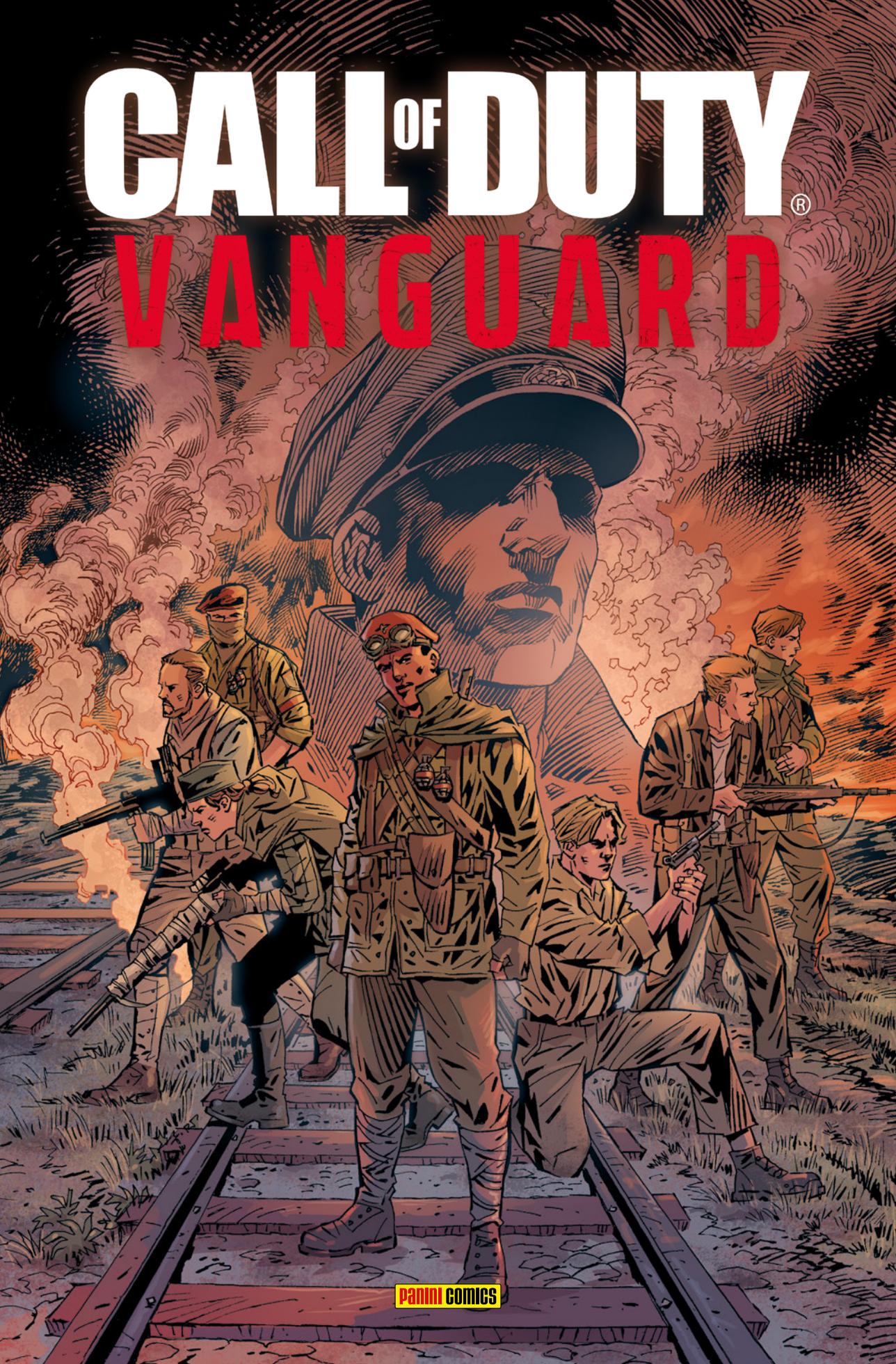


CALL OF DUTY[®]

VANGUARD





CALL OF DUTY[®]

VANGUARD



KO WAL SKI

Geschrieben von
SAM MAGGS

Story
**BRENT FRIEDMAN,
SAM MAGGS, TOCHI ONYEBUCHI,
STEPHEN RHODES**

Zeichnungen
**PIOTR KOWALSKI,
GIOVANNI TIMPANO (Letztes Kapitel)**

Farben
**BRAD SIMPSON,
FLAVIO DISPENZA (Letztes Kapitel)**

Übersetzung
ANDREAS KASPRZAK

Lettering
ALESSANDRA GOZZI

Cover
PIOTR KOWALSKI

Producer
AMANDA CHEN

Creative Director
GABE HERNANDEZ

Creative Consultation
**BRIAN MIGGELS, DAVID SWENSON,
JOE SALUD, MIKE GONZALES, MIKE MEJIA**

