## Handlung aktuellerer *Call of Duty*-Spiele

##### A) Handlung von Call of Duty: Infinite Warfare (2016)

Die **Hintergrundgeschichte** von Infinite Warfare ist schnell erzählt: In der Zukunft sind die natürlichen Ressourcen der Erde erschöpft und die raumfahrende Menschheit muss sich von fernen Planeten oder Asteroiden wichtige Rohstoffe zusammensammeln. Doch die verschiedenen Stützpunkte und Kolonien im gesamten Sonnensystem ziehen auch Störenfriede an.

Die Settlement Defence Front (SDF) unter Führung von **Admiral Salen Kotch** (gebürtig vom Mars und verkörpert von Kit Harington aus Game of Thrones) piesackt die menschlichen Verbände immer wieder, greift Spähtrupps mit brutaler Härte an und bringt das Fass schliesslich zum Überlaufen, als ihre Verbände die Erdflotte bei der feierlichen «Fleet Week» in Genf attackieren.

Als Lieutenant Nick Reyes sind wir mitten drin im Chaos, bekämpfen die SDF-Truppen in den brennenden Strassen der Stadt und schalten schliesslich ihren Angriffstrupp im Orbit aus. Als der Captain des Kampfschiffs, auf dem wir stationiert sind, im Gefecht stirbt, bekommen wir den Kapitänsposten auf der Retribution zugeteilt und werden damit beauftragt, mit unserer Crew gegen die SDF zu Felde zu ziehen - und herauszufinden, was es mit deren Geheimprojekt «Codename Riah» auf sich hat.

Quelle:
[http://www.gamestar.de/artikel/call-of-duty-infinite-warfare-besser-als-sein-ruf-auch-auf-dem-pc,3304939.html](http://www.gamestar.de/artikel/call-of-duty-infinite-warfare-besser-als-sein-ruf-auch-auf-dem-pc%2C3304939.html) (27.11.2017)

##### B) Handlung von Call of Duty: Black Ops III (2015)

[…] Jetzt zeigt der Kalender das Jahr 2065, und wieder befinden sich die Protagonisten in Feindesgebiet: Rebellen in Äthiopien halten den ägyptischen Premierminister gefangen, und Sie müssen ihn befreien. […] Abgesehen von ein paar Kampfrobotern, die Sie zu Elektroschrott verarbeiten, hätte das so auch in «Black Ops» oder «Black Ops 2» passieren können. Doch das war nur die Ouvertüre, denn der dritte Teil hat deutlich mehr auf Lager.

Alles wird ausgelöst durch einen Schicksalsschlag: Nachdem Sie bei einem Einsatz schwer verletzt werden, schrauben Sie die Ärzte quasi zwangsläufig zu einem Cyberkrieger zusammen. Dank Ihrer neuen Augmentierungen haben Sie nun übermenschliche Kräfte. Sie können etwa Drohnen aus der Ferne sprengen, Nano-Glühwürmchen auf Ihre Feinde hetzen, seitlich an den Wänden entlangrennen und Riesensprünge absolvieren. […] Während Sie von Einsatz zu Einsatz eilen, sich mit Ihren neuen Spezialfähigkeiten vertraut machen, verändert sich die Tonalität des Spiels. Der Wendepunkt ist ein Einsatz in einer Quarantänezone in Singapur. Eine Explosion in einer unterirdischen Forschungseinrichtung hat 300.000 Menschen dahingerafft. Sie steigen zum Epizentrum der Explosion hinab, und was Sie dort entdecken, verstört Sie nachhaltig: Nachdem Sie aus dem dunklen Abgrund wieder hinaufgeklettert sind, ist nicht mehr so ganz sicher, ob die Maschinen, mit denen die Gesellschaft und allen voran Sie als Cyberkrieger vernetzt sind, Sklaven der Menschen sind – oder umgekehrt. Den Schlüssel zur Antwort haben Ihr desertierter Cyberkrieger-Ausbilder und seine Spezialeinheit, deren Spur Sie nun aufnehmen. Diese Jagd sprengt die Grenzen eines «Call of Duty»-Spiels. Zwar ballern Sie sich noch immer durch Gegnerhorden, aber Realität wird immer mehr zur Frage der Perspektive. Szenen wie in Christopher Nolans Blockbuster «Inception» reihen sich an Traumwelten, die Sie zurück in den Zweiten Weltkrieg führen. Weitere Sequenzen erinnern an die Horror-Shooter-Reihe «Fear». Bei der Frage, was Leben und die Essenz der Menschlichkeit ist, betritt «Black Ops 3» esoterische Gefilde – Geisterwölfe und Zombies inklusive. Das zeigt sich auch in den Zwischensequenzen: Dominierten zu Beginn noch taktische Zeichnungen das Bild, fliegen jetzt auf einmal Krähen durch frostige Wälder.

