Activision: gemeinsame Call-of-Duty-Technik, 9. und 10. Juni 2022

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

Öffentlicher Nachrichtenauszug aus den Pressemitteilungen von Activision vom 9. und 10. Juni 2022. Persönliche Kontakt- und Verteilerinformationen sind nicht enthalten.

Activision kündigte eine gemeinsame Engine für künftige Call-of-Duty-Spiele an. Sie basiert auf der Technik von Modern Warfare aus dem Jahr 2019. Eine weiterentwickelte Version soll Modern Warfare II und Warzone 2.0 antreiben. Die gemeinsame Technologie soll Funktionen und Systeme stärker aufeinander abstimmen.

Die Mitteilung vom 10. Juni nennt mehr als 125 Millionen Spieler für das 2020 gestartete Warzone sowie mehr als 3.000 Mitarbeiter, die an der Call-of-Duty-Marke arbeiten. Diese Beschäftigtenzahl betrifft das Franchise insgesamt, nicht allein ein einzelnes Studio oder Spiel.

Die Ankündigung vom 9. Juni nennt den 28. Oktober 2022 als Starttermin für Modern Warfare II. Das Spiel soll auf Steam erscheinen. Ricochet Anti-Cheat ist für Modern Warfare II und das neue Warzone zum jeweiligen Start angekündigt. Ein eigenständiges mobiles Warzone befindet sich in Entwicklung.

Öffentliche Hintergrundquelle: https://www.callofduty.com/de/blog/2022/06/call-of-duty-modern-warfare-II-announcement-release-reveal. Der am 9. Juni veröffentlichte Gameplay-Trailer zeigt das Level Dunkles Gewässer: https://www.youtube.com/watch?v=UT9ZCXCKq2k.