Vice President, Activision Consumer Products
DANIEL SIEGEL

Vice President, Blizzard Consumer Products
MATT BEECHER

Director, Consumer Products, Publishing
BYRON PARNELL

Director, Consumer Products, Activision
MARISA MARIONAKIS

Associate Publishing Manager
DEREK ROSENBERG

Licensing Manager
AMANDA CHEN

Director, Manufacturing
ANNA WAN

Brand Strategist, Sledgehammer Games
GABE HERNANDEZ

Director, Marketing & Communications, Sledgehammer Games
BRIAN MIGGELS

Besonderer Dank an
**AARON HALON, AMANDA O'KEEFFE, ANTHONY DELUCA,
BURKE REVET, CAROLYN WANG, CHRIS ROBERTS,
CLAUDIA OKADA, DAVID ALCAIDE, FERNANDO MACHADO,
ISABEL HSU, JAIME WOJICK, JOSH BRIDGE,
KAREN STARR, MEGAN McDONALD, MICHAEL PRESTIA,
MONISHA SELVARAJ, NEVEN DRAVINSKI,
NICOLE FODRAN, OLIVIA DIGIACOMO,
PELLE SJOENELL, PHARABA HACKER-WITT,
SHANE NEEDHAM**

CALL OF DUTY: VANGUARD erscheint bei **PANINI COMICS**, Schloßstraße 76, D-70176 Stuttgart. Geschäftsführer **Hermann Paul**, Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**, Finanzen/Logistik **Felix Bauer**, Marketing Director **Holger Wiest**, Marketing **Rebecca Haar**, Vertrieb **Alexander Bubenheimer**, PR/Presse **Steffen Volkmer**, Publishing Manager **Lisa Pancaldi**, Redaktion **Mattia dal Corno**, **Stephanie Jakob**, **Ilaria Tavoni**, **Daniela Uhlmann**, **Steffen Volkmer**, Übersetzung **Andreas Kasprzak** Proofreading **Aline Reinelt**, Lettering **Alessandra Gozzi**, grafische Gestaltung **Marco Paroli**, **Gianluca Maria Sorace**, Art Director **Alessandro Gucciardo**, Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano**, **Beatrice Doti**, Prepress **Cristina Bedini**, **Cinzia Morando**, **Andrea Lusoli**, **Nicola Soressi**, Repro/Packager **Alessandro Nalli** (coordinator), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarelli**, **Linda Leporati**. Für die digitale Ausgabe: Supervision **Mattia Dal Corno**, Layout **Michele Manzo**. **CALL OF DUTY VANGUARD** © 2022 Activision Publishing, Inc. **ACTIVISION**, **CALL OF DUTY**®, and **CALL OF DUTY**®: **VANGUARD** are trademarks of Activision Publishing, Inc. Published by Blizzard Entertainment. This book is a work of fiction. Names, characters, places, and incidents are either products of the author's imagination or are used fictitiously, and any resemblance to actual persons, living or dead, business establishments, events, or locales is entirely coincidental. Activision Blizzard does not have any control over and does not assume any responsibility for author or third-party websites or their content.

Digitale Ausgaben

ISBN 978-3-7367-8777-3 (.pdf) / ISBN 978-3-7367-8779-7 (.epub) / 978-3-7367-8778-0 (.mobi)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über dnb.d-nb.de abrufbar.

EINLEITUNG

Für viele Videogame-Spieler auf der ganzen Welt ist Weihnachten nicht erst am 24. Dezember, sondern schon fast zwei Monate vorher, nämlich, wenn jeden Herbst ein neues *Call of Duty* auf den Markt kommt. Seit 2003 erscheint jedes Jahr um diese Zeit (mit Ausnahme von 2004) ein brandneues Kapitel der Action-Saga. Das ist mittlerweile Tradition. In den letzten neunzehn Jahren wurden über 400 Millionen CoD-Spiele verkauft!

Dass die CoD-Spiele so beliebt sind, hängt maßgeblich damit zusammen, wie sie entstehen. Spielt man ein CoD-Game, spürt man sofort, dass es sich dabei um eine ganz besondere Erfahrung handelt, die sich von allen anderen Titeln da draußen unterscheidet. Klar, die Grafik ist erstklassig und die Soundeffekte sind sagenhaft, doch wodurch sich CoD wirklich von der Masse abhebt, ist das Gameplay: fließend, packend, mit rasanten Actionszenen und atemberaubenden Gefechten, bei denen die Besonderheiten der jeweiligen Map und die verfügbaren Waffen voll zum Tragen kommen. Ganz gleich, ob man sich auf einem Weltkriegsschlachtfeld oder auf einem russischen Flughafen befindet, im Dschungel von Vietnam oder in der nahen Zukunft, um außerhalb der Erdatmosphäre für das Überleben der Menschheit zu kämpfen: Da ist einfach dieses ganz spezielle *Call of Duty*-Feeling! Das letztjährige CoD-Kapitel, **Vanguard**, bildet diesbezüglich keine Ausnahme.