Quelle:
<https://www.welt.de/spiele/article148537513/Black-Ops-3-betreibt-esoterische-Kriegsfuehrung.html> (28.11.2017)

### C) Handlung von Call of Duty: Advanced Warfare (2014)

Im Jahr 2054 ist die grösste Militärmacht der Welt kein Land, sondern ein Unternehmen. Jonathan Irons (Kevin Spacey) ist der Führer und Gründer von Atlas, dem grössten privaten Militärunternehmen der Welt. Irons beginnt einen Krieg mit den USA, mit der Überzeugung, dass die USA damit gescheitert sind, auf der ganzen Welt Demokratien zu etablieren. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Jack Mitchell als Soldat der US-Marines. Er übernimmt auch meistens, ähnlich wie in Call of Duty: Black Ops 2, die Geschichtserzählung in den vorgerenderten Zwischensequenzen.

Zu Beginn des Spiels ist man in der Rolle des Pvt. Jack Mitchell für die US-Marines in Südkorea im Einsatz, an dessen Ende er seinen linken Arm und seinen besten Freund Will Irons verliert. Auf der Beerdigung trifft Mitchell Wills Vater Jonathan Irons, der ihm anbietet, bei Atlas neu anzufangen. Ausgestattet mit einer Prothese findet er sich bald im Kampf gegen die Terrororganisation KVA wieder. Dieser gelingt es, in mehreren Atomkraftwerken der Erde eine Kernschmelze zu verursachen. Da Atlas den Wiederaufbau fast allein durchgeführt hat, ist es vier Jahre später das grösste Unternehmen der Welt. Mitchell und seinen Kollegen gelingt es, den Anführer der KVA Hades zu töten. Doch nun offenbart sich Irons wahres Gesicht: Er wusste von den Anschlägen und hat sie geschehen lassen, um davon zu profitieren. Mitchell gelingt es, aus dem Hauptquartier von Atlas zu entkommen und sich Sentinel anzuschliessen, einer Untergrundorganisation der USA. Es kommt zu einer Reihe schwerer Gefechte mit Atlas, in deren Verlauf die Golden Gate Bridge einstürzt. Auch findet Sentinel heraus, dass Atlas einen Biokampfstoff entwickelt hat. Bei Kämpfen in Neu Bagdad wird das Virus freigesetzt, wodurch fast alle US-Streitkräfte in der Stadt getötet werden. Mitchell, der in seiner Zeit bei Atlas gegen das Virus geimpft wurde, wird gefangen genommen. Er kann jedoch fliehen, nach schweren Kämpfen schliesslich den Start einer mit dem Virus bewaffneten Rakete verhindern und Irons töten, indem er sich von der Armprothese trennt, woraufhin Irons vom Dach des Atlas-Gebäudes stürzt.

Quelle:
[https://de.wikipedia.org/wiki/Call\_of\_Duty:\_Advanced\_Warfare](https://de.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty%3A_Advanced_Warfare) (27.11.2017)

### D) Handlung von *Call of Duty: Ghosts* (2013)

Die Story beginnt mit Elias Walker, dem Vater des Protagonisten, der seinen Söhnen Logan (Protagonist) und David «Hesh» die Legende über die Spezialeinheit der *Ghosts* erzählt. Nachdem er zu Ende erzählt hat, werden die drei auf dem Weg nach Hause von einem vermeintlichen Erdbeben gestört. Zur selben Zeit wird die ODIN-Raumstation von der *Föderation*, einem Zusammenschluss aller südamerikanischen Staaten, eingenommen. Daraufhin werden mehrere US-amerikanische Grossstädte zerstört.

Zehn Jahre später sind Logan, David und ihr Deutscher Schäferhund Riley auf einer Mission an der Mauer, die die USA und das Gebiet der Föderation trennt. Sie sichten mit Rileys Hilfe einen Amerikaner, der der Föderation hilft. Kurze Zeit später wird die US-Basis, auf der die Walkers stationiert sind, von der Föderation angegriffen. Die Brüder suchen ihren Vater und werden dabei in einem brennenden Haus gefangen und von den Ghosts gerettet. Dort erfahren sie, dass ihr Vater der Anführer der Ghosts ist und der Mann, der der Föderation hilft, Rorke heisst und ein Ghost war. Die Ereignisse überschlagen sich und die Ghosts werden von Rorke gefangen genommen und Elias von Rorke getötet. Daraufhin jagen die Walker-Brüder Rorke und stellen sich ihm in einem Kampf, bei dem Hesh verletzt wird und von Logan an Land gerettet wird. Rorke aber überlebt und nimmt Logan mit sich.

Quelle:
[https://de.wikipedia.org/wiki/Call\_of\_Duty:\_Ghosts](https://de.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty%3A_Ghosts) (27.07.2017)