



Darauf haben Shooter-Fans schon lange gewartet: In Black Ops geht's ab nach Vietnam.

# Call of Duty **Black Ops**

Genug mit unspektakulären Standard-Frontsoldaten! In diesem Shooter werden Sie Teil einer kleinen und besonders tödlichen Gemeinschaft von Elitekämpfern.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6849

Modern ist, nun ja, modern. Die **Modern Warfare**-Ableger der **Call of Duty**-Serie waren sogar so gewinnbringend, dass sich die kreativen Köpfe hinter der Marke gleich mal von ihrem

Publisher Activision abgesprengt haben, um auf eigene Faust noch mehr Geld zu verdienen. Demnächst steigt auch Electronic Arts mit einem neuen **Medal of Honor** in die moderne Kriegsführung

ein. Und so wundert es uns nicht, dass der nächste Teil der **Call of Duty**-Serie nicht wieder zurück in den Zweiten Weltkrieg will. Unter dem Titel **Call of Duty: Black Ops** entsteht bei Treyarch derzeit ein

Ego-Shooter, der zeitgenössisches Kampfgerät bietet, aber dennoch mit geschichtsträchtigen Szenarien aufwartet. Ein Stichwort: Vietnam.

## Make War not Love

Eigentlich wollten wir uns **Black Ops** ja vor Ort bei Treyarch in Los Angeles anschauen. Dann aber brach dieser Eier...Eyja...äh ja... dieser Vulkan aus, und wegen der Aschewolke mussten wir in München bleiben. Doch wenn der Prophet nicht über den Berg kommt, muss das halt anders gehen: Treyarchs Chef Mark Lamia hat uns sein neuestes Werk kurzerhand in einer Videokonferenz präsentiert. Anhand einzelner Spielsequenzen zeigte er uns, worum es in **Black Ops** geht.

**Black Ops** spielt in den 60ern. Die bestanden nicht nur aus Woodstock, Hippies und freier Liebe, sondern hatten auch den Kalten Krieg, den Vietnamkonflikt oder die Kubakrise zu bieten, wobei das eine das andere nicht unmaßgeblich mit ausgelöst hat. Also Vietnam die Hippies und so



Retter in der Not: Der **Kampfhubschrauber** hält uns während der Tet-Offensive die anrückenden nordvietnamesischen Truppen vom Hals.

weiter. Diese Dekade war außerdem die Blütezeit der Spionage und die Geburtsstunde vieler militärischer Spezialeinheiten. Deren Abenteuer sollen Sie jetzt miterleben. Unter »Black Ops« (schwarze Operationen) versteht man paramilitärische verdeckte Einsätze, die so geheim sind, dass die Regierung hinterher behaupten kann, sie habe sie gar nicht befohlen. In diesem **Call of Duty** gibt's also vermutlich keine Großgefechte auf internationalen Schlachtfeldern, sondern eher diskrete Scharmützel unter dem Radar der Weltöffentlichkeit.

### Eyes in the Skies

Die **Black Ops**-Präsentation beginnt ungewöhnlich: Unser Alter Ego ist nicht etwa ein schwer bewaffneter US-Soldat, sondern ein schwer gepackter US-Pilot. Der steigt ins Cockpit einer SR-71 Blackbird, eines nachtschwarzen Aufklärungsflugzeugs. **Call of Duty** als Flugsimulator? Natürlich nicht. Denn nachdem der Jet die notwendige Flughöhe erreicht hat, aktiviert der Pilot seine Spionage-Ausrüstung. Auf einem kleinen Monitor erkennen wir nun die Luftansicht eines verbündeten Soldatentrupps, der weit, weit unter uns durch die verschneiten Wälder des russischen Uralgebirges huscht. Die Jungs sind die Hauptakteure des Spiels. Nach dieser coolen Eröffnungssequenz, die stark an die Mission »Tod von oben« aus **Modern Warfare** erinnert, wechselt nun die Perspektive: Die Kamera saust aus der Stratosphäre hinab bis in die russischen Wälder. Die amerikanischen Elitekrieger, die wir gerade noch aus der Luft beobachten konnten, haben sich mittlerweile im Schnee eingegraben.



Das ist nicht etwa Soap MacTavish aus **Modern Warfare 2**, sondern ein noch namenloser anderer **Held** in ganz ähnlicher Bergsteiger-Montur.

Und wir sind einer von ihnen. Nur wenige Zentimeter entfernt stapfen russische Soldaten durch das Unterholz, wir geben keinen Laut von uns, wagen nicht, uns zu bewegen. So eine Sequenz hat es ebenfalls schon in **Modern Warfare** gegeben, doch spannend ist sie trotzdem allemal.

