



Call of Duty: Black Ops 6

DIE RICHTIGEN ENTSCHEIDUNGEN

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Entwickler: Treyarch Termin: 25.10.2024

Dimi ist nach Los Angeles geflogen, um mit Treyarch ausführlich über Black Ops 6 zu sprechen. Und er bekommt die Antworten, die er als Fan hören will. Zumindest fast. Von Dmitry Halley

Call of Duty ist gescheitert. Nicht finanziell, Modern Warfare 2 und 3 haben in den vergangenen zwei Jahren einen Verkaufsrekord nach dem anderen gebrochen; allein die gigantische Mikrotransaktionsmaschinerie drückt quasi unentwegt Geld. Hey, Activision kann selbst schlecht kopierte Teletubby-Skins auf den Markt schleudern, und das Zeug geht weg wie warme Semmeln. Und nein, das ist kein Scherz. Auch bei seinen Spielerzahlen ist Call of Duty nicht gescheitert. Jetzt in diesem Moment zocken alleine auf Steam immer noch 100.000 Leute gleichzeitig Modern Warfare 3 beziehungsweise Warzone – daran ändern auch die vernichtenden Steam-Reviews nichts.

Aber nun ... die vernichtenden Steam-Reviews: Activisions großer Plan von einem reibungslosen Call of Duty HQ, einer Plattform, auf der sich jedes neue CoD zu einem einzigen gigantischen Service Game zusammenfügt, dieser Plan scheint gescheitert. In Modern Warfare 3 besitze ich auf dem Papier über 150 Waffen, aber 120 davon kann

ich auf den Sperrmüll werfen, weil das Balancing eine Katastrophe ist. MW3 fiel generell als Mischmasch aus DLC und Vollpreis-spiel ziemlich durch, die lieblos zusammengestöpselte Kampagne lässt mich heute noch schreiend aufwachen. Die große Reboot-Ära von Captain Price, Soap und Co., die 2019 mit Modern Warfare so vielversprechend begann, stolpert mittlerweile ächzend von einer belanglosen The-Walking-Dead-Kooperation in die nächste. Viele Warzone-Influencer von einst widmen sich längst neuen Spielen, den Hype von 2020 konnte Warzone 2.0 trotz stabiler Spielerzahlen nie mehr erreichen. Mit jedem Jahr wird es also pressierender: Call of Duty braucht wieder frischen, kreativen Wind. Hallo, Black Ops 6.

Call of Duty: Black Ops 6 stellt sich 2024 der Herausforderung, sich auf diesem rutschigen Berg aus Sand stabil zu positionieren. Deshalb verkünden auch die Devs in Los Angeles im Studio von Treyarch stolz: Wir machen das Call of Duty der Zukunft!

Und dieses Call of Duty der Zukunft trifft einige sehr, sehr smarte Entscheidungen.

Worum geht's in der Kampagne?

Mein Kollege und Shooter-Experte Phil Elsner skandiert seit Wochen in der Redaktion: Wenn jemand die CoD-Kampagnen retten könne, dann Treyarch beziehungsweise Raven Software. Mit Black Ops Cold War hat das Studio-Duo 2021 eine der besten CoD-Kampagnen aller Zeiten hervorgebracht. Eine fesselnde Spionage-story mitten im Kalten Krieg der 1980er, voller Wendungen, Entscheidungen, mit unterschiedlichen Enden, dubiosen Doppelagenten und, und, und. Black Ops 6 setzt genau dort an. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 1991, ich trug damals noch stolz meinen Schnuller durch die Gegend, unterdessen schießen sich die (Anti-)Helden von Black Ops durch die kargen Felswüsten des Zweiten Golfkriegs. Aber der Konflikt zwischen den USA, Kuwait und Saddam Hussein ist lediglich Ausgangspunkt der Handlung, denn der eigentliche

Spektakuläre Action auf Motorrädern: Black Ops 6 fährt den Krachbumm-Faktor gegenüber den Vorgängern wieder deutlich hoch.

