

Call of Duty Vanguard

KEINE BATTLEFIELD-IMITATION



Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Sledgehammer Games Termin: 5.11.2021

Call of Duty wie immer? Nicht ganz: Nach zwei Stunden mit der Beta von Vanguard ziehen wir ein erstes Fazit zum Multiplayer. Von Philipp Elsner

Dass Call of Duty und Battlefield in den letzten Jahren immer stärker im Teich des jeweils anderen gefischt haben, ist kein Geheimnis. Modern Warfare inszenierte 2019 große Schlachten mit Fahrzeugen und Hubschraubern. Battlefield lockte ganz gezielt Fans von Infanterieschlachten an. Doch Vanguard scheint den Kreislauf nun durchbrechen zu wollen. Wir haben den Multiplayer spielen können und merkten sofort: Die Entwickler setzen bewusst auf die Stärken der Serie, ohne den Fortschritt von Modern Warfare aus dem Fenster zu werfen.

Keine Battlefield-Kopie mehr

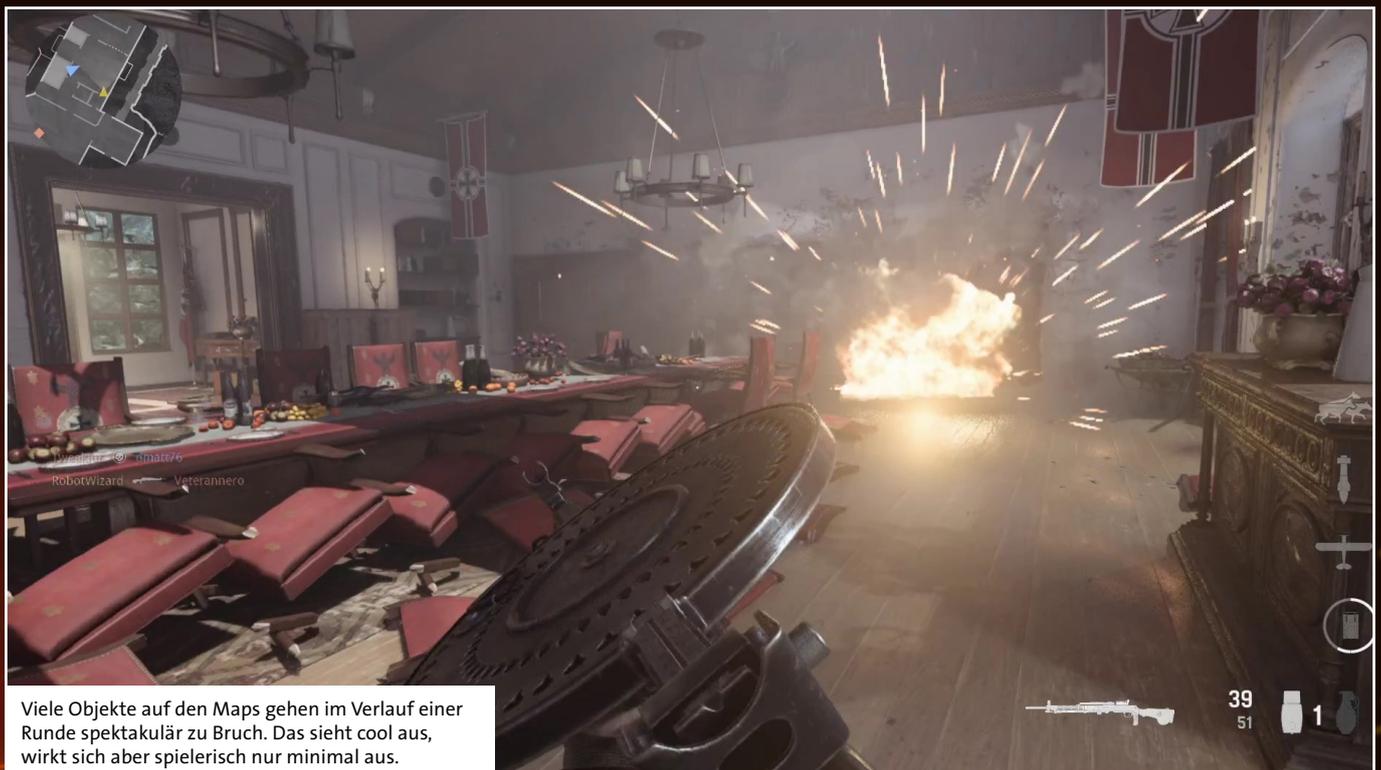
Durch das sogenannte Combat Pacing können wir festlegen, wie viele Spieler an einem