### Skalpell und Hammer

Nachdem die russische Patrouille unser Versteck passiert hat, setzt sich unser Trupp heimlich, still und leise in Bewegung. Wir arbeiten uns durch den Schnee zu einer Klippe vor. Dort steht ein weiterer Wachmann am Abgrund herum – zum Glück allein und unaufmerksam. Wir zücken eine Hightech-Armbrust und strecken den ahnungslosen Russen mit einem lautlosen Schuss nieder. Der Weg ist frei, unser Trupp seilt sich an der Felswand entlang ab. Denn unter uns liegt das Missionsziel, eine russische Munitionsfabrik.

Unten angekommen ist dann Schluss mit der Heimlichkeit: Unser Team schwingt sich auf ein beherztes »Go!« durch die Fensterscheiben der Halle. Wie im Spec-Ops-Modus von **Modern Warfare 2** läuft das Spiel nun kurz in Zeitlupe ab. Das soll den Vorteil des Überraschungsmoments widerspiegeln. Wir nutzen die Gelegenheit, um ein paar verdutzte Wachen mit gezielten Schüssen auszuschalten. Jetzt bricht die Hölle los: Von überall stürmen russische Truppen auf uns zu. Geschrei, Schüsse, Explosionen. Nach heftigem Geballer bleibt von der Munitionsfabrik nur noch rauchender Schrott übrig, und wir entkommen mit einem cool inszenierten Fallschirmsprung von der nächsten Felskante.

### Good Morning, Vietnam!

Pause. Luftholen. Als das Licht im Präsentationsraum wieder an-

geht, erzählt uns Mark Lamia, dass es bei **Black Ops** immer eine abwechslungsreiche Mischung beim Spielablauf geben soll. Bei der ersten Mission haben wir das ja bereits gemerkt: Aufklärungsflugzeug, Schleichen, Ballern. Nicht, dass wir das nicht auch schon in anderen Shootern gesehen hätten, aber im neuen **Call of Duty** sollen Sie vermehrt als Elitesoldat hinter feindlichen Linien unterwegs sein, und eben nicht mitten im Schlachtgetümmel. Dass es solche Szenen in **Black Ops** aber natürlich auch geben wird, zeigt die nächste Mission, die nicht mehr in der Sowjetunion, sondern in Vietnam angesiedelt ist. Denn serientypischen wechseln Sie in **Black Ops** eigentlich das Alter Ego, im Spiel wird es mindestens zwei Hauptfiguren geben.

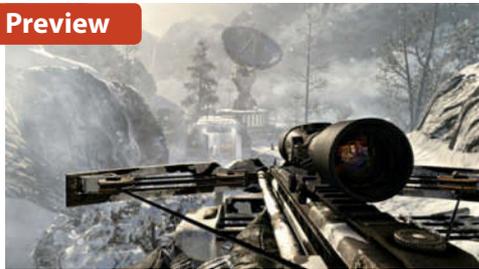
In der südvietnamesischen Stadt Hue müssen wir brisante Informationen bergen. Dumm nur,



Die **Charaktermodelle** und Animationen gehören mal wieder zur Genrespitze.



**Hue** liegt in Trümmern. In diesem Durcheinander sollen wir geheime Dokumente sicherstellen?!



Mit der **Armbrust** schalten Sie Ihre Gegner fast lautlos aus.



Spezielsoldaten nutzen Spezialwaffen, so zum Beispiel das **CAR 15**.



Wir sind nicht bloß Bordschütze, sondern können den **Helikopter** sogar selbst durch den ganzen Level steuern. Ein Novum in der Shooter-Serie.

dass Hue gerade von feindlichen Soldaten überrannt wird – die Tet-Offensive ist in vollem Gang. Beim Anflug auf das Einsatzgebiet bekommt unser Hubschrauber eine Rakete verpasst und schmiert ab. Nach der Bruchlandung kämpfen wir uns durch diverse Bürogebäude, müssen immer wieder in Deckung hechten, weil der Ansturm an Gegnern fast grenzenlos ist. Gute Dienste leistet dabei eine neue Schrotflinte, die Brandmunition verschießt. Serientypisch umwerfend: der Sound. Unweigerlich ziehen wir den Kopf ein, als Kugeln über uns hinwegzischen, die Detonationen von Granaten donnern in der Magenruhe. Gehetzt und verzweifelt geben wir einem weiteren Helikopter die Anweisung, uns Deckungsfeuer zu geben. Das Helibordgeschütz macht Kleinholz aus unseren Feinden, wir können wieder durchatmen – allerdings nur kurz, denn schon stürmen die nächsten Gegner heran.