Feind von Black Ops 6 sitzt in Washington. Die CIA wurde von einer fiesen und noch geheimen Geheimorganisation namens The Pantheon unterwandert, die bekannten Black-Ops-Charaktere Adler, Woods und Co. müssen untertauchen und überall auf der Welt Spionage-Action-Thriller-Krams erleben. Es geht in die verschneiten Regionen Nordrusslands, in Luxusvillen am Mittelmeer, in den Irak, nach Washington, es gibt einen Casino-Überfall, Schleicheinsätze und, und, und. Ich infiltriere sogar die Gala eines Gouverneurs namens Bill Clinton, um einen darunter liegenden Geheimbunker zu knacken. Bei diesem »Ich« könnte es sich übrigens wie bei Cold Wars Hauptfigur Bell wieder um einen selbst erstellten Charakter handeln. Und weil im Black-Ops-Universum kein Good Guy mehr als zwei Silben im Namen haben darf (Weaver, Woods, Mason, Hudson, Adler, Park, Bell, es gibt auch neue Charaktere namens Felix und Sev), heißt meine Figur diesmal Case.

Das Gameplay?

Gezeigt wurde vor allem Krachbumm. Wo Modern Warfare 2019 noch geerdet rüberkommen wollte, dreht Black Ops 6 den Regler komplett in die andere Richtung. Adler, Case und Co. ballern sich durch den historisch völlig plausiblen Terroristenbunker unter Clintons Spendengala. Ein Juggernaut mit Gatling Gun kommt um die Ecke, überall explodieren Granaten, es gibt RC-Spielzeugautos mit C4, ja sogar zielsuchende Wurfmesser. Und nach der Ballerorgie schwingen sich die Black-Ops-Helden aufs Motorrad, nur damit Case auf dem Rücksitz weiterballert. Alle Klischees, die Modern Warfare 2019 begraben wollte, melden sich jetzt mit Ach und vor allem Krach zurück. Aber: Black Ops 6 will auch leise sein. Clintons Spendengala kann ich zum Beispiel auf mannigfaltige Weise infiltrieren, mich als Journalist ausgeben, heimlich Leute erpressen. Ich fühle mich sofort an die fantastische KGB-



Black Ops 6 beginnt im Zweiten Weltkrieg, schickt euch aber an unterschiedlichste Schauplätze.



Black Ops 6 verzichtet auf Map-Klassiker, sondern liefert 16 komplett neue Karten.

Mission aus Cold War erinnert – die Devs bestätigen mir im Gespräch, dass dieser Auftrag auch für sie sehr inspirierend bei der Entwicklung von Black Ops 6 gewesen sei. Außerdem gibt's da noch die im Vorfeld geleakten »Open World«-Einsätze. Manche Missionen weichen vom linearen Levelschlauch ab, stattdessen werde ich beispielsweise im Irak abgesetzt und muss mehrere Ziele erreichen, um einen Palast

von Saddam Hussein zu infiltrieren. Wie ich vorgehe, bleibt mir überlassen.

Weder die Clinton-Infiltration noch den offenen Irak-Einsatz konnte ich selbst sehen. Ironischerweise stimmt mich sogar optimistisch, dass Treyarch und Raven daraus keine so große Sache machen. Call of Duty kokettiert schließlich schon seit Jahren mit nicht-linearen Sandbox-Missionen. Und je größer Activision diese Experimente auf die Pa-



Das Omnimovement erlaubt euch deutlich mehr Bewegungsoptionen.



Frank Woods sitzt seit Black Ops 2 im Rollstuhl, darf aber in Black Ops 6 nicht fehlen.



Die Kampagne soll sich wie ein Action-Thriller anfühlen, aber auch ruhigere Momente anbieten.

ckung schreibt, desto schlimmer spielen sie sich in der Regel – die katastrophalen Open Combat Missions von MW3 schossen hier letztes Jahr den Vogel ab. Aber warten wir erstmal ab, bis es etwas zu spielen gibt.

Erstes Fazit zur Kampagne

Also: Der Singleplayer von Black Ops 6 wird vor allem eine Rückkehr zu den Stärken von Cold War. Und zum Krachbumm. Klar, hier und da kann ich sicher schleichen, aber Treyarch und Raven orientieren sich ganz bewusst an überdrehten Action-Thrillern der Marke »Mission: Impossible« statt an Spec-Ops-Filmen wie »Zero Dark Thirty«. Und hey, warum nicht? Solange die Kampagne eine ähnlich coole Spionagestory wie Cold War erzählt, bin ich an Bord. Black Ops 6 orientiert sich schließlich an einer der besten CoD-Kampagnen, bringt zum Beispiel diverse Aspekte des CoD von 2021 zurück, darunter das Safehouse (diesmal eine Küstenvilla), in dem ich mit Kameraden quatschen kann. Das Gunplay wirkt genauso wichtig wie in Modern Warfare 2 und 3, kommt aber ohne das deplatzierte »Wir sind total realistisch«-Getue aus. Wermutstropfen: Auf Nebenmissionen wird diesmal verzichtet. Schade, denn von denen habe ich mir nach Cold War eher mehr gewünscht. So, und jetzt reden wir über das andere große Pferd im Stall: den Multiplayer.

