

Call of Duty Vanguard

EIN GUTER SHOOTER

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Sledgehammer, Treyarch Termin: 5.11.2021 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Battlenet) Enthalten in: -

Auf DVD: Kampagnen-Testvideo

Wie spielt sich der x-te Zweite Weltkrieg? Wir haben die Kampagne, den Zombie-Modus und den Multiplayer unter die Lupe genommen. Von Philipp Elsner, Christian Just, Steffi Schlottag

Die Kampagne von Vanguard hält sich nicht lange mit Erklärungen auf, sondern wirft uns sofort mitten ins Geschehen: Wir – sechs Kämpfer aus verschiedenen Teilen der Erde – sollen geheime Nazi-Dokumente aus dem brennenden Hamburg stehlen. Kurz vor Kriegsende bereitet den Alliierten nämlich das mysteriöse Projekt »Phönix« Sorgen.

Der Plot lässt sich damit auch schon zusammenfassen: Ein Team aus Dickköpfen

muss lernen zusammenzuarbeiten, um einen bösen Masterplan zu vereiteln und den bösen Ober-Nazi zur Strecke zu bringen. Das Spannendste sind die persönlichen Geschichten der Mitglieder, die wir in Rückblenden nachspielen.

Leider erleben wir unsere Figuren danach vor allem einzeln oder mit unwichtigen Nebencharakteren im Schlepptau. Nur selten sind alle zusammen unterwegs, obwohl das ja eigentlich der Kern der Story sein soll. Dadurch bleibt ihr Verhältnis zueinander oberflächlich und beschränkt sich vor allem auf betont coole (oft peinliche) Sprüche.

Vanguard setzt sich weder mit Kriegsverbrechen noch mit Nazi-Deutschland in irgendeiner Form vielschichtig auseinander (obwohl diesmal auch in der deutschen Version alles voller Hakenkreuze hängt), noch hinterfragt es jemals die Moral seiner Akteure. Fast alle Wendungen sieht man meilenweit im Voraus, es ist auch immer schmerz-

haft offensichtlich, welche Figur gleich das Zeitliche segnen wird. Die erfreuliche Nachricht lautet: Vanguard spielt sich richtig gut!

Überzeugt mit viel Abwechslung

Die beste Idee von Vanguard ist, uns immer wieder durch andere Augen sehen zu lassen: Wir schlüpfen für jede Mission in die Rolle eines anderen Teammitglieds und erleben, was ihnen bisher im Krieg widerfahren ist. Jeder bringt dabei ein anderes Skill-Set mit, als Anführer Kingsley geben wir unseren Soldaten zum Beispiel (rudimentäre) Kommandos. Scharfschützin Polina dagegen ist besonders schnell und wendig, klettert Wände hoch und ist in der Hocke genauso flink unterwegs wie im Laufen. Riggs kann mehr Sprengstoff tragen als alle anderen, und Wade schaltet sich einen Wallhack samt Auto-Aim ein, ganz ohne Cheat.

Dadurch fühlt sich jede Episode komplett anders an, was auch am durchdachten Level-

KLAGE GEGEN ACTIVISION BLIZZARD

Der Publisher Activision Blizzard sieht sich aktuell einer Klage wegen Sexismus und ungleicher Behandlung von weiblichen Mitarbeitern ausgesetzt. Falls die Misstände für eure Kaufentscheidung eine Rolle spielen, haben wir für euch alle Infos zur Sexismusklage in einem ausführlichen Artikel zusammengefasst: bit.ly/3nOW8nx



Mit Heldin Polina sind wir in Stalingrad unterwegs.



Die Flugzeugsteuerung ist leider missglückt.



Die Kampagne ist ein flaches, aber unterhaltsames Actionspektakel.

design liegt. In Polinas Abschnitten stehen uns zum Beispiel Lüftungsschächte und viel Deckung zur Verfügung, als Sprengstoff-junkie Riggs dürfen wir jede Menge (natürlich) rote Fässer in die Luft jagen.

