Call of Duty: Black Ops 4

WIR VERMISSEN NICHTS

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch, Beenox** Termin: **12.10.2018** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Test-Video

Mit Call of Duty: Black Ops 4 verzichtet die Reihe erstmals auf eine Einzelspieler-Kampagne. Im Test gleicht der umfangreiche und exzellente Multiplayer das locker wieder aus. Von Stefan Köhler

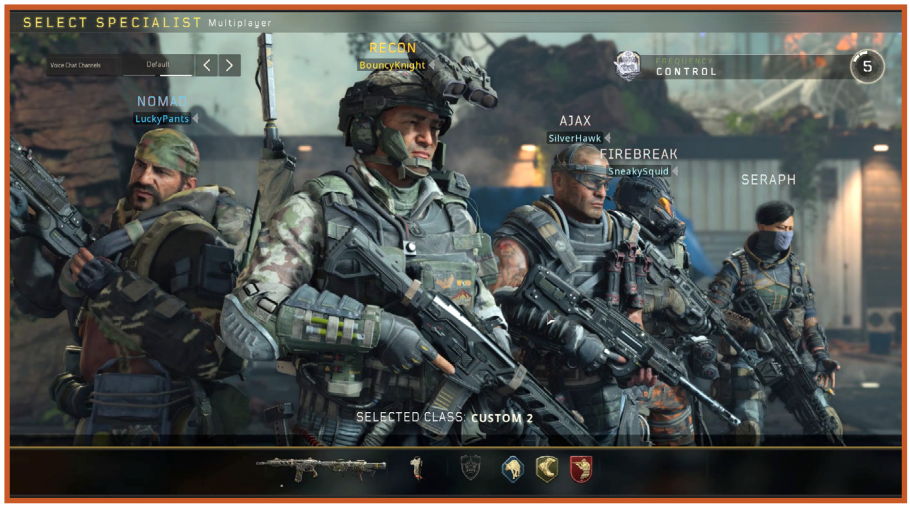
Call of Duty ohne Bombast-Singleplayer? Ohne Explosionen und geskriptete Ereignisse? Was vor Kurzem noch nach Irrsinn klang, wird 2018 mit Call of Duty: Black Ops 4 real. Einmal mehr aber verlangt Activision 60 Euro, dafür fehlt ein bedeutender Teil der jährlichen CoD-Erfahrung. Riecht das nach Abzocke? Nein, die freien Ressourcen wurden in den Multiplayer gesteckt. Der Zombie-Koop, klassischer Mehrspieler-Part und der neue Battle-Royale-Modus Blackout bieten zusammen das bisher umfangreichste CoD-Multiplayer-Paket. Im Test erklären wir, warum es auch die beste Call-of-Duty-Multiplayer-Erfahrung seit langer, langer Zeit geworden ist.

Besser als die Konkurrenz

Geben wir Blackout den Vortritt, der großen Neuerung von Call of Duty: Black Ops 4. Groß ist auch das richtige Stichwort, denn der Battle-Royale-Modus bietet neben der bisher größten Karte der Call-of-Duty-Reihe auch die größten Schlachten mit bis zu 100 Spielern. Dabei gibt sich der Herausforderer gegenüber der Konkurrenz aus Fortnite: Battle Royale und Playerunknown's Battlegrounds recht innovationsarm. Alle Spieler starten zunächst in er Luft und springen über der Karte ab, fliegen per Wingsuit zu einem der vielen Hotspots und decken sich mit Waffen und Ausrüstung ein. Schließlich geht es in den Kampf, von den 100 Spielern steht am Ende noch ein einziger beziehungsweise ein verbleibendes Team.