Was tut sich im Multiplayer?

Sollte ich jemals in die Gaming-PR wechseln, sehe ich die größte Hürde schon vor mir: Ich könnte manche Dinge einfach nicht mit ernster Miene aussprechen, ohne zu lachen. Zum Beispiel die größte Neuerung im Multiplayer von Black Ops 6, das ... und ich muss selbst jetzt beim Tippen wieder grinsen ... Omnimovement! Obwohl Omnimovement auf den ersten Blick wie ein Hersteller für Rollatoren klingen mag, verbirgt sich dahinter die für mich coolste Neuerung von Black Ops 6 – und die größte Überraschung. Denn wenn Modern Warfare 3 schon 2023 eine Sache nahezu perfekt hinbekommen hat, dann das Movement. Nach dem schwerfälligen MW2 bewegte sich meine Spielfigur hier genau richtig, gerade flott genug, ohne über die Map zu schweben. Vor meinem Abflug nach LA habe ich zu meinen CoD-Kumpels gesagt: Black Ops 6 könnte das Movement von MW3 eins zu eins übernehmen, und es wäre perfekt. Aber Black Ops 6 verspricht mir Verbesserungen, die sogar ... na ja ... perfekter als perfekt klingen.

In Black Ops 6 kann ich nämlich all die Dinge tun, die schon in Modern Warfare 3 gingen: Waffen an Mauerkanten anlehnen, sprinten, sliden, Hechtsprünge vollführen. Diesmal allerdings erstmals überhaupt in alle Richtungen. Und das Ergebnis sieht aus wie bei Max Payne. Ich werfe mich beispiels-

weise seitwärts aus dem Fenster, drehe mich im Sturz um und holze drauflos, weil ich den Gegner in meinem Rücken erwischen will. Ich kann auch seitwärts sprinten. Oder mich rückwärts auf den Boden werfen, um einer Granate zu entgehen. Besonders cool finde ich das sogenannte »Corner Slicing«: Bewege ich mich langsam um eine Ecke, dann lehnt sich meine Spielfigur vorsichtig in die Ecke hinein, wie es eine echte Spezialeinheit auch tun würde. Auf Wunsch kann ich alle Bewegungen im Optionsmenü auch automatisieren. Dann lässt mich das Spiel ganz ohne Knopfdruck über Hindernisse klettern, in Schächte rutschen und aus Gräben steigen. Wie gut das in der Praxis funktioniert, bleibt freilich abzuwarten, markiert aber einen weiteren schönen Schritt in Richtung Accessibility. Auch das HUD lässt sich mit Presets frei konfigurieren, platzieren und auf Wunsch vergrößern.

Generell bin ich sehr gespannt, wie sich dieses Omnimovement auf den Multiplayer auswirkt. Ich kann mir jetzt schon diese eine Nervensäge vorstellen, der wie Max Payne aus der Deckung springt und mit Doppelpistolen unachtsame Gegner wegpflückt. Idealerweise bin ich diese Nervensäge.

16 brandneue Karten

Wo Modern Warfare 3 nach hinten blickt, schaut Black Ops 6 nach vorne. Alle 16 Mul-



Der bereits bestätigte
Zombie-Modus knüpft an die
Ereignisse von Cold War an.

tiplayer-Karten wurden frisch entwickelt, statt Highlights von früher zu remastern. Ihr ballert euch unter anderem durch eine verwüstete Antennenstation im Irak, mediterrane Luxusvillen, verwiterte Bahnhöfe. Black Ops 6 lernt allerdings die Lektionen der letzten Jahre: Die Fans wollen vor allem kleine und mittelgroße Maps, also liefert das neue CoD ausschließlich die.