Egal wen wir spielen und welche Waffe wir in der Hand halten – sowohl Movement als auch Waffen-Handling fühlen sich richtig gut an, wuchtig, präzise, mit befriedigendem Treffer-Feedback. Die einzige große Ausnahme bildet der Luftkampf, bei dem die Steuerung furchtbar ungenau ausfällt.

Ab und zu schickt uns das Spiel einen gepanzerten Miniboss entgegen, der natürlich besonders viel einstecken kann. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden werden diese Duelle schnell zur echten Herausforderung, die zähen Burschen hüllen sich nämlich auch noch in dichten Rauch, sodass wir sie kaum ins Visier bekommen. Apropos Schwierigkeit: Es gibt vier Stufen, die ihr jederzeit im Spiel umstellen könnt.

Besonders gut gelungen ist die im wahrsten Sinne bombastische Inszenierung der Vanguard-Kampagne. Wenn uns die Kugeln der Scharfschützen um die Ohren pfeifen, wir auf halbsbrecherischer Flucht über einstürzende Dächer hetzen, wenn wir über ein Feld stürmen und der Mörserbeschuss neben uns donnert – dann nimmt uns das komplett gefangen. Langweilen werdet ihr euch in den ungefähr sechs bis acht Stunden Spielzeit höchstwahrscheinlich nie, es mangelt der Kampagne weder an Abwechslung noch an Bildgewalt. Und nicht nur grafisch bekommt ihr viel geboten, Vanguard gibt euch auch richtig was auf die Ohren.

Was taugt der Zombie-Modus?

Die Untoten in Call of Duty Vanguard machen richtig Laune! Uns begeistert der Zombie-Modus mit dem ersten Level sogar noch mehr als beim Vorgänger Cold War. Umso schwerer wiegt die Enttäuschung, dass der Spaß viel zu früh endet. Trotzdem wollen wir ihn euch wärmstens empfehlen.

Hinter dem Koop-Modus steht nicht Vanguard-Entwickler Sledgehammer, sondern Activisions Zombie-Experten Treyarch, die

bereits für die chronologische Nachfolgeschicht Dark Aether in CoD Cold War verantwortlich zeichneten. In Vanguard nimmt Treyarch das nebulöse Interesse der realen Nazis für das Okkulte als Steilvorlage – und spinnt daraus eine eigene Geschichte. Oberführer Wolfram von List will dem Dritten Reich den Sieg sichern, indem er einen Pakt mit Dämonen schmiedet. Mit den Auswüchsen dieses Paktes bekommen es dann unsere vier alliierten Soldaten zu tun. So ballern wir massenhaft Zombies über den Haufen, spielen im gruselig angehauchten Stalingrad immer neue Gebiete frei und reisen durch Portale, um aber lediglich drei Missionstypen auf rasch härter werdenden Schwierigkeitsgraden zu absolvieren.

Der Fortschritt ähnelt dem in Cold War: Zombies. Damit wir die Oberhand über die immer größeren Massen an Zombies behalten, sammeln wir Schrott und Geld, verpassen damit unseren Weltkriegswaffen irre Mods oder trinken Dämonensäfte (igitt, igitt) für dauerhafte Buffs. Das Grundgerüst funktioniert super und macht mächtig Laune.

Da sprüht ein hell blendendes Gemisch aus Funken und Zombie-Glibber, wenn wir einen explodierenden Boom-Schreier ab-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern spektakuläres Actionfeuerwerk zündet.
- ... Multiplayer eure wichtigste CoD-Disziplin ist.
- ... euch eine simple Story vollkommen ausreicht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