Die vollmundige Versprechung der Entwickler war es aber nicht, Battle Royale neu zu erfinden, sondern es besser als alle anderen zu machen. Hat das funktioniert? Ja! Denn Blackout nimmt die besten Teile der Konkurrenz, wiederholt aber nicht die Fehler. Playerunknown's Battlegrounds gilt bis heute als schwerfällige und unoptimierte Battle-Royale-Erfahrung mit unpräziser Steuerung. Während wir in PUBG erst lange nach Release Kletteranimationen bekommen haben, rennen und

Der Multiplayer bietet die klassische Arcade-Action. Black Ops 4 macht ein paar Sachen neu, verliert aber das CoD-Konzept nicht aus den Augen.



Vor Rundenstart sehen wir das ganze Team und können nochmal Anpassungen vornehmen.

Features von Blackout

- große, offene Karte
- besteht aus Versatzstücken bekannter Black-Ops-Maps (Nuketown, Raid, Array)
- Zombiebereiche mit KI-Zombies
- Solo, Duo oder 4er-Squads treten an (100 Spieler)
- 125 Items wie Schusswaffen, Granaten, Aufsätze, Perks, Rüstung
- vier Fahrzeuge: Quads, Helikopter, Truck, Boot
- Sprung aus großen Höhen jederzeit möglich, Spieler tragen Wingsuit
- keine automatische Regeneration, heilen ganz traditionell per Medkit

rutschen wir in Black Ops 4 flott über das Terrain und nehmen problemlos Hindernisse.

Auch Fortnite setzt wie Blackout eher auf arcadige Steuerung und weniger auf Realismus, kann aber beim Waffenverhalten frustrieren. Denn statt über Rückstoß werden die Schießprügel in Fortnite über Bloom balanciert. Hinter dem Begriff steckt ein größer werdendes Fadenkreuz, irgendwo im Bereich wird der Schuss schon landen. Anders als ein Rückstoß lässt sich der Zufallseffekt von Bloom nicht kontrollieren und mit genügend Erfahrung kompensieren. Hier brilliert Black Ops 4 wiederum mit der von Call of Duty bekannten Waffenbalance, wir können langes Dauerfeuer auf unser Ziel einprasseln lassen, solange wir den Rückstoß unseres Gewehrs unter Kontrolle haben. Der folgt in diesem Jahr erstmals bei jeder Waffe einem Muster – ähnlich wie bei Counter-Strike.

Sauberes Chaos für eigene Stories

Blackout trifft damit für uns die perfekte Mitte zwischen Simulation und Arcade in einer sauber polierten Spielerfahrung. Ach so, den Kern von Battle Royale trifft Blackout natürlich auch. Wir erleben stets unterschiedliche, teils chaotische Matches, deren Ausgang wir uns zum Spielstart niemals hätten ausdenken können. Ein Beispiel: In einem Match haben wir kaum Ausrüstung, aber einen Joker im Gepäck: Eisenlunge, ein Perk, das uns lange den Atem unter Wasser anhalten lässt. Und natürlich findet der große Showdown rund um den Fluss in der Mitte der Karte statt. Wir werden zum Schrecken aus der Tiefe und holen uns sechs Abschüsse, die meisten Gegner haben uns nicht mal auftauchen sehen. Mit dem Loot unserer ausgeknipsten Kontrahenten geht es schließlich an Land, und zwei Abschüsse später haben wir den Sieg. Ein anderes Mal sind wir bestens ausgerüstet und finden in einem Waldabschnitt einen Helikopter, mit dem wir uns sofort in die Lüfte schwingen. Wir kreisen in relativer Sicherheit, während unter uns der Kampf zwischen noch 30 verbliebenen Mitspielern tobt. Wer dumm genug ist, auf den Helikopter zu feuern, verrät nur seine Position und wird kurz darauf von Gegenspielern eingekreist. Während wir das Spektakel beobachten und gleichzeitig für maximales Chaos sorgen, wird das Teilnehmerfeld ausgedünnt. Am Ende landen wir und schalten die letzten Gegner relativ mühelos aus, da wir unser Equipment ja bis zur letzten Minute aufgespart haben. Call of Duty: Black Ops 4 mag keine Story-Kampagne haben, aber in Blackout erzählen wir unsere Geschichten. Und die sind teils abgefahren, teils lustig, aber vor allem immer spannend, wenn es um den Sieg geht.