Die Highlights der letzten Jahre bleiben allesamt erhalten: Es gibt den Gunsmith, in dem ihr jede Knarre mit allerlei Aufsätzen frisiert. Außerdem – dem Himmel sei Dank – will Treyarch die völlig überfrachteten Multiplayer-Menüs aufräumen. Wie das konkret aussieht: abwarten. Und besonders cool: Das klassische Prestigesystem kehrt nach Jahren endlich zurück. Erreicht ihr Stufe 55, könnt ihr euer Profil auf Wunsch im Prestigemodus zurücksetzen, müsst alle Waffen nochmal freischalten, ergattert im Gegenzug aber besondere Belohnungen. Habt ihr das zehnmal gemacht, schaltet ihr in den Super-Duper-Prestigemodus frei und könnt 1.000 Prestigelevels erklimmen, um – ihr ahnt es – noch mehr Belohnungen zu bekommen.

Und im Zombie-Modus kehrt ebenfalls der klassische rundenbasierte Koop zurück. Auf zwei riesigen Karten – einer Kleinstadt in den Appalachen sowie einer Gefängnisinsel im Pazifik – bolzt ihr reihenweise Zombies

über den Haufen; die Story von Zombies knüpft an die von Cold War an.

Viele richtige Entscheidungen

Ihr merkt also: Auch im Multiplayer trifft Treyarch sehr viele richtige Entscheidungen. Die wichtigste Entscheidung verrät mir das Team allerdings erst im Interview: Der reguläre Multiplayer von Black Ops 6 verzichtet darauf, das ganze Gerümpel aus Modern Warfare 2 und 3 zu übertragen. Das klingt erstmal doof, weil alle Freischaltungen für meine 150+ Waffen wegfallen, aber ich nehme lieber ausbalancierte neue Knarren, statt dass wie in MW3 sämtliche Menüs von nutzlosen Dingen zugemüllt werden.

In Warzone soll es hingehen den großen Transfer geben: Hier könnt ihr alle Knarren, Skins und Operatoren aus MW2 und 3 übertragen. Wie das in Sachen Balancing hinhauen soll? Gute Frage, denn hier hüllt sich Treyarch noch in großes Schweigen. Generell bin ich sehr fasziniert davon, was die Entwickler während meines Studiobesuchs alles nicht ansprechen. Der große Traum vom gigantischen Call of Duty HQ? Später! Warzone? Reden wir irgendwann drüber. Die großen Zugpferde der letzten Jahre finden während des Reveals überhaupt nicht statt, stattdessen konzentriert sich das erste Event von Black Ops 6 ganz auf die Stärken,

die alte Boomer und Millennials wie ich mögen: eine ordentliche Kampagne, einen robusten Multiplayer. Black Ops 6 verzichtet bisher auf die ganz großen Superlative. Und angesichts der letzten Call of Dutys ist das genau die richtige Entscheidung. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich kann den ganzen Tag über Activisions aggressive Mikrotransaktionen lästern, mir über die miese Kampagne von Modern Warfare 3 die Haare raufen oder über lieblose Season-Updates fluchen ... am Ende des Tages freue ich mich auf kein neues Spiel so sehr wie auf das nächste Call of Duty. Call of Duty ist mein perfektes Feierabendspiel. Mit den Kumpels durch die flotten Multiplayer-Lobbys fetzen, über die Kampagnen mit ihrem Krachbumm-Quatsch schmunzeln, Waffen-Builds ausprobieren, Krams freischalten. Ähnlich wie bei FIFA erwarte ich vom nächsten CoD keine gigantischen Innovationen. Es soll aus den Fehlern des letzten Teils lernen, falsche Versprechungen vermeiden und mir frische Varianten von all dem servieren, was mir an CoD Freude bringt. Und genau das scheint Black Ops 6 zu verstehen. Statt sich auf große Versprechungen von Pseudo-Open-Worlds zu versteifen, bewirbt es genau das, was Fans wollen: flottes Movement ohne Wallrun-Gedöns, frische Maps, eine launige Kampagne, wuchtiges Gunplay, ein bisschen Hausputz in den mittlerweile arg überfrachteten Menüs – fertig. Wer CoD nur so nebenbei verfolgt, wird hierüber wahrscheinlich mit den Achseln zucken, denn Black Ops 6 präsentiert sich ohne Ecken und Kanten, ohne irgendeine Provokation. Aber als aktiver Spieler ist mir das tausendmal lieber, als dass mir Activision wie letztes Jahr einen mageren DLC als Vollpreisspiel verkauft.



Russell Adler sieht auch in Black Ops 6 wieder aus wie Robert Redford in »Die drei Tage des Condor«.