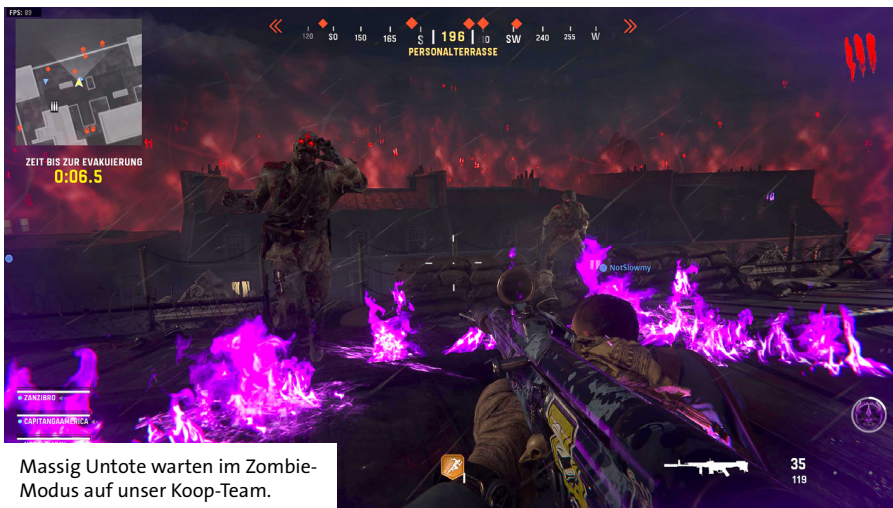
- ... ihr komplexe Geschichten und Charaktere wollt.
- ... WW2-Spiele für euch authentisch sein müssen.
- ... ihr nur für den Zombie-Koop kaufen würdet.

schießen. Die kontraststarke und fast schon zum Frösteln coole Farbgebung lässt die Spielwelt zwar vertraut, aber dennoch einzigartig wirken. Auf Wänden und Straßen prangen teuflische Symbole. Das aus dem Multiplayer bekannte Hotel Royal wird zur dämonischen Opferstätte, wenn wir der Map für einen der lediglich drei kurzweiligen Untermodi einen Besuch abstatten. Mal sammeln wir Runen, mal folgen wir einem schwebenden Zombie-Kopf, mal wehren wir Wellen von Monstern ab. Zwischendurch schalten wir Runde für Runde neue Gebiete im zentralen Hub Stalingrad frei.

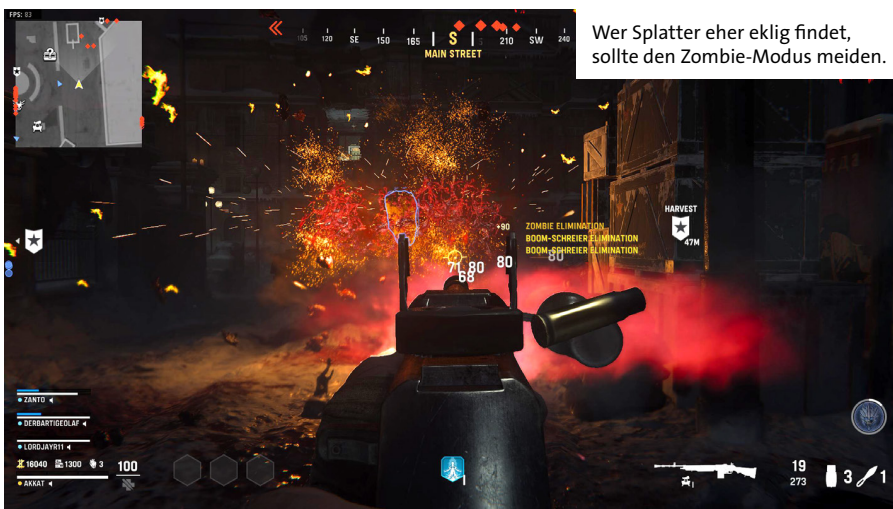
Der schwerwiegendste Kritikpunkt betrifft den Umfang: Zombies endet je nach Teamqualität schon nach ein paar Stündchen. Drei Zombie-Arten und Untermodi sind viel



Dieser Anblick eines verbrannten Soldaten entlockt unserer Spielfigur keinerlei Emotion.



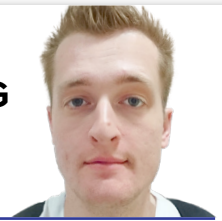
Massig Untote warten im Zombie-Modus auf unser Koop-Team.



