

Call of Duty: Black Ops Multiplayer

Der neue König der Call-of-Duty-Entwickler heißt Treyarch.
Zumindest, wenn es um den Multiplayer geht. Von Petra Schmitz

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Entwickler: Treyarch (Call of Duty: World at War, GameStar 01/09: 86 Punkte)
Termin: 9.11.2010 Spieler: 1-18 Sprache: Deutsch Preis: 55 Euro



GameStar.de: Quicklink: 7012



Im Wettspiel-Modus »Stock & Stein« gehen die Kontrahenten mit **Armbrüsten**, Tomahawks und ballistischen Messern aufeinander los.

K

leine Warnung vorweg: Dieser Artikel hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Würden wir alle Elemente des Multiplayers von **Call of Duty:**

Black Ops abbilden wollen, dann wäre dafür in etwa die Hälfte des Hefts vonnöten. Aber bevor wir hier noch mehr kostbare Zeilen für vergleichsweise unwichtige Erklärungen verschwenden: Die dedizierten Server sind zurück! Das dürfte eine der besten in vielen guten bis sehr guten Nachrichten sein, die über den Mehrspieler-Modus von **Black Ops** zu berichten sind. Kein blödes Roulette mehr in Sachen Karten, kein blödes Hosten der Spiele auf den Rechner der Spieler. Dafür freie Map- und Spielmoduswahl, Filtermöglichkeiten im Server-Browser, Favoriten und so weiter. Wie sehr man sich über sol-

che Selbstverständlichkeiten freuen kann, wenn man mal durch die Matchmaking-Hölle von **Modern Warfare 2** gegangen ist.

Wer **Modern Warfare 2** gespielt hat oder grundsätzlich die Multiplayer der neueren **Call of Duty**-Spiele kennt, wird sich bei **Black Ops** gleich zurecht finden. Die Spielmodi wie »Herrschaft« und »Hauptquartier« sind die gleichen, nur mit den neuen, durchweg gelungenen und abwechslungsreichen Karten muss man sich erst mal arrangieren. Wo starten die Gegner auf »Jungle« in eine Partie »Suchen & Zerstören«? Wo kann man sich als Scharfschütze auf »Grid« positionieren? Wer keine Lust darauf hat, anderen Spielern in den ersten Lernstunden wertvolle Punkte zu schenken, kann jetzt ohne ballernde Online-Konkurrenz die Karten studieren und gleichzeitig sein Können ausbauen.

Im Kampftraining geht's nämlich (allein oder mit Freunden) gegen brauchbare Bots zur Sache. Dabei hagelt es – wie im Rest des Multiplayers auch – Erfahrungspunkte. Die im Kampftraining verdienten Punkte lassen sich allerdings nur dort in Upgrades oder auch Spielmodi investieren, auf den normalen Modus haben sie keinerlei Einfluss.

Großen Einfluss auf den normalen Modus hat hingegen der so genannte CoD-Dollar. Das sind Punkte, die zusätzlich neben den üblichen Erfahrungspunkten für die Levelaufstiege auf die Konten der Spieler fließen. Mit dieser Währung kaufen die Online-Soldaten neue Waffen, die mit den Erfahrungspunkten zwar freigeschaltet werden, aber nicht frei verfügbar sind: Waffenaufsätze, Abschussserien-Belohnungen, Extras wie »Ruhige Hand« und optischen Zierrat,



Selbst die Tarnmuster für die Waffen müssen nun über Spielwährung gekauft werden.

also Tarnmuster für die Knarren, Tarnfarbe für die Gesichter und die üblichen Symbole, die bei einem Abschuss eingblendet werden. Letztere lassen sich jetzt auch auf die Schießprügel applizieren. Die in den normalen Partien erspielten CoD-Dollar reichen völlig aus, um sich nach einer überschaubaren Zeit erste nützliche Einkäufe leisten zu können. Wer allerdings gerne viel Kohle in den Taschen hat und zudem noch eine Zockernatur ist, der kann sich an den oft hochspannenden Wettspielen beteiligen. Darin geht's nur um Geld, Erfahrungspunkte schütten diese speziellen Partien nicht aus. Zu Beginn eines Wettspiels müssen wage-mutige Spieler 500 CoD-Dollar investieren, um teilnehmen zu können. Anschließend pusten sich die Online-Soldaten mit Armbrüsten Sprengpfeile um die Ohren oder schießen aus Revolvern, in deren Trommeln nur eine Kugel steckt. Ein erfolgreicher Treffer bedeutet eine weitere Kugel. Landet die Kugel nutzlos in der Botanik, bleibt nur das Messer. Der erste Platz eines Wettspiels bedeutet 1.500 CoD-Dollar Gewinn, der zweite bekommt 900 und der dritte immerhin noch 600. Alle anderen gehen leer aus, und die eingesetzten 500 Dollar sind futsch.



Endlich wieder Server!

Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Im Kern ist der Multiplayer von Black Ops genau wie der der Modern-Warfare-Serie. Aber nachdem ich mich monatelang mit dem Matchmaking-System von Modern Warfare 2 rumgeärgert habe, kommen mir die dedizierten Server von Black Ops wie der Himmel auf Erden vor. Endlich kann ich wieder die Karten spielen, die ich spielen will, und muss nicht auf den Zufall hoffen. Endlich kann ich wieder favorisierte Server anlegen. Zum absoluten Glück fehlt mir eigentlich nur noch, dass Treyarch die Ruckler und zuweilen noch immer auftretenden Lags endgültig in den Griff bekommt.

Aber wie gesagt: Die Wettspiele sind nicht zwingend notwendig, um sich flott nach den persönlichen Wünschen auszustatten. Selbst unter dem Aspekt, dass eine neue Waffe im Regelfall 2.000 Dollar kostet, ohne Aufsätze wohlgeerntet. Die Kohle kommt nämlich nicht nur durch die eigentlichen Spiele herein, sondern auch durch Aufträge. Die müssen zwar auch zunächst gekauft werden, aber im Vergleich zur Ausschüttung bei Erfolg sind das Kleckerbeträge. Der Auftrag »Erreichen Sie 50 Abschüsse mit dem Galil« etwa kostet 100 Dollar, bringt aber 500 (und 500 Erfahrungspunkte).

Der eigentliche Multiplayer ist unabhängig vom zusätzlichen Drumherum gewohnt süchtigmachend. Die Partien spielen sich herrlich flott, objektbasierte Modi wie »Suchen & Zerstören« (eine Counterstrike-Kopie) gehören nach wie vor zum Spannendsten, was man in Sachen Mehrspieler-Schießmich tot im Internet erleben kann. Prima: Die erledigten Feinde, die man mit Abschusserien-Belohnungen wie Helikoptern von den Füßen holt, zählen nun nur noch als gewöhnliche Kills und addieren sich nicht mehr zu weiteren Abschusserien. So geht's auf den Karten doch etwas entspannter zu als beispielsweise in **Modern Warfare 2**, wo ein Spieler ein ganzes Match dominieren kann, wenn er immer und immer wieder mächtige Luftunterstützung fordern darf.

Zu Beginn hatte der Multiplayer von **Black Ops** arge Probleme mit der Performance. Einbrechende Bildwiederholraten, Lags (also Übertragungsverzögerungen zwischen Server und Client) machten den meisten Online-Soldaten das Leben schwer. Mittlerweile wurde schon mehrfach gepatcht. Das Spiel läuft inzwischen wesentlich runder, wenn auch noch längst nicht immer und auf allen Servern flüssig. Da muss Treyarch unbedingt noch nachbessern. Abgesehen davon allerdings können wir dem Mehrspieler-Modus von **Black Ops** aber vorbehaltlos allen empfehlen, die schnelle und motivierende Multiplayer-Shooter mögen. **PET**



TERMIN 9.11.2010 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Duty Black Ops

Ego-Shooter

Publisher Activision
Entwickler Treyarch
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) TDM (18), Herrschaft (18), Hauptquartier (18), Capture the Flag (18), Suchen & Zerstören (18) + drei weitere, vier Wettspiel-Modi (jeweils 6) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

»Spielmodi, Karten, Waffenauswahl: der beste Multiplayer der Reihe.«

GRAFIK

- gelungene Animationen
- viele Details auf den Karten
- satte Explosionseffekte
- teils schwammige Texturen

SOUND

- Gegner sind übers Gehör zu orten
- knackige Waffensounds
- mal deutsche, mal englische Sprachausgabe

BALANCE

- keine Abschusserien mehr über Helikopter oder Raketen
- Selbstbau-Klassen
- Geschütze gegen Luftangriffe
- einige zu mächtige Schusswaffen

ATMOSPHERE

- optische Individualisierung über Klasseneditor
- hohes Spieltempo
- einige Spielmodi an Spannung kaum zu überbieten

BEDIENUNG

- Server-Browser
- dedizierte Server
- überschaubarer Klasseneditor
- Hilfsanzeigen auf dem Monitor
- zuweilen spielstörende Ruckler

UMFANG

- vierzehn Karten
- acht große Spielmodi
- vier Wettspiel-Modi
- massenhaft Upgrades und optischer Schnickschnack
- Kampftaining mit Freunden und Bots

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche große, mittelgroße und kleine Karten
- viele Winkel, ohne verwirrend zu sein
- stets alternative Routen

TEAMWORK

- integrierter Sprachchat
- Erfahrungspunkte, wenn man Kameraden gerettet hat
- viele Punkte bei objektbasierten Modi
- keine das Teamspiel unterstützenden Befehlsoptionen

WAFFEN & EXTRAS

- zahlreiche spannende Upgrades
- riesiges Waffenarsenal
- Abschusserien-Belohnungen

MULTIPLAYER-MODI

- altbekannte und bewährte Modi
- spannende Wettspiele
- Hardcore-Varianten