Story ohne echte Kampagne

Wobei, halt: Call of Duty: Black Ops 4 hat dann doch einen Singleplayer mit Story, zumindest in sehr überschaubaren Dimensionen. Wir sprechen vom sogenannten Specialist HQ, einem besseren Tutorial. Hier werden wir in den CoD-Multiplayer eingeführt und lernen alle Spezialisten kennen.

Die wurden aus Black Ops 3 übernommen, aber etwas überarbeitet: Battery und Firebreak kehren beispielsweise zurück und haben ihre Signaturwaffen dabei, nun aber auch ein zweites Ausrüstungsteil. Battery trägt also einmal mehr ihren Granatenwerfer, aber auch Splittergranaten, die nach einer ersten Explosion nochmal kleinere Sprengkörper im Raum verteilen. Firebreak holt wieder den Flammenwerfer raus, per Reaktorkern kann er in einem Umkreis auch durch Wände Schaden zufügen.

Die Tutorials werden von Bot-Matches begleitet und stellen nicht nur das Gameplay der Spezialisten vor: Auch ihre Hintergrundgeschichte wird in kurzen Rendersequenzen, Audiologs und Dossiers angerissen. Darüber hinaus ist das gesamte Tutorial in einer größeren Story eingebettet: Die zehn Spezialisten werden von der Billionärin Savannah Mason als Privatarmee angeheuert, und ja, sie ist Teil der Mason-Familie, die schon in Black Ops 1 und Black Ops 2 die Protagonisten gestellt hat. Die Story um den Tod von Savannahs Schwester Jessica und was die Spezialisten mit dem Fall zu tun haben, taugt leider nicht als richtige Kampagne. Die Geschichte ist zu fragmentarisch erzählt und nach zwei bis drei Stunden vorbei.

Der beste CoD-Multiplayer

Das Specialist HQ mag nicht als Kampagnen-Ersatz funktionieren, aber es führt die Multiplayer-Charaktere anständig ein. Neben den genannten Spezialisten Battery und Firebreak sind dieses Mal auch Helden dabei, die durchaus Teamplay in den sonst so arcadigen Multiplayer aufkommen lassen. Crash heilt beispielsweise alle Teammitglie-

In Blackout kämpfen wir ums Überleben, gegen Mitspieler und das kleiner werdende Spielfeld.

Abwertung

Call of Duty: Black Ops 4 bietet im Grunde eine sehr polierte Spielerfahrung, das gilt allerdings nur für das Gameplay. Auf technischer Ebene erleben wir sehr viele, größtenteils kleine Bugs. Dazu zählen falsche Menü-Icons und fehlende Magazine beim Betrachten von Waffen, aber auch gelegentliche Lags und Abstürze. Einige Spieler haben überhaupt keine Probleme mit Black Ops 4, andere kommen nicht einmal ins Hauptmenü ohne Absturz. Besonders kurios ist die Absturzursache, wenn man den Raketenwerfer mit Upgrades und Waffenbemalung verwendet. Treyarch und Beenox arbeiten bereits an Updates. Patches erscheinen nach Release beinahe täglich. Trotzdem werten wir noch um 3 Punkte ab, was Black Ops 4 zunächst die eigentlich verdiente 90er-Wertung kostet.

Es gibt keine Wallruns und Exoskelette, ein bisschen Akrobatik steckt in Black Ops 4 aber doch.

der auf einen Schlag und gibt ihnen sogar 50 Bonuslebenspunkte für den nächsten Schusswechsel, außerdem hat er eine Munitionskiste dabei. Damit füllen Teammitglieder nicht nur ihren sonst recht limitierten Vorrat auf, für jeden Abschuss mit der Bonusmunition gibt es auch zusätzliche Punkte und damit schneller Scorestreaks.