Wer Splatter eher eklig findet, sollte den Zombie-Modus meiden.

MEINUNG

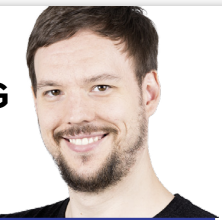
Christian Just
@Akkat84



Ich bin kein großer Zombies-Liebhaber, trotzdem feiere ich das kurze Koop-Vergnügen in Vanguard, wenn auch nur unter Vorbehalt. Eingefleischte Fans dagegen sind ziemlich angefressen von Activision. Da zeigt sich eine der zahlreichen Kehrseiten der Idee, unbedingt jedes Jahr ein neues Call of Duty rausbauen zu müssen. Jetzt haben wir einen viel zu kurzen Zombie-Modus und einen Vorsaison-Battle-Pass voller Inhalte für den »alten« Vorgänger Cold War. Nicht so prickelnd! Aber etwas Geduld dürfte sich am Ende auszahlen: Immerhin ist schon klar, dass der Zombie-Modus im Laufe des einjährigen Lebenszyklus von Vanguard neben dem Multiplayer-Modus ebenfalls neue Inhalte bekommt.

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Im Multiplayer-Modus ist Vanguard die logische Konsequenz aus Modern Warfare – und das meine ich wirklich positiv! Klar, Vanguard gewinnt sicher keinen Innovationspreis. Sledgehammer nimmt stattdessen die wesentlichen Bestandteile, die MW so gut gemacht haben, feilt die Ecken ab und liefert mehr hochwertigen Launch-Content ab, als wir in vielen Jahren CoD-Geschichte gesehen haben. Statt auf den halbgaren SpecOps-Koop aufzusatteln oder Battlefield hinterherzurennen (was schon bei Ground War in MW und Combined Arms in Cold War nicht klappte), perfektioniert man lieber das Run&Gun, poliert die Maps auf Hochglanz und liefert ein beeindruckendes Arsenal ab. Und mir persönlich ist rundes und durchdachtes Kern-Gameplay in CoD lieber als wilde Experimente.

zu wenig Abwechslung. Damit eignet sich Zombies derzeit nur als wirklich großartiger Teaser auf das, was da noch kommt.

Multiplayer: Die volle Packung

Seinen größten Trumpf spielt Vanguard im Multiplayer aus, der in allen Belangen die bewährte Rezeptur von 2019 aufgreift und verfeinert. Das Ergebnis ist ein umfangreiches, rundes und sehr spaßiges Gesamtpaket, an dem es nur wenig zu kritisieren gibt.

Gewaltige Veränderungen oder gar eine Shooter-Revolution bietet Vanguard aber

nicht. Specialists mit abgefahrenen Heldenfähigkeiten, völlig andersartige Spielmodi oder gar taktische Tiefe wie bei Insurgency sucht man im Multiplayer von Vanguard vergeblich. Stattdessen bekommt ihr zwar innovationsarmes, aber fast schon erfrischend schnörkelloses Run&Gun geboten.

Zerstörbare Umgebung

Ein groß beworbenes Feature von Vanguard sind zerstörbare Elemente auf den Maps. Verrammelte Türen, geschlossene Fenster oder Regale werden im Match-Verlauf zerschossen, gesprengt und zerschlagen. Unterm Strich fühlt sich diese Neuerung aber eher wie ein nettes Gimmick an, das nur wirklich selten echten Nutzen hat: Dass wir uns durch einen gezielten Granatenwurf auf eine Holzbarrikade die Sichtlinie für den perfekten Kopftreffer eröffnen, passiert höchstens alle paar Runden einmal – und dann auch eher zufällig als wirklich geplant. Auf unsere generelle Vorgehensweise hat die zerstörbare Umgebung selten Einfluss.