Match teilnehmen sollen, unterwegs sind wir aber stets zu Fuß. Das ist eine klare Abkehr von den wackeligen Gehversuchen mit Ground War (Modern Warfare) und Combined Arms (Black Ops: Cold War). Die waren mit ihrem oft chaotischen Match-Verlauf und ihrer fragwürdigen Fahrzeugbalance nicht besonders erfolgreich oder spaßig. Schon seit 2019 war deshalb klar: Um Battlefield erfolgreich das Wasser abzugraben, braucht es weitaus mehr als ein paar möglichst große Maps, auf die man Fahrzeuge klatscht. Vanguard versucht sich gar nicht erst daran, sondern vergrößert stattdessen lediglich den Maßstab der Domination- oder Kill-Confirmed-Runden. Und das klappt erstaunlich gut: Beim 20-gegen-20 auf der Pa-

zifikkarte Gavutu stellt sich schnell ein toller Flow ein, klare Frontlinien zeichnen sich ab, und es beginnt ein spannendes Tauziehen um die Missionsziele. Eine Gruppe unseres Teams stürmt den Strand, drängt den Feind zu einem Schiffswrack. Unsere Gegner fallen zu einer Reihe Palmen zurück und zerpflücken uns von dort mit MG-Feuer. Daraufhin umlaufen einige unseres Teams die Feindlinie und greifen von hinten an. Die Map bietet genug Raum, um Gegnern in die Flanke zu fallen oder Verteidigungspositionen um die eigenen Flaggen zu beziehen.

Abwechslung ja, Reform nein

Unterm Strich sorgt das für deutlich mehr Schlachtatmosphäre, aber vor allem für



Viele Objekte auf den Maps gehen im Verlauf einer Runde spektakulär zu Bruch. Das sieht cool aus, wirkt sich aber spielerisch nur minimal aus.



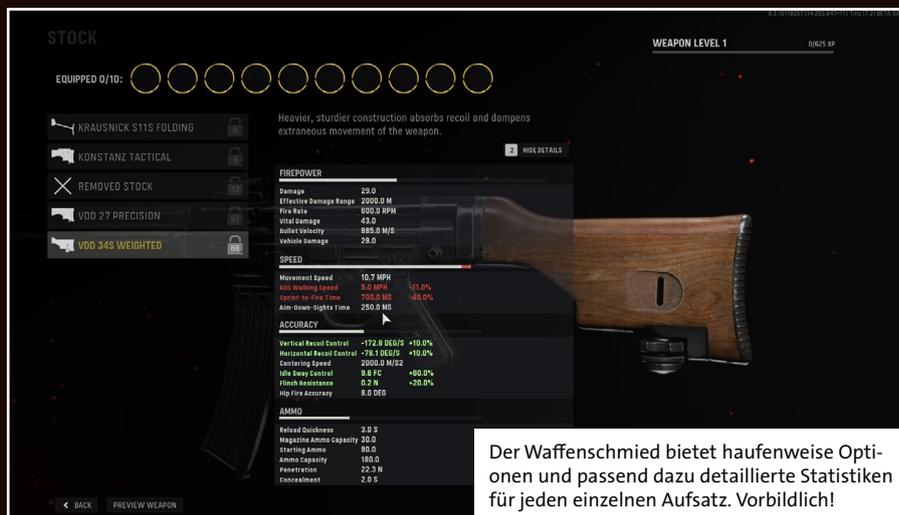
mehr Fairness als bei Ground War oder Combined Arms. Wir müssen plötzlich nicht mehr fürchten, aus großer Distanz aus Sniper-Nestern heraus oder von Panzern ausgeschaltet zu werden. Stattdessen opfert Vanguard bewusst die für Battlefield so typischen Elemente wie Fahrzeuge oder riesige Maps zugunsten eines deutlich runderen Spielflusses – und das erfolgreich.

Das liegt zum Beispiel daran, dass diesmal nichts die Balance aus Waffen, Killstreaks und Gadgets ins Wanken bringt, die allesamt für den Infanteriekampf konzipiert sind. Natürlich sind die großen Vanguard-Varianten schon etwas hektischer als üblich. Dafür bleiben sie aber im wahrsten Sinne des Wortes bodenständig und bieten dennoch eine schöne Abwechslung zum Spielgefühl der althergebrachten Gefechte, ohne dass unterwegs die Identität verloren geht. Zugleich befriedigen sie auch das Grind-Bedürfnis von Shooter-Fans, wenn es einfach mal nur stupide Action sein darf. Es ist schließlich kein Geheimnis, dass sich Shipment aus Modern Warfare und Battlefield-Karten wie Metro oder Locker nach wie vor größter Beliebtheit erfreuen, um einfach nur puristisches Run&Gun zu erleben.