In den Jahren des Zweiten Weltkriegs angesiedelt, in denen die Reihe einst ihren Anfang nahm, erzählt das Spiel die Geschichte eines kleinen Teams hochtalentierter Soldaten, die gegen die Nazis kämpfen und dabei hinter das Geheimnis des rätselhaften **Projekts Phönix** kommen. Dies wird in einem einzigartigen Stil präsentiert, der die Gruppengefechte mit spannenden Flashbacks kombiniert, die den Spieler in die Vergangenheit jedes einzelnen Teammitglieds eintauchen lassen. Eins jedoch zeigt das Spiel nicht: wie dieses Team entstand! Hier kommt dieser Comic ins Spiel: Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr, wie **Captain Carver Butcher** von der **Special Operations Executive**, einer Sondereinheit des britischen Geheimdienstes, alles tut, was nötig ist, um die Kämpfer zu rekrutieren, die er für sein Team braucht!





CALL OF DUTY: VANGUARD 1
Cover von **PIOTR KOWALSKI**





KLASSE.
FÄLLT JA GAR
NICHT AUF.



'N SAUBERER
SCHNITT.

EIN SCHNELLERES
ENDE, ALS ER
VERDIENT HAT.

TROTZDEM
HAT DIE NACHTIGALL
RECHT. WIR SIND
HINTER DEN FEIND-
LICHEN LINIEN. NICHT
LANGE, UND SIE
FINDEN IHN.

WIR
MÜSSEN
WEITER.



NOCH
NICHT.



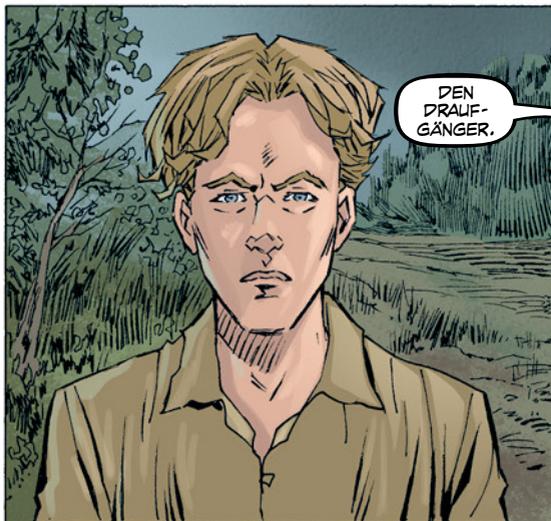
WENN WIR
HIER BLEIBEN,
WERDEN WIR
ÜBERRANNT!

IST DAS
DEIN PLAN?



WIR WARTEN
NOCH AUF
JEMANDEN.

NICHTS
GEGEN EUCH, EURE
HOHEIT, ABER IHR
HABT BEREITS EIN
FULL HOUSE AUF
DER HAND.



DEN
DRAUF-
GÄNGER.



DIE
BRAUT.



DEN AN-
GEBER.
UND *MEINE*
WENIGKEIT.



WAS
BRAUCHEN WIR
DENN *SONST*
NOCH?!

„EINEN ANFÜHRER.“

FRANKREICH, 1944



ICH BIN'S, WEBB!
DURCHHALTEN, RHODES!



WIR HABEN DICH!



SLAM



IST BLOSS 'N KRATZER.

FÜHLT SICH ... SCHLIMMER AN.

ICH VERSORG IHN.



OKAY, MÄNNER, HERGEHÖRT!



WIR HABEN SIE DA, WO WIR SIE HABEN WOLLEN!



WIR SIND ZAHLENMÄSSIG UNTERLEGEN.

ABER EIN BRITISCHER SOLDAT IST SO VIEL WERT WIE VIER NAZIS.





KINGSLEY!

ICH HAB
NACH IHNEN
GESUCHT!

WIE WIR UNS SCHLAGEN



ICH BIN SERGEANT ARTHUR KINGSLEY.

UND WER ZUM TEUFEL SIND *SIE*?



ICH BIN AGENT BUTCHER.

UND ICH HAB NEUE BEFEHLE, DIREKT VON GANZ OBEN.



ABER WIR SIND DA GERADE AN WAS DRAN ...

UNWICHTIG.

OKAY, UND DIESE NEUE MISSION ...?

IST STRENG GEHEIM.