Vielfalt durch Combat Pacing

Weitaus größere Auswirkungen auf ein Match hat die neue Combat-Pacing-Option: Jede Map und jeder Modus kann wahlweise von Sechs-gegen-sechs (Tactical) über 14-gegen-14 (Assault) bis hoch auf 24-gegen-24 (Blitz) Spieler skaliert werden. Das wirkt sich in erster Linie auf die Spielge-

schwindigkeit und die Stimmung aus: Während in Blitz-Matches oft chaotische Massenschlachten entbrennen, bleibt in Tactical-Varianten viel Raum für clevere Manöver wie zum Beispiel heimliche Angriffe auf ungeschützte Domination-Punkte. Das sorgt für überraschend viel Abwechslung, weil sich so ein und dieselbe Map sehr unterschiedlich anfühlen kann.

Gunsmith hoch zehn

Eine große Stärke des Modern-Warfare-Reboots war der Gunsmith, wo wir mit zahllosen Aufsätzen unsere Waffen bis ins kleinste Detail um- und aufrüsten konnten. Vanguard legt nach und noch drauf: Satt zehn Attachments pro Waffe sind gleichzei-

MEINUNG

Steffi Schlottag
@The Pumpkini



Ich persönlich hatte Spaß mit der Singleplayer-Story, hätte mir aber viel mehr Tiefgang gewünscht, was die eigentliche Geschichte und ihre Figuren angeht. Ein bisschen mehr als reines Actionfeuerwerk mit zweckmäßiger Story erhoffe ich mir auch von Call of Duty. Cold War mit seinen leichten Rollenspielanklängen hat mir da besser gefallen, Vanguard hingegen ist sehr simpel und linear. Außerdem finde ich ein paar Storyentscheidungen fragwürdig.

tig möglich, also doppelt so viele wie noch in Cold War. Und die Auswahl ist gigantisch!

Unzählige Patronensorten, Schalldämpfer oder Griffe lassen uns tief in den Waffenbaukasten abtauchen und unser Arsenal bis ins aller kleinste Detail tunen. Sehr löblich: Kaum ein Aufsatz funktioniert als reines Upgrade, die meisten Vorteile schwächen unsere Knarre an anderer Stelle. Das ist gut für die Balance und gibt uns die Chance, auch mit blanken Startwaffen erfolgreich zu sein. Kleiner Wermutstropfen für Realismus-Fans: Viele Attachments sind rein fiktional und passen zudem nicht wirklich ins Setting. Holografische Visiere und ähnlicher Kram waren im Zweiten Weltkrieg noch Science-Fiction, in Vanguard sind sie allgegenwärtig.

Mehr Spielplätze

Das wohl größte Highlight im Multiplayer sind die Maps: Ganze 20 Stück gibt es bereits zum Launch – und damit doppelt so viele wie im Vorgänger Cold War. Von verschneiten russischen Dörfern über das zerbombte Berlin bis hin zum Dschungel auf der Pazifikinsel Gavutu steckt in Vanguard jede Menge optische Abwechslung. Qualität und Design sind durch die Bank hochwertig, durch das klare Three-Lane-Layout mit drei Hauptlaufwegen ergibt sich ein guter Flow, und Camper haben anders als noch in Modern Warfare kaum Chancen. Hier wird endlich wieder aggressives Vorgehen statt passives In-der-Ecke-Gammeln belohnt, so wie es sich für ein Call of Duty gehört! Rohrkrepiererarten wie Piccadilly aus MW und Miami aus Cold War sucht man vergebens.

Im verschneiten Demyansk verschanze ich mich zum Beispiel gern als Sniper im Glockenturm, bin dann aber ein leichtes Ziel für Granaten oder Panzerfäuste. Will ich lieber mit der SMG in den Nahkampf stürmen,



Fast alle Karten bieten Platz für Nahkämpfer, Sniper und Mitteldistanzwaffen.

wähle ich eine Route durch die vielen begehbbaren Häuser. Und falls ich mich mit meinem MG in den Dreck werfen möchte, bietet die südliche Seite offenes Gelände mit weiten Sichtlinien. Dort bin ich dann wiederum ein leichtes Ziel für Scharfschützen im Turm, und so schließt sich der Kreis.

