

Call of Duty: Black Ops 6

GRANDIOSE KAMPAGNE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Studio: **Treyarch** Termin: **25.10.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **80 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: **Game Pass**



Im Test zu Call of Duty: Black Ops 6 erleben wir das absolute Gegenteil des in mancher Hinsicht mittelmäßigen Modern Warfare 3. Zum Glück! Von Philipp Elsner und Dimitry Halley

Selbst ein harmloses kleines Rosettenmeer-schweinchen sorgt 2024 für mehr Wirbel als das neue Call of Duty. Rosettenmeer-schweinchen haben nämlich neun davon auf ihrem Pelz – und Black Ops 6 ... nicht. Na gut, schiefes Bild, aber worauf wir hinauswollen: Trotz immenser Verkaufserfolge wird über das neue Call of Duty wenig gesprochen. Dahinter verbirgt sich ein hausgemachtes Problem: Seit Modern Warfare 2 vor zwei Jahren setzt jedes neue Call of Duty auf ein nahezu identisches Technikgerüst, die Spiele und ihre Multiplayer gehen so stufenlos ineinander über, dass Modern Warfare 3 letztes Jahr ursprünglich gar kein eigenständiges Spiel, sondern ein DLC werden sollte. (Wäre es das mal besser gewesen.) Black

Ops 6 setzt diesen Trend fort. Noch ein bisschen besseres Movement, neue Multiplayer-Karten, ein aufgefrischtes Prestige-System, hier ein Schraubchen, dort eine Detailverbesserung. Seit Jahren verzweifelt die Marketing-Abteilung von Activision daran, irgendein dickes Schlagwort auf die Packung zu schreiben. Bei MW2 war es das Wasser (krass, Wasser!), bei MW3 hatten wir die (katastrophalen) Open-World-Missionen, und im Fall von Black Ops 6 gibt es ... irgendwie nichts so richtig. Alteingesessene Fans greifen zu, alle anderen zucken mit den Achseln und gzzehen ihrer Wege.

Doch wir sollten über Call of Duty: Black Ops 6 sprechen. Black Ops 6 bietet nicht nur im Multiplayer die wahrscheinlich beste

CoD-Erfahrung seit vielen, vielen Jahren, sondern zeigt auch in seiner Kampagne, dass ein Call of Duty 2024 noch wirklich neue Akzente setzen kann, statt immer auf alten Ideen rumzureiten.

Die Kampagne Ein unverbrauchtes Szenario

Ein neues Call of Duty beackert in der Regel eines von drei Themenfeldern:

- Science-Fiction
- einen großen historischen Konflikt (Zweiter Weltkrieg, Vietnamkrieg)
- moderne Kriegsführung gegen Terroristen und böse Söldnertruppen

Die Kampagne von Black Ops 6 beginnt im kriegsgebeutelten Kuwait.



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... CoD für euch in den 2010ern am besten war.
- ... ihr Spionage-Thriller mögt.
- ... euch gutes Gunplay wichtig ist.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr es im Multiplayer gern langsam angeht.
- ... euch ein realistisches Szenario wichtig ist.
- ... ihr die nächste Shooter-Innovation sucht.

Black Ops 6 schaufelt sich diesmal gleich alle drei Themenfelder in den Schoß, wählt dafür aber ein Jahrzehnt, das bisher in der Popkultur vor allem den Vengaboys und Power Rangers gehörte: die 90er! Konkret geht es ins Jahr 1991. Der Eiserner Vorhang ist frisch gefallen, zwischen Irak und der westlichen Koalition tobt der Zweite Golfkrieg, die USA schwingen derweil als letzte verbleibende Supermacht große Reden, während sie mit der Fußsohle unangenehme Leichen des Kalten Krieges unter den Teppich treten. Genau in diese Kerbe stößt die Story von Black Ops 6. Es geht um Schmutzwäsche von Geheimdiensten, um Experimente, um Splittergruppen und abtrünnige Agenten, denn die Truppe rund um Woods taucht diesmal unter, um gegen die eigenen Leute zu ermitteln. Ihr müsst infiltrieren, schleichen, mit Hightech-Gadgets hantieren und ja, natürlich auch ballern. Wie ein guter James-Bond-Film nimmt sich die Geschichte zwar ernst, aber nicht zu ernst. Sie wagt sich in keine bahnbrechenden neuen Gefilde vor, aber funktioniert als Kulisse für einen Spionage-Thriller hervorragend. Das liegt nicht zuletzt an den coolen Charakteren.

