

Call of Duty

Braucht jemand dieses Zeug?

- [GaMa](#)
- [Die "Prison" Eskalation](#)
- [Seitwärtsflug vs. Multi-Fallschirm-Absprung](#)
- [Thermit-Action](#)

GaMa

Herkunft

Der Begriff, bzw. richtigerweise die Abkürzung, „Gama“ entstammt dem Spiel Call of Duty: Warzone. Hierbei handelt es sich um einen Battle-Royale-Spielmodus, wo man möglichst lange in einer immer kleiner werdenden Zone sich gegen andere Kontrahenten durchsetzen muss. Die Verkleinerung der Zone wird durch ein sich ausbreitendes Gas verursacht. Wer als erstes diese Abkürzung in den allgemeinen Sprachgebrauch innerhalb von Call of Duty: Warzone etabliert hat, ist ungewiss.

Bedeutung

Die Abkürzung „Gama“ bedeutet in ausführlicher Schreibweise „Gasmasken“. Da die Aussprache dieses Wortes innerhalb eines Gefechtes zu viel Zeit benötigt und wertvolle Millisekunden vergeudet werden, hat sich die prägnante Abkürzung „Gama“ durchgesetzt. Diese Gama dient dem Tragenden dann als temporärer Schutz gegenüber dem Gas.

Verwendung

Hier sind einige Beispiele für die Verwendung dieser Abkürzung genannt:

- Erstmal eine Gama kaufen
- Braucht noch jemand eine Gama?
- Ajo, ich hab ne Gama gefunden

Die "Prison" Eskalation

Die „Prison“-Eskalation ist eine Rundenvariante in Call of Duty: Warzone, die durch Mitglieder der [GSSD]-Community etabliert und nach aktueller Kenntnislage auch nur von diesen Mitgliedern praktiziert wird.

Herkunft

Im Verlaufe mehrerer Runden in Warzone (normaler BR-Modus), stellten sich Runden, in denen der Ort „Prison“ von Anfang an innerhalb der Zone ist, als besonders erfolgreich heraus. Dadurch entwickelte sich eine Eigendynamik, die in letzter Konsequenz zur „Prison“-Eskalation führte.

Ablauf

Der generelle Ablauf einer Warzone-Runde sieht vor, dass jeder einen möglichen Absprungort per Vote auf einen Auftrag vorschlagen kann, der Auftrag mit den meisten Stimmen wird dann vom Team angeflogen.

Ausnahme bildet hier nur die „Prison“-Eskalation: Ist zu Beginn einer Runde der Ort „Prison“ innerhalb der eingezeichneten Zone, so sind aus Gründen die niemand kennt **ausnahmslos alle Aufträge** in diesem Bereich zu markieren. Der Absprung zu einem anderen Ort ist in so einer Situation nicht möglich. Vorschläge in diese Richtung sind aufs schärfste zu verurteilen und im Keim zu ersticken.

Landeziele

„Prison“ kann nur auf zwei Arten angeflogen werden, als Landepositionen sind nur „Main Tower“ und „Haupteingang unten“ vorgesehen. Nur so ist der erfolgreiche Verlauf gewährleistet. Welche Landeposition gewählt wird, ist anhand einfacher Kriterien definiert. Eine zusätzliche Abstimmung innerhalb des Teams ist nicht notwendig.

Main Tower

Wenn noch niemand auf den „Main Towers“ gelandet ist und auch kein Helikopter in unmittelbarer Nähe zu verorten ist, so werden ebendiese „Main Towers“ auch angeflogen. Sollte ein Helikopter auf dem Weg zu den Main Towers sein, aber eine realistische Möglichkeit bestehen, vorher dort zu landen und sich zu bewaffnen, wird dies ebenfalls durchgeführt.

Trifft keine der Bedingungen zu, wird das Ersatzziel „Haupteingang unten“ genutzt.

Haupteingang unten

Die Landung erfolgt im Haupteingang (bei der Brücke), nach der Landung geht es sofort links oder rechts nach unten in den Keller. Dieser wird vollständig gelootet, anschließend wird dann voll bewaffnet der Ort „Prison“ von Gegnern bereinigt.

Ziel

Sieg.

Seitwärtsflug vs. Multi-Fallschirm-Absprung

Beim Absprung aus dem Flugzeug oder Helikopter in Warzone hat sich der Seitwärtsflug als vielversprechende Alternative zum normalen „Multi-Fallschirm-Absprung“ etabliert.