Warum alles so gut passt

Es gibt noch viele andere Elemente, über die wir hier sprechen könnten, zum Beispiel den neuen Modus Champion Hill, der die Gunfight-Matches aus MW logisch weiterführt und zu einem spannenden Turnier ausbaut. Oder spannende neue Killstreaks wie den Wachhund, den wir sogar befehligen können. Zusammengehalten wird der Multiplayer von Vanguard aber von etwas viel Simplerem: dem Gunplay. Das knackige und satte Waffengefühl ist sozusagen das Schmiermittel, das dafür sorgt, dass Vanguard einfach flutscht und mit jeder verschossenen Patrone Spaß macht. Wenn die Shotgun Blei, Funken und Rauch spuckt oder die M1 Garand beim letzten Schuss ein Pling von sich gibt, merkt man sofort, dass Vanguard mit seinem Arse-

nal in der Oberliga mitspielt. Animationen, Effekte, Sound – hier passt einfach alles. Da verzeiht man auch kleine Ungereimtheiten wie den nervigen Match-Ansager, der uns mit seinen Sprüchen die Fremdschamröte ins Gesicht treibt, oder die fehlenden Fraktionen. Statt Achsenmächte gegen Alliierte springen nämlich die Spieler wild gemischt ins Match, ein Japaner kämpft durchaus gegen einen Australier in Stalingrad. Geschichts-Cracks sind bei Hell Let Loose besser aufgehoben, denn Vanguard will in erster Linie eines sein: ein Arcade-Shooter mit Fokus auf kompetitive und spektakulär inszenierte Kämpfe. Und das gelingt einfach richtig gut. ★

BATTLE PASS UND SHOP: WAS GIBT'S FÜR ECHTGELD?

Wie bereits seine Vorgänger, hat auch Vanguard einen Battle Pass pro Season und einen In-Game-Shop. In beiden Fällen gilt: Für zusätzlich investiertes Geld gibt es kosmetische Inhalte wie Spielercharaktere, Skins, Tarnfarben, Talismane, Abzeichen und mehr. Für das Gameplay relevante Inhalte sind gratis: Maps und Modi erscheinen als Updates, und Waffen werden über den kostenlosen Pfad im Battle Pass oder Challenges freigespielt. Nette Option: Den Battle Pass kann man wahlweise in Vanguard, Modern Warfare, Cold War und Warzone leveln.



Wählen wir die richtigen Perks, erkennen wir Gegner auf der Mini-Map links, auf dem Kompass oben und per Icon.

CALL OF DUTY VANGUARD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4340 / FX-6300
GTX 960 / RX 470
8 GB RAM, 36 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 2500K / Ryzen 5 1600X
GTX 1060 / Radeon RX 580
12 GB RAM, 61 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

- fließende Animationen
- tolle Effekte (Nebel, Rauch, Funken)
- sehr detaillierte Schauplätze
- kräftige Waffensounds
- nerviger Match-Ansager

SPIELDESIGN

★★★★★

- gutes Map-Design
- wuchtiges Waffen-Handling
- abwechslungsreiche Missionen
- spannende Killstreaks
- keine Fraktionen im Multiplayer

BALANCE

★★★★★

- Maps kontern Camper
- Perks, Streaks ausgewogen
- gute Lernkurve im Zombie-Modus
- Attachments ausbalanciert
- Kampagne schwankt

ATMOSPHÄRE / STORY

★★★★★

- fantastische Lichtstimmungen
- treibender Soundtrack
- Zerstörung sorgt für Kino-Flair
- krude WW2-Story
- Charaktere bleiben flach

UMFANG

★★★★★

- riesige Map-Auswahl
- zahllose Attachments
- Turnierformat
- Combat Pacing erhöht MP-Wiederspielwert
- Zombie-Modus viel zu kurz

FAZIT

Popcorn-Shooter mit riesigem und ausgefeiltem Multiplayer-Modus, einigen Storyschwächen und recht kurzem Koop-Erlebnis.