Neue Gesichter

Ironischerweise sind die alten Black-Ops-Hasen gar nicht die

Im Laufe der Story treffen wir auf ein paar echt schmierige Gestalten.

Stars der Show. Black Ops 6 spielt chronologisch nach den Vergangenheitsepisoden von Black Ops 2, der Großteil des Ensembles rund um Mason, Hudson und Co. hat es also ohnehin hinter sich. Nur ein angeschlagener Woods bleibt übrig, hat aber in der eigentlichen Story wenig zu melden – eine verpasste Chance. Umso mehr brillieren die neuen Gesichter. Woods' Schützling Troy Marshall leitet das Team, ringt aber mit den Unwägbarkeiten der Spionageprofession. Ex-Stasi-Offizier Neumann hat sich nach den Gräueltaten des Kalten Krieges eigentlich

dem Frieden verschrieben, muss für Black Ops 6 aber ein letztes Mal den Werkzeugkasten auspacken. Und Mafia-Killerin Sev stiehlt in puncto Coolness allen die Show.

Und dann ist da noch Case, eure Spielfigur. Wie Bell in Black Ops: Cold War spricht der Kollege kein einziges Wort, bringt dafür aber die spannendste Hintergrundgeschichte des ganzen Teams mit sich. Auch hier: Kein Charakter in Black Ops 6 verdient einen Oscar, viele Hintergrundgeschichten bleiben vor allem das: Hintergrund. Aber die Entwickler bieten trotzdem ein bisschen mehr





Und deswegen hält man sich ans Tempolimit.



In unserem Hauptquartier können wir Upgrades wie diesen Waffentisch installieren.

als ein simples »Grummelige Dudes retten den Tag«, und das ist gegenüber MW3 schon ein klarer Fortschritt. Anders als im Storyvorgänger Cold War trifft ihr diesmal aber keine eigenen Entscheidungen – die hätten der Sahne noch die Kirsche aufgesetzt.

Missionen vom Feinsten

Black Ops 6 bietet 13 umfangreiche Kampagnenmissionen, die in puncto Abwechslung und Leveldesign zumindest im CoD-Kosmos ihresgleichen suchen – und das, indem sie vor allem nach vorne blicken, statt die immer gleichen Ideen zu recyceln. Ihr müsst nicht wieder mit einer AC-130 aus der Luft die Landschaft perforieren, ihr müsst nicht wieder hinter eurem Ausbilder durchs hohe Gras pirschen, und ihr müsst nicht wieder ellenlang Leuten hinterhergehen, während euch die Story erklärt wird. Klar, die Kampagne baut auf den Stärken von Black Ops: Cold War auf, aber eben mit ganz eigenen Facetten. Ein paar Beispiele:

- In einer Mission infiltriert ihr als Journalist eine US-Spendengala von Bill Clinton

und könnt wie in der KGB-Mission aus Cold War auf zig unterschiedliche Wege an euer Ziel (ein Foto) gelangen.

- Zusammen mit eurem Team inszeniert ihr einen Kasinoüberfall und spielt ein bisschen wie in »Ocean's Eleven« nacheinander jedes einzelne Teammitglied, bevor am Ende alles zusammenläuft.

- Eine ganz besondere Mission ging im Internet viral, weil sie das Szenario des Spiels komplett auf den Kopf stellt. Die spoilern wir euch natürlich nicht, nur so viel: Sie ist nichts für zart besaitete Gemüter.

- In einer Irak-Mission bekommt ihr plötzlich eine Mini-Open-World und könnt völlig frei mit dem Jeep über eine riesige Karte fahren, um Stellungen zu erobern oder euch Boni zu verdienen für den anschließenden Sturm auf den Palast von Saddam Hussein.