### Der Smaragdwald

Szenenwechsel. Immer noch Vietnamkrieg, diesmal aber im Dschungel. Beziehungsweise da-

rüber, denn wir sitzen wieder in einem Hubschrauber. Und auch diesmal wird das Ding abgeschossen – können diese Piloten nicht mal aufpassen?! Der Helikopter stürzt in den trüben Huong-Fluss. Wieder sind wir mittendrin, als das Wasser in die Kabine eindringt und in Sekundenschnelle alles flutet. Während einige unserer Kameraden jämmerlich ertrinken, können wir uns in einem Minispiel (Tastengekloppe) aus dem Wrack befreien. Doch die Gefahr ist längst nicht vorbei. Am Ufer suchen schon die ersten Vietcong nach uns. Einen von ihnen packen wir und benutzen ihn als menschlichen Schutzschild, während wir mit unserer Pistole seine Genossen ausschalten. Bevor Verstärkung anrückt, flüchten wir in den Dschungel. Wie schon in Treyarchs letztem Werk, **Call of Duty: World at War**, wirkt hier die Soundkulisse besonders realistisch. Von überall dringen Tiergeräusche an unser Ohr, Affen johlen in den Baumkronen, Vögel singen, Zikaden zirpen. Die gesamte Flora bewegt sich, Blätter rascheln und Bäume wiegen sich hin und her. Sehr hübsch!

### In der Höhle des Löwen

Als Nächstes wird's klaustrophobisch: In der folgenden Sequenz sind wir als Tunnelratte unterwegs. Das sind diese besonders wagemutigen GIs, die tief in die mit Fallen gespickten Tunnelsysteme des Vietcong eingedrungen sind, oft nur mit einer Taschenlampe und einer Pistole bewaffnet. Die engen Höhlen, durch die sich unser Alter Ego müht, wirken bedrückend. Wasser rinnt von den Wänden, die Umgebung wird nur vom matten Schein unserer Funzel erleuchtet. Bei dem Kameraden, der vor uns kriecht, fällt uns mal wieder auf, wie realistisch sich sämtliche Charaktere bewegen. Kein Wunder, schließlich wurden alle Animationen im Spiel mithilfe von Motion Capturing und echten Schauspielern programmiert. Was uns ebenfalls ins Auge sticht: In **Black Ops** geht es ganz schön rau zur Sache. Abgerissene Körperteile, brennende Leichen und im Angesicht des Todes grauenvoll verzerrte Gesichter in Nahaufnahme sind hier im Minutentakt zu sehen. Das passt zwar zum gnadenlosen Szenario des Spiels, wir halten es

aber zumindest für zweifelhaft, dass **Black Ops** hierzulande in dieser Form erscheinen kann.

### Selberfliegen erlaubt

Einen weiteren Höhepunkt haben sich die Jungs von Treyarch bis zum Schluss der Präsentation aufgehoben. Nachdem wir ja schon zweimal mit dem Hubschrauber abgestürzt sind, können wir jetzt zeigen, dass wir bessere Piloten sind: Wir dürfen selbst mit dem Helikopter fliegen und graben mit unseren Bordwaffen die vor Feinden wuselnden Ufer des Huong um. Natürlich bleibt der Level dabei schlauchförmig, Freiheit wie etwa in **Battlefield 2** dürfen Sie in **Black Ops** nicht erwarten. Dennoch ist die Hubschraubersequenz mal was Neues für die **Call of Duty**-Reihe. Stichwort **Battlefield**: Zum Mehrspieler-Modus von **Black Ops** will Mark Lamia noch keine Details verraten. Die Entwickler haben aber aus dem Zorn der Community gelernt, deshalb wird **Black Ops** wieder Dedicated Server bieten. Ganz so modern wie **Modern Warfare 2** muss es dann doch wieder nicht sein. *Tobias Veltin* / **FAB**



Elitesoldaten scheuen sich auch nicht vor ganz »normalen« **Massenschlachten** wie hier in Hue.

### Call of Duty: Black Ops

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **9. November 2010**  
► Hersteller **Treyarch / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

**Fabian Siegismund:** Black Ops wird wieder einmal das bieten, was wir von Call of Duty erwarten: viel Action, viele Skriptsequenzen, viel Adrenalin. Das 60er-Jahre-Szenario finde ich toll, ich warte nämlich schon lange auf einen guten Vietnam-Shooter, und Elite-Einheiten sind ohnehin immer schick. Schön wär's, wenn Treyarch in Black Ops auch noch eine coole Geschichte erzählen würde. Wobei, alberner als die von Modern Warfare 2 kann die Story ohnehin nicht werden.



fabian@gamestar.de