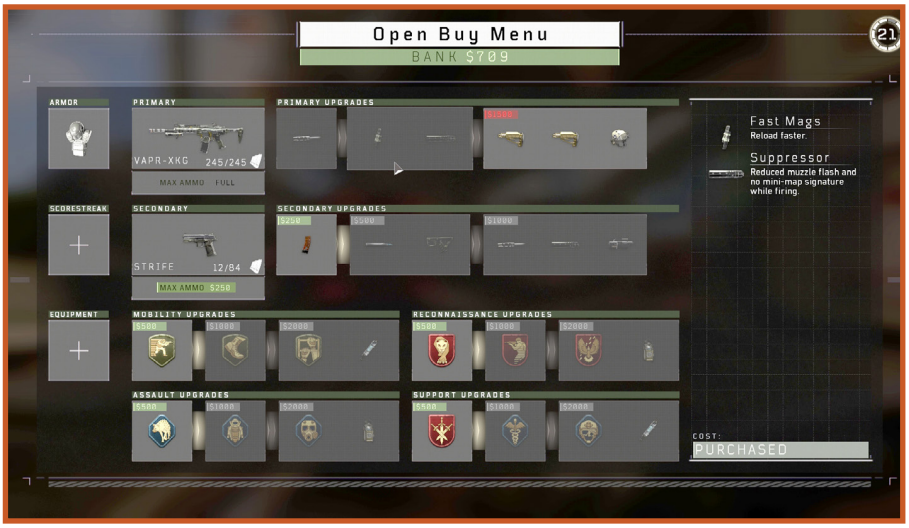
Recon klärt hingegen die Karte per Sensorpfeil auf, denn über die legt sich nun wie in Strategiespielen ein Nebel des Krieges. Als ob die Informationen über die Standorte der Gegner nicht schon mächtig genug wären! Recons stärkste Fähigkeit setzt noch mal einen drauf: Er kann für einige Sekunden den Gegner durch Wände markieren, und zwar für sein gesamtes Team. So lässt sich ein Feuergefecht sofort entscheiden.

Diese Fähigkeiten laden langsam auf, fördern aber auch das Zusammenspiel. Und das gemeinsame Ziehen an einem Strang fördern auch die neuen Modi: In Kontrolle haben beide Teams nur 30 Wiedereinstiege. Ein Angreiferteam muss zwei Zonen langsam einnehmen, das Verteidigerteam will das natürlich verhindern. Nach Rundenende wechseln die Seiten, bei drei Rundensiegen winkt der Gesamtsieg. Aufklärung durch Recon, Heilung durch Crash oder das Aufräumen der Zonen durch Firebreak sind hier natürlich besonders hilfreich und unterstreichen das Gameplay der Spezialisten. Wenn nur noch zwei oder drei Spieler übrig sind und ohne Wiedereinstieg keine Verstärkung erhalten, dann fiebern wir in den letzten Sekunden regelrecht mit.

Ebenfalls für Hochspannung sorgt der neue Modus Überfall, der schwer an Counter-Strike: Global Offensive und Battlefield: Hardline erinnert. Hier gibt es gleich gar keine Wiedereinstiege bis zum Ende einer Runde, dafür kaufen wir wie in CS:GO Waffen und Ausrüstung gegen Geld. Das kriegen wir ebenfalls wie in Counter-Strike über Abschüsse und das Erfüllen der Aufgabe: In der Mitte der Karte liegt ein Geldkoffer, den beide Teams zu einer Zone am Kartenende tragen müssen.

Man merkt schon: Der Multiplayer versucht keine unfassbaren Innovationen, sondern nimmt von der Konkurrenz Ideen und überarbeitet bestehende Systeme. Ansonsten bekommen wir die gewohnte CoD-Action: Wir kämpfen auf kleinen Karten mit einem Arsenal aus Maschinenpistolen, Sturmgewehren und Co., benutzen Scorestreaks und schalten nach und nach immer mehr Ausrüstung frei. Die Neuerungen fügen sich gut in das bekannte Gesamtbild ein und sorgen für Spielspaß, ohne aber die bekannte Formel von mittlerweile 15 Call of Dutys völlig auf den Kopf zu stellen.

