

Call of Duty Black Ops

Der Entwickler Treyarch will der Call of Duty-Serie mit einem Zeitsprung und einer neuen Erzählweise einen frischen Ansatz geben. Von Petra Schmitz und Jan Walenda

Angespielt

Genre **Ego-Shooter** Publisher **Activision** Entwickler **Treyarch** (*Call of Duty: World at War*, GS 01/09: 86 Punkte)
Status **zu 90% fertig** Termin **9.11.2010**

GameStar.de: Quicklink: 7012 Auf DVD: Preview-Video

Schon Treyarchs letztes **Call of Duty** geht mit der Darstellung von Gewalt alles andere als zimperlich um. Gleich in der Auftaktsequenz von **World at War** wird vor den Augen des Spielers einem KI-Kameraden die Kehle aufgeschlitzt. Kleine Korrektur: Gleich in der Auftaktsequenz der US-Version von **World at War** wird vor den Augen des Spielers einem KI-Kameraden die Kehle aufgeschlitzt. In der deutschen Variante des Ego-Shooters schwenkt die Kamera zur Seite, sodass man die Szene nur als Schattenzeichnung an der Wand zu sehen bekommt. Ob und wie Treyarch es drehen will, dass wir in **Call of Duty: Black Ops** nicht mitbekommen, wie einem verbündeten Soldaten ein Messer ins Auge gerammt wird – noch unbekannt! Mit

Schatten wird der Entwickler in dieser Situation jedenfalls kaum arbeiten können. Immerhin soll uns diese Gräueltat gehörig einschüchtern. Wir sollen die Waffen strecken und den Plan aufgeben, eine sowjetische Militärbasis zu infiltrieren.

Wir waren beim Entwickler Treyarch in Santa Monica, Kalifornien, um dort den Singleplayer-Modus von **Black Ops** erstmalig selbst zu spielen. Serientreu setzt der nunmehr siebte Teil von **Call of Duty** auf eine intensive Inszenierung und auf regelmäßige Tempiwechsel. Aber wir dürfen uns auch auf altbekannte Krankheiten der Reihe vorbereiten wie die ständig nachrückenden Gegnerwellen und eine bestenfalls zweckmäßige künstliche Intelligenz auf Freund- wie auch auf Feindseite.

Zurück zum Messer im Auge: Wir schreiben das Jahr 1963. In der Rolle von Alex Mason, einem Soldaten der Studies and Observation Group (siehe Kasten) sind wir zusammen mit unserem Kollegen Jason Hudson im Begriff, einen sowjetischen Raketenstützpunkt zu infiltrieren. Als wir uns aus sicherer Entfernung vor der Anlage positioniert haben, drückt uns Hudson einen Feldstecher in die Hand. Durch die beschlagenen Okulare sehen wir einen unserer Männer, er ist auf einem Stuhl gefesselt. Neben ihm steht ein grobschlächtiger sowjetischer General. Er fordert uns über Megaphon in gebrochenem Englisch auf, unsere Deckung zu verlassen. Als er nach seinem kurzen Ultimatum keine Antwort von uns erhält, müssen wir mitansehen, wie er dem Gefesselten ein Messer ins Auge rammt.



Schießereien zwischen **Fahrzeugen**? Auch in **Black Ops** ein gefährliches Unterfangen, die Karren gehen unter Beschuss in die Luft.

Mit einem Kloß im Hals schleichen wir weiter. Als wir hinter einer dicken Rohrleitung kauern, entdecken wir zwei Wachen – unsere Chance auf unauffälliges Eindringen in die Basis: Fast zeitgleich mit Hudson schneiden wir einem der ahnungslosen Soldaten die Kehle durch. Genau wie beim Ableben des Gefesselten ist die Gewaltdarstellung in dieser Szene gewollt explizit. Ob gewollt oder nicht – für den hiesigen Markt wird Treyarch Derartiges entschärfen müssen. Bereits auf der Gamescom war ein deutlicher Unterschied zwischen der Präsentation für Journalisten und den im offenen Bereich gezeigten Szenen zu erkennen. Für die Spieler gab's weniger Blut und keine abgetrennten Körperteile.

