Call of Duty Black Ops 2

Wir waren beim Entwickler Treyarch und verraten in unserer Vorschau, warum Call of Duty: Black Ops 2 keine schnöde Standard-Fortsetzung wird. Von Thomas Wittulski

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch (Call of Duty: Black Ops, GS 01/11: 85 Punkte)**
Termin: **13.11.2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7891 | Auf DVD: Trailer

Na sowas, bei der ersten Präsentation von **Call of Duty: Black Ops 2** (beim Entwickler Treyarch in Santa Monica) entpuppt sich der Shooter nicht als das von uns erwartete (befürchtete?) lineare Sequel des ersten Teils. Man wagt tatsächlich, neue Spielelemente in die Serie einzufügen. Wir sollen beispielsweise in den neuen, so genannten Strike-Force-Missionen durch unser Taktikgespür und unsere Leistung den Verlauf der Story beeinflussen können. Mehr dazu später im Artikel.

Die Geschichte von **Black Ops 2** nimmt sich des Kalten Krieges an – und das gleich in zwei Epochen: Etwa ein Drittel der Kampagne spielt in den späten 80ern, der Rest in der Zukunft, eine Art Kalter Krieg 2.0 also. Nach Ansicht von Experten werden wir im Jahr 2025 nicht nur um Ölreserven ringen, sondern auch um Erdenreserven. Huch, was bitte? Erdenreserven! Unter dem Begriff »Metalle der Seltenen Erden« fasst die Wissenschaft die chemischen Elemente der dritten Gruppe des Periodensystems zusammen. Und die sind nun mal essentiell wichtig für die Produktion elektronischer Geräte wie Smartphones und Flachbildfernsehern. Auch in der modernen Militärtechnik kommen die wertvollen Stoffe zum Einsatz. Ohne die Seltenen Erden gibt's also

Kennen wir schon aus den letzten beiden Modern-Warfare-Teilen: zerstörte amerikanische Großstädte. In Black Ops 2 muss **Los Angeles** dran glauben.

⊕ Stärken

+ Entscheidungsfreiheit
+ abwechslungsreiche Schauplätze
+ CoD-typischer Krawumm-Faktor

⊖ Schwächen

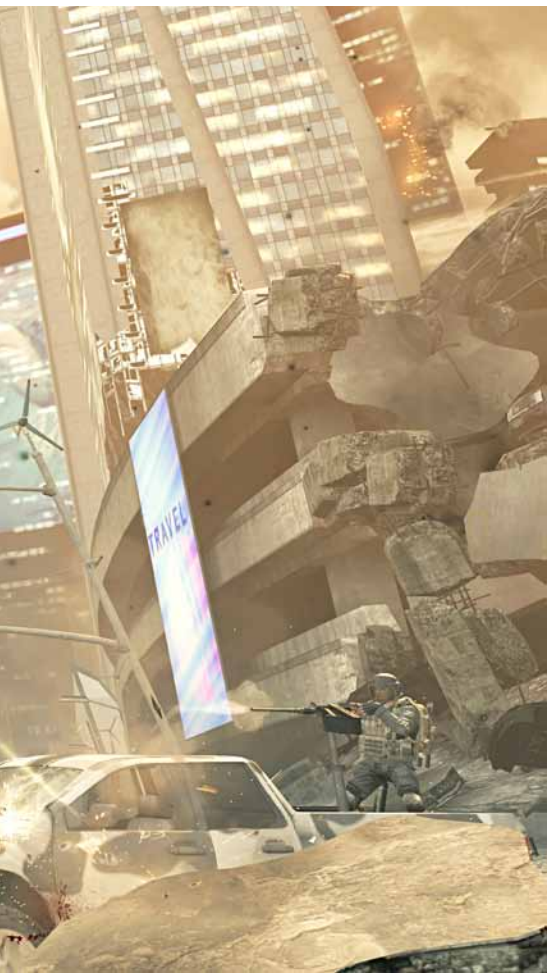
- Grafik stellenweise veraltet

Offensichtlich bekommen wir es in Black Ops 2 wieder mit Giftgas zu tun, wie der **Soldat in Maske** hier andeutet.