Die Modern-Warfare-Evolution

Glücklich werden aber definitiv alle, die schon mit Modern Warfare ihren Spaß hatten, Vanguard baut spielmechanisch konsequent auf dem Ableger von 2019 auf. Das Mounting, also das Aufstützen und Stabilisieren von Waffen an Hindernissen, ist in erweiterter Form zurück, sodass wir uns jetzt sogar an Oberflächen entlang bewegen oder blind aus der Deckung schießen können.

Der taktische Doppelsprint, interaktive (und jetzt auch zerstörbare) Türen sowie ein gewaltiges Arsenal an Waffenaufsätzen sind ebenfalls wieder mit an Bord. Apropos Aufsätze: Der Gunsmith dürfte zu einem Paradies für Waffenbastler werden und bietet für manche Knarren bis zu 60 verschiedene Umbauoptionen, vom Zielvisier über Griffe bis hin zu Kaliberumbauten. Diesmal müssen wir allerdings nicht mehr raten, wie sich ein Attachment wohl auswirkt, sondern können im Statistikmenü nachvollziehen, wie sich Schaden, Rückstoß, Nachladegeschwindigkeit oder Zielgenauigkeit verändern.



Der Waffenschmied bietet haufenweise Optionen und passend dazu detaillierte Statistiken für jeden einzelnen Aufsatz. Vorbildlich!



Feindkontakt im Sekundentakt: Auf Hotel Royale im Blitz-Modus mit vielen Spielern geht es ordentlich zur Sache!

Wie fühlt sich das an?

Ein wichtiger Faktor für jeden Shooter ist das Waffen-Handling, und hier steht Vanguard dem großen Vorbild Modern Warfare fast in nichts nach: Das MG42 rattert ohrenbetäubend, Schrotflinten spucken Rauch und Funken, und eine Salve aus der Mauser C96 reißt das Visier heftig nach oben. Treffer werden von schmatzenden Sounds begleitet, und Explosionen oder großkalibrige Kugeln lassen auch mal Körperteile fliegen.

Die Animationen sind mit Liebe zum Detail versehen, etwa wenn unsere Figur beim Nachladen des Kar98k die Finger auf den Verschluss hält, um keine frische Patrone beim Repetieren zu verschwenden. Vanguard bringt Call of Duty in Sachen Gunplay also endlich wieder zurück in die Oberliga. Und beim Laufen vermittelt uns die Spielfigur ein Gefühl von Gewicht und Momentum.

Etwas ernüchternd ist dagegen die von den Entwicklern groß angepriesene Zerstörung auf den Maps: Zwar gehen an bestimmten Stellen Holzzäune und Barrikaden kaputt, einen echten Unterschied machte das in den von uns gespielten Partien aber nur ganz selten. Das System wirkt sogar ein wenig künstlich, da ausschließlich bestimmte Holzkonstruktionen kaputtgehen können, während andere selbst Granatenbeschuss standhalten. So bleibt das Feature lediglich ein nettes Gimmick ohne echten Nutzen. ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Für mich persönlich spielt sich Vanguard wie ein kleiner Befreiungsschlag nach den vielen Rückschritten von Cold War. Endlich fühlen sich die Waffen wieder wuchtig und das Movement wieder flüssig an, der Modern-Warfare-Engine sei Dank. Im Umkehrschluss heißt das natürlich: Wer Cold War so richtig super fand, wird mit Vanguard wahrscheinlich nicht sonderlich warm werden, zumal auch dieser Serienteil das Shooter-Rad ganz sicher nicht neu erfindet.

Stattdessen setzt Sledgehammer für den WW2-Ableger auf altbewährtes Run&Gun, nicht mehr und nicht weniger. Dafür aber mit Fokus. Ich spüre, wie viel Wert man auf solides Waffen-Handling legt. Ich freue mich über die große Map-Auswahl mit 16 Karten zum Launch. Ich genieße die Abwechslung durch die neuen Combat Pacing Optionen. Am Ende ist mir das alles nämlich lieber als ein weiterer halbgarer Versuch, einen Mochtegern-Battlefield-Modus einzubauen, der wieder nicht funktioniert. Vanguard will einfach pures und ehrliches Call of Duty sein. Auf Gedeih und Verderb.