Einige Handgriffe später sind die Leichen der sowjetischen Soldaten versteckt, und wir haben uns ihre Uniform mitsamt Sturmmaske übergezogen. Mason und Hudson bewegen sich zielstrebig auf die Basis zu. Wie aus dem Nichts taucht eine Gruppe

Der Russe rammt dem Gefesselten ein Messer ins Auge.

Soldaten vor uns auf, einer der Männer stellt auf Russisch misstrauische Fragen. Nach einer Schrecksekunde antwortet unser Kollege akzentfrei in der Landessprache. Die Gruppe lässt von uns ab, unsere Tarnung scheint zu funktionieren. Als wir wenige Meter weiter die Tür zu einem unscheinbaren Gebäude öffnen, stehen wir in einem Kommandoraum. Überall taktische Bildschirme und Großrechner, Soldaten laufen geschäftig umher. Plötzlich ertönt ein schriller Alarm, alle Augen im Raum sind auf uns gerichtet. »Wir sind aufgefliegen!«, schreit Hudson.

Warum uns die Gegner plötzlich doch als Feinde ausgemacht haben? Die Erklärung bleibt uns **Black Ops** schuldig. Höchstwahrscheinlich gibt es gar keine, die Entwickler waren wohl lediglich der Meinung, es sei wieder Zeit für fliegendes Blei. Wir sind der Meinung, dass man das auch geschickter hätte lösen können. Eine ausufernde Ballerei später haben wir uns aufs Dach des Stützpunkts gerettet, um von dort mit einer Armbrust einen Explosivpfeil auf einen anrückenden Truppentransporter zu schießen. Nach einer kurzen Verzögerung geht der Sprengsatz des Pfeils hoch und zerstört den LKW, bevor dieser seine Ladung ausspucken kann. Der Effekt ist beeindruckend, die Detonation wirkt wuchtiger als alles, was wir beispielsweise in **Modern Warfare 2** erlebt haben, und auch die anschließende Rauchentwicklung sieht erstaunlich realistisch aus.

Dafür sind wir wenige Augenblicke später schon weniger beeindruckt: Hudson drückt uns einen Enterhaken in die Hand, mit dem wir uns über das brennende Fahrzeugwrack



+ Stärken

- + Inszenierung
- + Handlung

- Schwächen

- KI
- Feindwellen

Die Artwork passt hervorragend: In **Black Ops** wird sich alle naselang von irgendwas (Klippen, Dächern) abgeseilt.



Das **Friedenssymbol** wirkt wie Hohn, wenn Sie in Vietnam reihenweise Gegner erledigen.

Studies and Observation Group

Die Studies and Observation Group (SOG) gab es auch in Wirklichkeit. Intern als »Special Operations Group« bekannt, war die Einheit während des Vietnamkrieges nur für die ganz prekären Einsätze direkt im Herzen des Feindgebietes zuständig. Um ausreichend Einblick in die Geschichte der Einheit zu bekommen, engagierte Treyarch einen SOG-Veteranen. John L. Plaster kämpfte unter anderem in Kambodscha und Laos und verarbeitet seine Eindrücke heute als Autor. Über seine Zeit in der Spezialeinheit schrieb er das Buch »SOG: Secret Wars of America's Commandos in Vietnam«.



Das Buch zur SOG-Einheit ist bisher nur auf Englisch erschienen.

hinweg zu einem Bunker abseilen. Dann brechen wir in Zeitlupe mit den Füßen voran und einer Maschinenpistole im Anschlag durch das Fenster des Bunkers. Während die Splitter noch vor uns herabregnen, eröffnen wir das Feuer auf den ersten von vier Russen, die einen weiteren gefesselten Kameraden bewachen. Am Ende der Sequenz hat auch die letzte Wache ihr Leben gelassen, unser Kollege ist gerettet. Und das ohne viel Gegenwehr. Zugegeben,

»Wir erzählen die tiefgründigste Story der Reihe.«

in dieser Situation war die Überraschung auf unserer Seite. Aber auch sonst reagierte die KI nicht so recht intelligent. Wir haben Feindgruppen erlebt, die seelenruhig stehenblieben, als wir eine Granate in ihre Mitte warfen. Die eigenen Leute verhielten sich zuweilen ebenso hirnlos. Mehrfach wurde uns der Weg zurück in die schüt-



Sie sind nicht nur im Dschungel unterwegs, sondern liefern sich auch Häuserkämpfe.

zende Deckung von einem Kollegen versperert, der im Kugelhagel stehen bleibt.