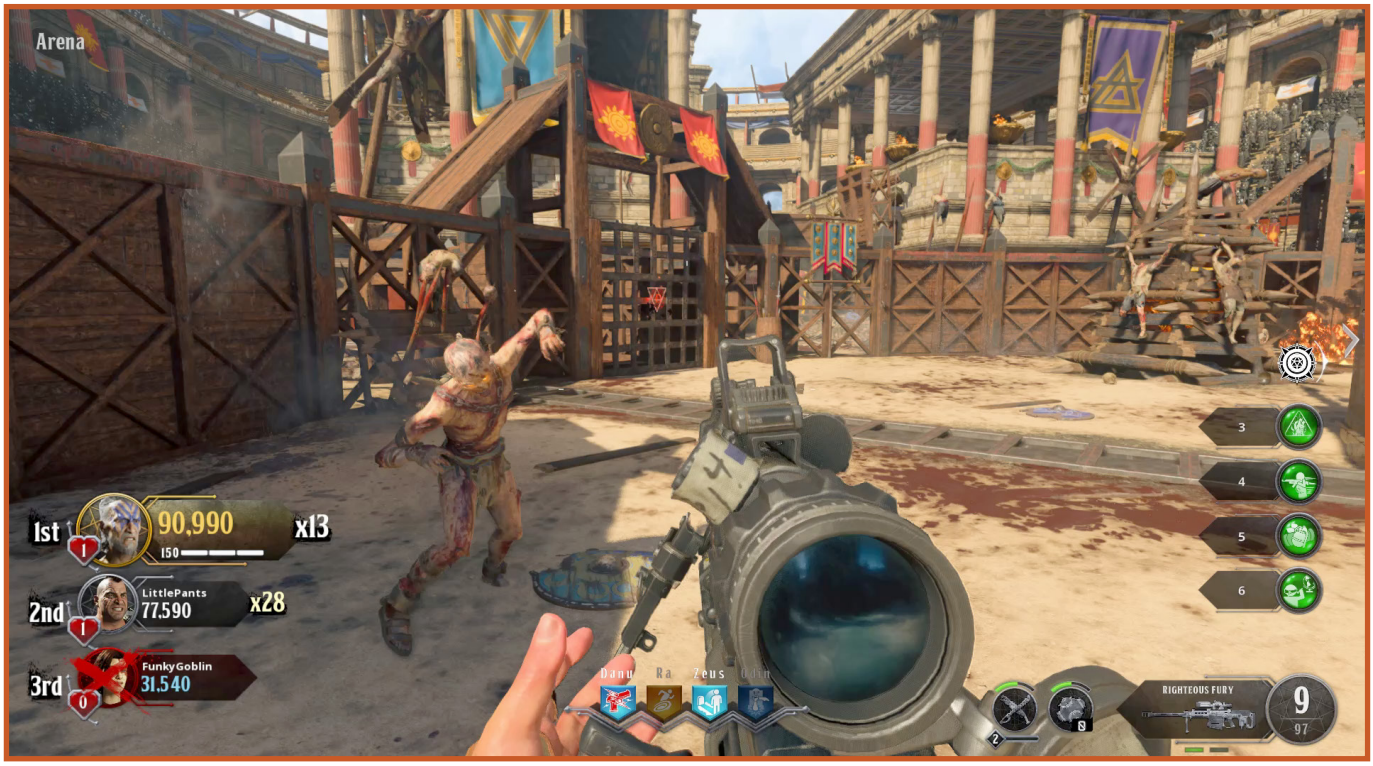
Gibt es nichts zu kritisieren? Doch, die Balance könnte noch minimal besser sein. Für ein frisch veröffentlichtes Spiel bietet Black Ops 4 schon sehr ausgewogene Gefechte.