Beim Stichwort »Open World« bekommen Serien-Fans wahrscheinlich Schreikrämpfe, aber keine Sorge: Diese offene Mission ist deutlich liebevoller gestaltet als die hingeklatschten Bot-Areale aus dem Vorgänger. Klar, Black Ops 6 misst sich auch hier nicht

ernsthaft mit der Open-World-Konkurrenz, aber a) gibt es so einen Einsatz eben nur einmal, um die ansonsten relativ linear entworfenen Missionen aufzulockern, und b) wirken die einzelnen Abschnitte handgebaut, und ihr könnt nicht einfach an den Bots vorbei zum Ziel rennen. Und als Belohnung ruft ihr dann beispielsweise im nächsten Einsatz einen steuerbaren Helikopter auf die Map, mit dem sich feindliche Stellungen deutlich bequemer ins Jenseits überführen lassen als per pedes.

Wie gut schießt sich die Kampagne?

Normalerweise reden wir kaum noch über das eigentliche Schießen in Call of Duty, weil das seit mehreren Serienteilen mitten ins Schwarze trifft. Aber weil besonders das letzte Black Ops: Cold War vor allem unter der veralteten Technik litt, wollen wir es hier herausstellen. Black Ops 6 schießt sich fantastisch. Die Engine baut direkt auf MW2 und MW3 auf und bietet die gleichen Vorteile: flottes Movement, wuchtige Treffer, spektakuläre Effekte. Oben drauf packt das Spiel noch einen stellar fetzigen Soundtrack, in puncto Präsentation gibt es also absolut nichts zu meckern. Und da Call of Duty seit diesem Jahr ja im Game Pass steckt, können wir allen Shooter-Fans guten Gewissens empfehlen, zumindest den Probemonat zu investieren, um sich durch die 13 tollen Levels zu schießen oder zu schleichen. Ihr werdet es nicht bereuen.

Jetzt müssen wir aber noch dringend über den Multiplayer sprechen. Denn ist der Singleplayer einmal beendet, fließt schließlich für viele Spieler da draußen der Großteil der Spielzeit dort rein! Und im Gegensatz zur



Im Multiplayer geht es traditionell zu, aber die Maps sind teilweise echt prima.

Kampagne spielt sich Black Ops 6 in seinen Online-Matches wie ein Call of Duty von anno dazumal. Aas ist allerdings beileibe nichts Schlechtes!

Der Multiplayer

Das Wort heißt »geschmeidig«

Das allgemeine Spielgefühl eines Online-Shooters in ein Wort zu packen, ist meistens nicht einfach. Bei Black Ops 6 wäre der richtige Begriff aber ganz sicher »geschmeidig«. Unheimlich geschmeidig sogar! Das ist zwar grundsätzlich kein neues Attribut für Call of Duty, denn auch die Vorgänger machten in diesem Bereich einen hervorragenden Job. Black Ops 6 legt aber durch feine Nuancen noch eins drauf. Die Matches entfalten einfach einen tollen Flow, all unsere Bewegungen sind absolut präzise, Übergänge zwischen Animationen wie Sprinten und Schießen machen einen butterweichen Eindruck, und die Spielfigur vermittelt ein griffiges Körpergefühl, während wir durch den Kugelhagel rennen, hechten und rutschen.

Unser Operator neigt zum Beispiel die Waffe ganz automatisch im richtigen Winkel, wenn wir um Ecken lugen oder durch Türen gehen. Mit der Sprinten- oder Hechtsprung-Taste können wir jetzt erstmals effektiv seitwärts und nach hinten ausweichen. Und wenn wir am Boden liegen und uns drehen, verändern sich Körperhaltung und Waffenposition physikalisch korrekt. Kurzum: Black Ops 6 steuert sich fantastisch.

Das Wort geschmeidig passt auch sehr gut zum Gunplay. Die stylischen Nachladeanimationen, das satte Rattern unseres Gewehrs, die befriedigenden Hitmarker-Sounds und der angenehme Rückstoß lösen

in Kombination bei jedem Abschuss einen kleinen Endorphin-Kick aus. Das Schießen macht in Call of Duty: Black Ops 6 einfach unglaublich viel Spaß.

Das Waffenarsenal hält diesmal neben den üblichen Verdächtigen wie M4 und Co. auch ein paar Exoten bereit, die auf Prototypen der 90er und 2000er Jahre basieren und die man deshalb nicht schon zimal in anderen Shootern gesehen hat – wie zum Beispiel die obskure Gepar-Maschinenpistole, die aussieht wie eine Baby-AK. Eine schöne Abwechslung! Trotzdem ist die Auswahl mit 33 Knarren zum Release im Call-of-Duty-Vergleich etwas mager. Da Carry Forward für Black Ops 6 gestrichen wurde, gibt's auch keine Waffen aus MW2 und MW3, das gilt lediglich für Warzone. Hier müssen künftige Seasons noch einiges nachlegen, wenn man mit den Vorgängern mithalten will.