Nachdem der Kamerad gerettet ist, bleibt uns keine Zeit zu verschlafen. Hudson brüllt uns plötzlich zu, dass wir die startende Weltraumrakete vom Himmel holen sollen. Der nun eingblendete Auftrag »Töte die Ascension-Wissenschaftler« klärt, warum wir eigentlich in die Basis eingedrungen sind, die Rettung des Kameraden war nur Beiwerk. Kein Wunder, dass wir einen Raketenstart verhindern sollen: Der Wettlauf zum Mond zwischen Amerika und der damaligen UdSSR war ein Schlüsselement des Kalten Kriegs, und die Sowjetunion hatte 1963 die Nase vorn. Wir heben also einen praktischerweise herumliegenden Raketenwerfer auf und zielen. Als wir den Abzug drücken, schaltet die Sicht auf die Kamera unseres Fernlenkgeschosses, wir können es punktgenau manövrieren. Eine fulminante Explosion später stürzt das bemannte Weltraumgefährt in Trümmern auf den Boden. Überall regnen Bruchstücke herab, die Gebäude um uns herum werden von großen Brocken eingerissen. Wissenschaftler und Soldaten laufen brennend und panisch schreiend umher. Zu allem Überfluss wird auch schon wieder auf uns geschossen. Bevor wir etwas unternehmen können, unterbricht eine Treyarch-Mitarbeiterin mit den Worten: »Bis hierhin, der Rest des Levels ist noch nicht ganz fertig.«



Alex Mason wird als erster Held der Serie auch mal etwas sagen dürfen.

Interessant und anders als in den Vorgängern: Die Haupthandlung von **Call of Duty: Black Ops** spielt sich nicht auf dem Schlachtfeld ab, sondern in einem kalt beleuchteten, sterilen Verhörzimmer. Alex Mason ist gefesselt und wird von einem Unbekannten unsanft verhört. Wir spielen also Erinnerungen, die Mason nach und nach seinem Peiniger preisgibt. Daniel Suarez, der ausführende Produzent von **Black Ops**, meint dazu: »In Black Ops erzählen wir die bisher tiefgründigste und spannendste Story der **Call of Duty**-Reihe. Klar ist vieles davon Fiktion, alles steht aber in einem historischen Kontext.« Wir sind noch skeptisch, ob die Folter- und Erinnerungsnummer nicht einfach nur als billige Rechtfertigung dient, wie üblich zig unterschiedliche Schauplätze aneinanderzureihen. Nach ein-

Entwickler-Check: Treyarch



Treyarch wurde bereits 1996 gegründet. 1998 erschien das erste Spiel der Entwickler aus Santa Monica, Kalifornien: das Schwertschnitzel-Actionspiel Die by the Sword machte vor allem wegen seines komplexen Steuerungssystems von sich reden. Danach folgten dann diverse Sportspiele wie Kelly Slater's Pro Surfer oder die Xbox-Portierung von Tony Hawk's 2. Im Jahr 2001 wurde Treyarch von Activision übernommen. Einer der ersten Titel, die das Entwicklerteam für den Publisher produzierte, war das Spiel zum Film Spider-Man (2002). Nur für Konsolen erschien Treyarchs erster Titel mit einem gehobenen Aufmerksamkeitspotenzial. Bei Call of Duty: Big Red One (2005) handelte es sich um einen Ableger zu Call of Duty 2. Nur ein Jahr später folgte dann Call of Duty 3, das nur Besitzer von PlayStation, Wii oder Xbox erleben konnten. Der PC blieb außen vor. 2008 gab's ebenfalls Call of Duty: World at War, Treyarchs bis dato letztes Spiel der Reihe. World at War blieb der Serientradition im Gegensatz zu Modern Warfare treu und schickte uns wieder in in unterschiedlichen Rollen in den Zweiten Weltkrieg.