Multi-Fallschirm-Absprung

Die bislang gängige Methode war der Multi-Fallschirm-Absprung. Dabei schnallt man sich im Fluggerät einen riesigen Rucksack mit mindestens 100 Fallschirmen um. Nach dem Absprung beginnt man damit, seinen Fallschirm durchzuschneiden, um dann einen neuen Fallschirm öffnen zu können. Dies führt man solange durch, bis man sein Ziel erreicht hat. Der Vorteil bei dieser Methode ist der erhöhte Adrenalinausstoß, da man immer wieder in den freien Fall gerät. Dadurch ist man am Boden direkt aufmerksamer und kann direkt in schnelle Kampfhandlungen einsteigen. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, dass ein Gegner über einen selbst sich in einem der abgeschnittenen Fallschirme verfängt und zu Boden fällt.

Seitwärtsflug

Durch Zufall wurde im Laufe der Zeit der Seitwärtsflug entdeckt. Der Vorteil dieser Methode liegt in der höheren Reichweite. Sobald man sich seitlich auf sein Ziel zubewegt, sind Reichweiten über 2km überhaupt kein Problem, mit dem Mutli-Fallschirm-Absprung dagegen undenkbar. Grund dafür sind mystische Luftverwirbelungen, die zu einer geringeren Sinkgeschwindigkeit führen. Wichtig ist es dabei, sich seitlich zu dem Ziel zu bewegen, mit dem Kopf aber in Richtung Ziel zu schauen. Der Körper sollte für eine besondere Effektivität ein „C“ formen. Nachteilig ist die geringere Kampfbereitschaft aufgrund der unspektakulären Flugphase, die Wahrscheinlichkeit auf Gegner zu treffen ist aufgrund der zurückgelegten Reichweite aber auch deutlich geringer.

Kombination der Flugarten

Die beiden Flugarten lassen sich auch kombinieren. Anfangs nutzt man den Seitwärtsflug, um weiter oben zu bleiben und kein Ziel für abspringende „schießende Lappen“ darzustellen, gegen Ende nutzt man dann den Multi-Fallschirm-Absprung, um schneller an sein Ziel zu gelangen. Der

Wechsel der Arten kann folgendermaßen angekündigt werden:

- Ajo, dann wollen wir mal Geschwindigkeit aufnehmen
- Nehmens wir mal Fahrt auf

Thermit-Action

Erklärung

Die Thermit-Action ist eine angewandte Technik des Verbrennens von Gegnern, sowie gegebenenfalls auch von Fahrzeugen.

Demnach eignet sich die Thermit-Granate um sogenannte "Müllcamper", welche am Ende der Zone in einem Fahrzeug umherfahren, abzuwerfen. Diese verbrennen dann elendig.

Zu beachten ist hierbei die Geschwindigkeit, mit der die Thermit-Granate sämtliche Fahrzeuge zum explodieren bringt. Ein direkter Treffer ist somit nicht zu unterschätzen.

Beispiel 1

<https://www.youtube.com/embed/2ovJt893gzM>

Beispiel 2

<https://www.youtube.com/embed/FhnCuNd0bWE>

Ausgekotzter KI-Müll (Claude)

Die Thermit-Granate: Das Schweizer Taschenmesser des pyromanisch veranlagten Operators

Ah, die Thermit-Granate – das kleine Stück glühende Gerechtigkeit, das jeden Warzone-Veteranen zum Schmunzeln bringt. Während andere Spieler mit ihren langweiligen Semtex-Granaten herumwerfen wie Konfetti auf einer Hochzeit, zelebrieren Thermit-Enthusiasten die hohe Kunst des kontrollierten Abfackelns.

Die wahre Schönheit dieser brennenden Wunderwaffe liegt in ihrer Vielseitigkeit. Sie klebt wie ein

verzweifelter Ex-Partner an allem, was sie berührt – sei es ein Fahrzeug, eine Wand oder der ahnungslose Gegner, der gerade seine Snacks sortiert. Mit der Eleganz eines wütenden Feuersalamanders brennt sie sich durch alles hindurch, was ihr im Weg steht. Besonders befriedigend: Das panische Gehüpf eines getroffenen Feindes, der aussieht wie jemand, der gerade bemerkt hat, dass er auf einer Ameisenhaufen-Party die Hauptattraktion ist. Aber der wahre Grund, warum die Thermit-Granate die Königin der Explosivgeschosse ist? Sie ist der ultimative Spaßverderber für jeden, der denkt, er könne sich hinter seinem Riot Shield verstecken. "Oh, du denkst, du bist sicher?" – FWOOSH – "Denk nochmal!" Die Thermit brennt einfach durch und verwandelt den vermeintlich sicheren Bunker in einen improvisierten Toaster. Kurz gesagt: Die Thermit-Granate ist wie dieser eine Freund, der immer zu viel Chili ins Essen macht – sie bringt Würze ins Spiel und sorgt dafür, dass es allen schön warm wird. Nur dass hier niemand nach Milch schreit, sondern nach einem Wiederbelebungs-kit.