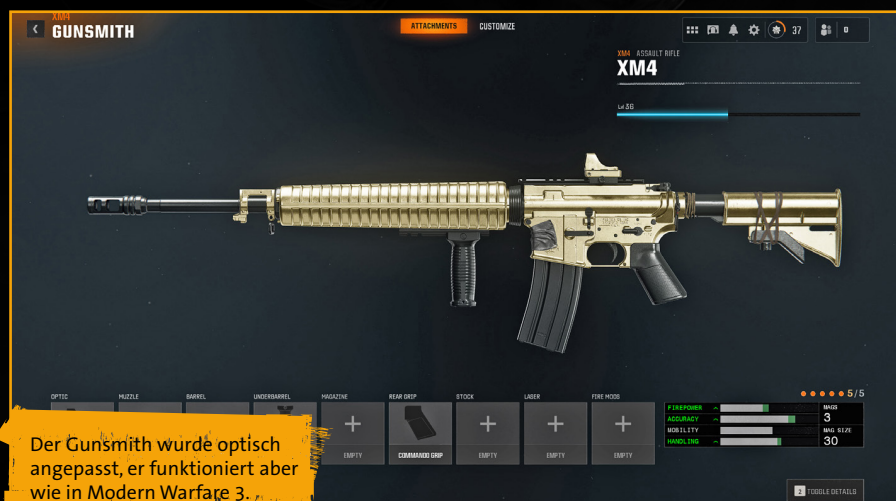
Und wo wir gerade bei Seasons sind: Bereits in der Release-Fassung rennen Zom-

bies und Cyborgs mit Laserwaffen wie völlig selbstverständlich neben unseren eher realistischen CIA-Operators her. Ein klares Signal, dass wir in Sachen Skins wieder mit jeder Menge bunter Absurditäten rechnen können. Dass so die Tonalität des Black-ops-Settings enorm gestört wird, nimmt Activision zugunsten von immensen Einnahmen durch Mikrotransaktionen in Kauf.

Bewährtes und Vertrautes

16 Multiplayer-Maps bietet Black Ops 6 in seiner Release-Version. Vom Fußballstadion über eine zerbombte Militärbasis im Irak bis hin zur Luxusvilla wird dabei viel visuelle Abwechslung geboten. Auch im Design sind uns keine größeren Schwächen aufgefallen – auch wenn einige Karten wie Babylon oder Derelict doch eher einfallslos wirken.

Ein Problem stellten zu Beginn die Spawns dar: In unserem Test wurden wir mehrfach beim Wiedereinstieg ins Spiel



Der Gunsmith wurde optisch angepasst, er funktioniert aber wie in Modern Warfare 3.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimitry_halley



Den CoD-Kampagnen der letzten Jahre fehlte in meinen Augen ein bisschen das Rückgrat. Modern Warfare 2 wollte so sehr unbedingt um jeden Preis den Eindruck einer schlauchigen Ballerbude vermeiden, dass ich beim Spielen fast eingeschlafen bin. Und Modern Warfare 3 wollte so tun, als hätte es eine Kampagne, obwohl die Devs hier offensichtlich zu wenige Ressourcen für eine ernsthafte Singleplayer-Erfahrung an die Hand bekamen. Black Ops 6 trifft endlich wieder die richtige Balance. Activision serviert mir eine ernstzunehmende Kampagne, für die alleine sich der Kauf oder zumindest das Game-Pass-Einmonatsabo schon lohnt, ich werde als Serienveteran ernst genommen durch zig Anpassungen, die bis zu Black Ops 2 zurückreichen; gleichzeitig blickt Black Ops 6 aber auch nach vorne, statt mir als Fan bloß die dröfligste Variante von Death from Above zu kredenzen. Diese Kampagne strotzt nur so vor cooler Ideen, kreativer Levelansätze, verliert aber nie den eigentlichen Kern der Sache aus den Augen: dass es in CoD um spektakuläre Action geht. Ich treffe als Spieler zwar keine Entscheidungen wie in Cold War vor ein paar Jahren, aber dafür bekomme ich einen der besten spielbaren Actionfilme seit Modern Warfare von 2019.