In der verschneiten UdSSR müssen Sie die Sowjets daran hindern, den Wettlauf zum Mond zu gewinnen.

er kurzen Zwischensequenz im Verhörraum springen wir in auf dem Beifahrersitz eines Army-Jeeps, wo wir mit dem Kameraden am Steuer plaudern. Die Sowjetunion liegt hinter uns, wir sind im Jahr 1968 in Vietnam. Genauer mitten in der Tet-Offensive. Im Ohr haben wir einen Mix aus dem Antikriegslied *Fortunate Son* von Creedence Clearwater Revival und Helikopterknattern. Überall um uns herum landen Huey-Truppentransporter. Das aus zahllosen Kriegsfilmen bekannte Szenario wird jäh zerrissen, als plötzlich Teile einer geborstenen Propellermaschine vor unserem Jeep einschlagen. Wir schleppen uns aus dem brennenden Wrack und folgen anderen Überlebenden in einen angrenzenden Schützengraben. Das verwinkelte Grabensystem bietet eine Sekunde lang Schutz. Genug Zeit, um die M16 durchzuladen. Dann strömt die erste Angriffswelle von Vietnamesen auf uns zu. Aus dem Lauf geben wir immer wieder Feuerstöße in Richtung der Feinde ab, bis wir uns schließlich zu einem Bunker durchgeschlagen haben. Dort liegt ein »China-Lake«-

Granatwerfer. Das Teil findet auch sofort Verwendung, immerhin rücken die Gegner plötzlich mit schweren Panzern an. Das erste Gefährt zerbirst noch unter unserem Beschuss, dann werden wir überraschend von einer Gruppe Soldaten niedergestreckt und liegen tot im Schützengraben. Nachdem wir den automatischen Speicherstand geladen haben, kommt sie wieder, die typische Skript-Schwäche, die auch für **Call of Duty: Black Ops** nicht ausgemerzt wurde: Die Gegnergruppe erscheint wieder aus genau der gleichen Richtung wie zuvor. Überraschung und somit Spannung sind somit zunächst einmal hinüber.

Wir werfen also eine Granate, erwischen die Männer, und weiter geht's. Nach mehreren Angreiferwellen schaltet sich schließlich ein Huey-Helikopter ein und beharkt die Vietnamesen aus der Luft. Davon bekommen wir aber nicht sonderlich viel mit, denn inzwischen liegt dichter Rauch über der Kulisse. Der Wald in unserem Rücken steht lichterloh in Flammen.

Apropos »Flammen«: Bald drückt uns das Spiel neben dem Sturmgewehr auch noch einen Flammenwerfer in die Hand, mit dem wir uns den Weg durch die Schützengräben bahnen. Feinde stürmen auf uns zu, um bald darauf schreiend und brennend am Boden zu liegen. Den Flammenwerfer gab's auch in der deutschen Version von **World at War**, allerdings hatte Treyarch die Sterberäusche und -animationen deutlich entschärft. Gleiches wird bei **Black Ops** wohl auch passieren. Immerhin: An der die Präsentation abschließenden Szene muss der Entwickler nicht schrauben. In einer Zwischensequenz wird Mason überraschend von einem Vietnamesen angegriffen, der sich hinter Sandsäcken verborgen hatte. Doch der Elite-Soldat bleibt cool: Er macht eine Granate scharf, steckt sie dem schreienden Gegner in die Weste und tritt ihn fort. Die Explosion lässt das Bild wackeln, unappetitliche Details gibt's diesmal aber nicht zu sehen. Herumspritzendes Erdreich und der dichte Rauch legen sich gnädig über die Gewalt. **PET**



Der Detailgrad der Figuren in Black Ops steht dem in Modern Warfare 2 in nichts nach.



Noch mehr Gewalt?

Petra Schmitz, Redakteurin, petra@gamestar.de

Ich habe keinen Zweifel, dass die Inszenierung von Black Ops gewohnt fulminant ausfällt. Ich bezweifle aber, dass mich das mittlerweile arg strapazierte Standardgerüst der Call-of-Duty-Spiele nach wie vor in seinen Bann schlagen kann. Treyarch will dem Abnutzungseffekt mit noch mehr Piffpaff und Gewalt entgegenwirken. Modern Warfare 2 hat's mit dem Flughafenlevel geschafft. Ich fürchte, Treyarch wird versuchen, da noch einen draufzusetzen.

Potenzial: Sehr gut