In Überfall kaufen wir uns Ausrüstung wie bei Counter-Strike vor Matchbeginn.

Stefan Köhler
@DoublePayje

Ein Singleplayer steckt nicht wirklich in Call of Duty: Black Ops 4. Das Specialist HQ ist ein Tutorial und kein Story-Ersatz. Wer seine Kaufentscheidung an einer Kampagne festmacht, wird in diesem Jahr eine schnelle Entscheidung fällen können. Aber wie sieht es mit dem Multiplayer aus, der den Shooter erstmals allein tragen muss? Blackout ist für mich die aktuell beste Battle-Royale-Erfahrung. Es mixt das schnelle und flüssige Bewegungsgefühl von Fortnite mit dem eher ernsteren Ton und der Waffenballistik von PUBG und vergisst den Kern von Battle Royale nicht: immer abwechslungsreiche Schlachten, bei denen ich vor dem Absprung nicht weiß, was mich für eine Achterbahnfahrt der Emotionen bis zum (eventuellen) Sieg erwartet. Der klassische Multiplayer setzt nicht auf massive Innovationen, sondern verfeinert die Black-Ops-Spielbalance der letzten drei Serienteile behutsam. Spezialisten kommen (mit teils neuen Fähigkeiten) zurück, jede Waffe und jedes Item hat eine Gameplay-Nische. Neue Spielmodi wie Control und Heist setzen auf Teamplay. Und dann wäre da noch der Zombie-Modus, der jetzt auch Einsteiger mit Tutorials, einem einfacheren Spielmodus und der flotten Rush-Variante abholt, für Profis aber noch mehr Spielmechaniken obendrauf und drei statt einer Karte zum Release einpackt. So sehr einige Spieler eine Story-Kampagne vermissen werden, zum Ausgleich haben wir das meiner Meinung nach bisher beste Multiplayer-Erlebnis in der CoD-Geschichte erhalten.



IX kombiniert unsere liebsten Features: Zombie-Apokalypse, antike Arenakämpfe und großkalibrige Scharfschützengewehre.

Während Konsolenspieler an Nomads mächtigem Kampfhund verzweifeln, haben PC-Spieler aktuell über die SAUG-Maschinenpistole nichts zu lachen. Wer zwei von den Dingern beidhändig führt (Akimbo), der zersägt jeden Gegner in einem Herzschlag. Wirklich gute Mausakrobaten brauchen dank der Feuerrate zweier SAUGs keine Gegenwehr erwarten. Außerdem stellt das Matchmaking ab und zu Teams zusammen, von denen wir bereits vor Partiebeginn wissen, dass eines die kommende Runde völlig dominieren wird. Schnelle Patches dürften die Balance und das Matchmaking aber wieder geraderücken.

Geheimtipp Zombies

Zombies hatte schon immer besonders treue Fans, einige Spieler sind mit dem Koop-Modus aber nicht unbedingt warm geworden. Das wurde insbesondere bei Black Ops 3 deutlich, denn dort war die Zombie-Episode für Anfänger völlig mit Features überladen. Statt Spaß stellte sich sehr oft das genaue Gegenteil ein: tiefer Frust. Die schlechte Nachricht zuerst: Black Ops 4 legt noch einen obendrauf.

Die gute Nachricht: Endlich gibt es ein Tutorial, das in die Zombie-Welt einführt. Wer also nicht die Spielelemente aus Waffenkauf, Mystery-Box-Zufallsitems, Pack-A-Punch-Waffenupgrades und Co. kennt, bekommt endlich eine Erklärung. Zudem gibt es einen einfacheren Modus für Anfänger und einen extrem umfangreichen Szenario-Editor, bei dem sich alle erdenklichen Spieleinstellungen bis hin zu den Lebenspunkten von Minibossen ändern lassen. Und ebenfalls prima: Wer keine drei Mitspieler hat oder überhaupt nicht möchte, weil die mit ihrem sehr wahrscheinlichen Gelaber nur von der Story ablenken, der kann erstmals Bots mitnehmen. Die KI-Partner kaufen selbstständig Waffen, öffnen Türen und heben den Spieler auf, falls dieser überrannt wurde. Die taugen also.