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Heutzutage setzt ja gefühlt jeder neue Shooter auf Helden mit Superkräften oder will ins übersättigte Battle-Royale- und Extraction-Genre vorstoßen. Da wirkt das geradete Black Ops 6 fast schon exotisch old-schoolig, wie ein Relikt aus längst vergangenen Shooter-Zeiten. Black Ops 6 präsentiert nämlich vor allem routiniert gute Arena-Action, ohne dabei Trends nachzueifern. Klar, das Omnimovement ermöglicht Hechtsprünge und Sprints in alle Richtungen, doch unterm Strich ist das weniger Gameplay-Revolution und vielmehr nette Ergänzung zur traditionellen CoD-Formel. Wer viel Neues und Außergewöhnliches von Black Ops 6 erwartet, wird mit diesem Ableger wahrscheinlich nicht glücklich. Wollt ihr aber einfach nur schnelle und schnörkellose Arcade-Action mit absolut phänomenalem Gunplay erleben, dann gibt es zum jetzigen Zeitpunkt keine bessere Alternative auf dem Markt. Für Puristen wird 2024 also ein CoD-Traum wahr, den MW2 und MW3 nie so recht erfüllen konnten.



gnadenlos von Gegnern weggeschossen, die direkte Sicht auf unseren Respawn-Punkt hatten. Das wurde aber inzwischen gefixt.

Deutlich weniger Abwechslung ist dagegen bei den Spielmodi geboten, denn hier gibt es für CoD-Verhältnisse nur absolute Standardkost. Große Schlachten über das reine Sechs-gehen-sechs-Format hinaus sucht man vergeblich. Die Combat Pacings aus Vanguard, der an Battlefield angelehnte Ground War aus Modern Warfare oder der toll inszenierte War Mode von 2023 – all das fehlt in Black Ops 6. Stattdessen rotieren wir pausenlos zwischen Domination, Team Deathmatch und Co. und wünschen uns insgeheim doch ab und zu eine Variante mit Fahrzeugen oder zumindest einem etwas anderen Tempo. Da kommt der Gunfight-Modus gerade recht, der in Black Ops 6 zurückkehrt und zumindest für ein bisschen Vielfalt sorgt. Gekämpft wird hier im Format eines Zwei-gegen-zwei-Turniers ohne die mächtigen Scorestreaks und mit vorgefertigten Loadouts. Respawnns gehören dabei nicht zum Konzept, was die Runden vergleichsweise taktisch und intim macht.

Dass Black Ops 6 grundsätzlich auf Score statt auf Killstreaks setzt, macht sich bereits ab der ersten Minute im Spiel positiv bemerkbar: Die meisten fokussieren sich tatsächlich auf das Objective des jeweiligen Spielmodus und schimmeln nicht mit der Sniper am Rand der Map, um in Ruhe Ab-

schussbelohnungen zu sammeln wie leider oft in der MW-Serie der Fall.

Ebenfalls eine Abkehr von MW: Der Gunsmith bietet in Black Ops 6 deutlich weniger Attachments, die wir an unsere Waffen schrauben können. Statt sich also zum Beispiel wie in Modern Warfare 3 durch dutzende von Griffen zu klicken, die sich eh nur marginal voneinander unterscheiden, kommt das neue CoD viel aufgeräumter daher. Das ist einerseits für Neulinge eingängiger und spart Zeit im Menü. Andererseits fährt Black Ops 6 damit aber auch die Komplexität stark herunter, was Waffenbastler enttäuschen könnte. Wirklich tiefgehende Umbauten und Kaliberwechsel gibt es diesmal nämlich nicht.

Der Zombies-Koop

Black Ops 6 bringt außerdem den Zombie-Modus zurück und markiert auch hier eine scharfe Abkehr von MW3. Denn statt einer Open World gibt es wieder klassische Levels (zum Release zwei Stück an der Zahl), auf denen Runde um Runde stärkere Monsterhorden auf euch und bis zu drei Koop-Kollegen losgehen. Auf Terminus erkundet ihr eine überwucherte WW2-Stellung im Pazifik und auf Liberty Falls eine US-Kleinstadt. In beiden Fällen gibt es jede Menge Untote zu töten, Quests zu erledigen und natürlich auch Power-ups und Upgrades einzusammeln. Statt nur stumpf zu ballern, müssen





Statt auf der großen Warzone-Karte findet der Zombie-Modus wieder auf kleineren Maps statt.

wir dabei auch ständig strategische Entscheidungen treffen: Geben wir unsere Punkte aus, um geheime Türen zu öffnen, Munition aufzufüllen, eine mächtige Perk-Dose aus einem Automaten zu ziehen, lieber mehr Panzerung zu kaufen, oder rufen wir doch den Hubschrauber, um mit dem Leben davonzukommen?

