisse zu werfen. Das Spiel selbst bezieht keine Stellung, die dargestellten Geschehnisse sind jedoch häufig interpretierbar. So kann man sich an einigen Stellen fragen, wie rechtmäßig die gezeigten Vorkommnisse sind und ob das, was gerade passiert, nicht aus dem Hauptprotagonisten selbst ein Monster macht (Stichwort Vergeltung). Diese Schlüsse sind jedoch nicht eindeutig zu ziehen. Auch deshalb und nicht nur wegen der gezeigten Inhalte ist "Call of Duty: World at War" von Kindern und Jugendlichen unter allen Umständen fernzuhalten.



Siehe auch

- [Call of Duty: Finest Hour](#)
- [Call of Duty 4 - Modern Warfare](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)