Und statt nur einer mit Puzzles und Easter Eggs vollgestopften Karte gibt es dieses Mal drei völlig unterschiedliche Maps. Auf IX werden die Protagonisten in eine antike Arena geworfen, Voyage of Despair lässt die Zombie-Apokalypse auf der untergehenden Titanic ausbrechen, und Blood of the Dead ist ein Remake der von Fans beliebten Alcatraz-Karte Mob of the Dead aus dem ersten Black Ops. Damit die Fans sich aber nicht bei den Aufgaben auf der Karte langweilen, wurden Puzzles und Layout teilweise geändert, teilweise auch komplett neu entworfen. Die grundlegende Zombie-Story wird im Remake ebenfalls fortgeführt.

Und eine Neuerung sei noch erwähnt: der Rush-Modus. Wer auf Zombie-Story und Puzzles keine Lust hat und einfach nur Horden von Untoten mit Freunden oder allein umschießen möchte, der wählt diese Variante. Keine Freischaltungen, keine Ingame-Währung, keine Aufgaben: Im Horde-Modus geht es nur darum, den Highscore beim Ausschalten der Untoten nach oben zu treiben.

Wer bisher einen Bogen um den Zombie-Modus von Black Ops gemacht hat, hat bei Black Ops 4 jetzt keine Ausreden mehr. Wie das gesamte Spiel bietet der Koop-Modus in diesem Jahr einen riesigen Umfang und jede Menge Verbesserungen, was sowohl Anfänger als auch Veteranen schätzen werden. Und mit Zombies, Blackout und klassischen Multiplayer steckt jede Menge Spiel in Black Ops 4, auch wenn die Kampagne in diesem Jahr fehlt. Wir wollen aber ehrlich sein: Bei diesem Paket vermissen wir sie nicht. ★

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 4340 / AMD FX-6300	Core i5 2500K / AMD Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 63 GB Festplatte	12 GB RAM, 63 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ ausgezeichnete Soundkulisse + präzise Ortung von Fußtritten und Schüssen + hochdetaillierte Modelle und Levels + abwechslungsreiche Karten in allen Modi − etwas altbackene Grafik

SPIELDESIGN

+ mehr Teamplay + Multiplayer-Action nicht verwässert + neue tolle Modi Heist und Control + Spielerfahrung in Blackout in Solo, Duo und Squads anders + Zombies als Horde-Modus spielbar

BALANCE

+ Tutorial + alle Spezialisten und Waffen wertvoll + faire Ausrüstungsverteilung in Blackout + Schwierigkeitsgrad im Zombie-Modus konfigurierbar − Matchmaking nicht ausgereift

ATMOSPHÄRE / STORY

+ dezentes SciFi-Setting + Actionfeuerwerk im Multiplayer + Hochspannung in Blackout + Zombie-Modus mit netter Handlung − Specialist-HQ gibt Charakteren nicht die verdiente Tiefe

UMFANG

+ 15 Multiplayer-Karten + abwechslungsreicher Blackout-Modus + Ausrüstung, Spezialisten für alle Spielstile + umfangreicher Zombie-Modus + irrsinnige Menge an Challenges

ABWERTUNG

Es gibt eine Vielzahl an kleinen und größeren Bugs, von falschen Menü-Icons bis hin zu Abstürzen. Die ruinieren nicht das Spiel, wirken sich aber doch auf die Spielerfahrung aus.

90 -3

FAZIT

Das umfangreichste, abwechslungsreichste und ausbalancierteste Mehrspieler-Erlebnis in der Call-of-Duty-Geschichte.

87