Der Überlebenskampf ist außerdem gespickt mit kleineren Nebenquests, Easter Eggs und mächtigen Superwaffen, die immer wieder Lust auf eine neue Runde machen. Für Neulinge können all die Mechaniken anfangs etwas erschlagend wirken, Black-Ops-Veteranen fühlen sich im klassischen Rundenformat dagegen sofort zu Hause. Die in Häppchen erzählte Zombies-Story ist wie üblich kaum der Rede wert, das ist aber auch nicht weiter wild: Für die meisten Spieler ist der Zombie-Modus einfach ein spaßiger Zeitvertreib mit Freunden für zwischendurch, in dem man außerdem prima die Waffen leveln kann – und Black Ops 6 stellt hier keine Ausnahme dar.

Wie in guten alten CoD-Tagen!

Eine tolle Kampagne, ein fetziger Multiplayer und ein unterhaltsamer Koop-Modus – Call of Duty: Black Ops 6 leistet sich an keiner Stelle wirklich grobe Patzer und liefert das rundeste Gesamtpaket ab, das die Serie seit Jahren gesehen hat. Gleichzeitig ist dieses Call of Duty so dermaßen oldschool, dass es, von der Technik mal abgesehen (die Zwischensequenzen sind geradezu grotesk fantastisch), genauso gut im Jahr 2012 auf der PS3 und Xbox 360 hätte erscheinen können. Black Ops 6 schert sich nicht um große Innovation und richtet sich ganz klar an die Fans, die sich »die guten alten Tage von Call of Duty« zurückwünschen. Das macht den Shooter natürlich nicht schlechter, im Gegenteil: Was Black Ops 6 machen will, macht es konsequent und erstklassig. Doch der Verzicht auf neue Ideen, richtungsweisende Experimente und einen echten Wandel in der Serie wird ganz bestimmt nicht dafür sorgen, dass viele Leute in ein paar Jahren an 2024 zurückdenken und sa-

gen werden: »Weißt du noch damals, Black Ops 6? Das war ein völlig neuer Höhepunkt für Call of Duty.« Aber mal ernsthaft: Wann hatten wir den das letzte Mal? ★

CALL OF DUTY BLACK OPS 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1400
GTX 960 / RX 470
8 GB RAM, 128 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700K / Ryzen 5 1600X
RTX 3060 / RX 6600 XT
8 GB RAM, 128 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wuchtiges Treffer-Feedback
- starke Darsteller-Performance
- detaillierte Waffenmodelle
- fetziger Sound
- manche Maps etwas öde

SPIELEDISIGN



- geniales Movement
- temporeicher Multiplayer
- abwechslungsreiche Missionen
- vereinfachtes Perk-System
- keine nennenswerte Innovation

BALANCE



- Scorestreaks
- Waffen ausbalanciert
- Maps lassen diverse Spielstile zu
- fordernder Zombie-Modus
- Kampagne mit vier Schwierigkeitsgraden

ATMOSPHERE / STORY



- Geheimdienst-Setting
- stimmungsvolle Schauplätze
- toll inszenierte Cutscenes
- überraschende Wendungen
- unpassende Skins im Multiplayer

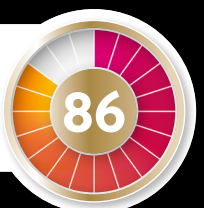
UMFANG



- 16 Multiplayer-Maps
- Zombies mit viel Wieder-spielwert
- lange Kampagne
- kaum Abwechslung bei Multiplayer-Modi
- Waffenauswahl

FAZIT

Black Ops 6 ist CoD auf seiner elementarsten Ebene: flüssig, fetzig und cool inszeniert, aber definitiv nicht visionär.



Manchmal begegnen wir in Zombies schon mal arg vielen Klonen.