Trotz der vielen Kriegsgadgets wird es nach Ansicht Treyarchs auch in Zukunft Soldaten geben, die Kämpfe auf dem Boden austragen.

auch keine neue Verteidigungs- und Angriffstechnik für die USA. Dass etwa 95 Prozent des Materials aus China kommen, verursacht bereits heute Spannungen und könnte in der Zukunft zu echten Konflikten führen. Ein bedrückend reales Thema also, das Treyarch in **Black Ops 2** eskalieren lässt.

Letztendlich ist es allerdings keine Nation, die die Welt in den Abgrund stürzt, sondern ein Bösewicht, der seine eigenen Ziele verfolgt: Raul Menendez wächst schon im frühen Zeitfenster, also den späten 80ern, zum Ganoven heran, ist im Jahr 2025 dann ein echter Superschurke. Ohne mit der Wimper zu zucken, klaut er beispielsweise die geheimen Codes amerikanischer, stark bewaffneter Drohnen, um diese erst auf amerikanische Großstädte und dann auf China zu hetzen. Warum, weshalb, was seine Motivation ist – darüber hat uns Treyarch noch im Dunkeln gelassen.



Auch wenn es die Rahmenhandlung zunächst nicht vermuten lässt, so knüpft **Black Ops 2** indirekt auch an den Vorgänger **Call of Duty: Black Ops** an: Es gibt ein Wiedersehen mit Alex Mason, dem einstigen Protagonisten. Dessen Sohnemann David Mason ist allerdings wichtiger, aus seiner Sicht erleben wir nämlich einen Teil des Shooters. Ein weiterer Rückkehrer: Frank Woods (ja, er lebt noch). Auch ihn werden

Pferd auf dem Flur

In Sachen Motion Capturing steht Treyarch teuren Hollywood-Filmproduktionen in nichts nach. Klar, die entsprechenden Studios sind ja auch gleich um die Ecke. Die Bemühungen gehen sogar soweit, dass die Macher ein echtes Pferd ins Motion-Capture-Studio verfrachtet haben, um realistische Bewegungen (für eine Passage im Jemen) ins Spiel übertragen zu können.

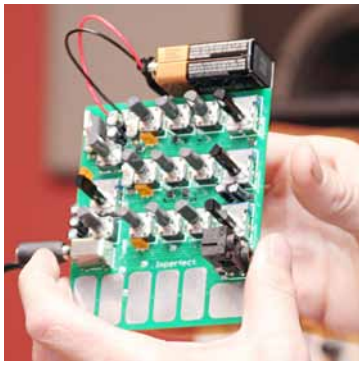
Lamia heißt auch eine Tochter Poseidons, die laut griechischer Mythologie Kinder getötet, gehäutet, zerstückelt und gegessen hat.

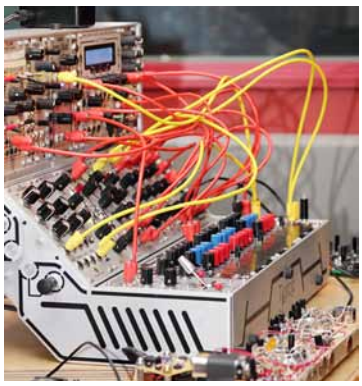
wir spielen. Laut Studioboss Mark Lamia gibt es auch einige weitere bekannte Charaktere, auf die wir im Spielverlauf treffen, aber genauso neue Figuren, die mit fortschreitender Spieldauer zu Helden reifen. Die Charakterentwicklung scheint Lamia besonders wichtig. Deshalb haben die Macher mit David Goyer auch einen echten Profi an die Story gesetzt: Der Mann ist Schreiber in Hollywood und wirkte etwa an **Batman Begins** und **The Dark Knight** mit.

Mit P.W. Singer holte sich Treyarch einen namhaften Berater für die Entwicklung der Zukunftswaffen in **Black Ops 2**. Singer hat mit »Wired for War« ein ganzes Buch über künftiges Kriegsgerät geschrieben, auf diesem bauen auch die Gadgets in **Black Ops 2** auf. Neben normalen Schusswaffen werden das vor allem autonome Fahr- und Flugzeuge sein. Alle untereinander vernetzt, sodass die Soldaten ständig Zugriff

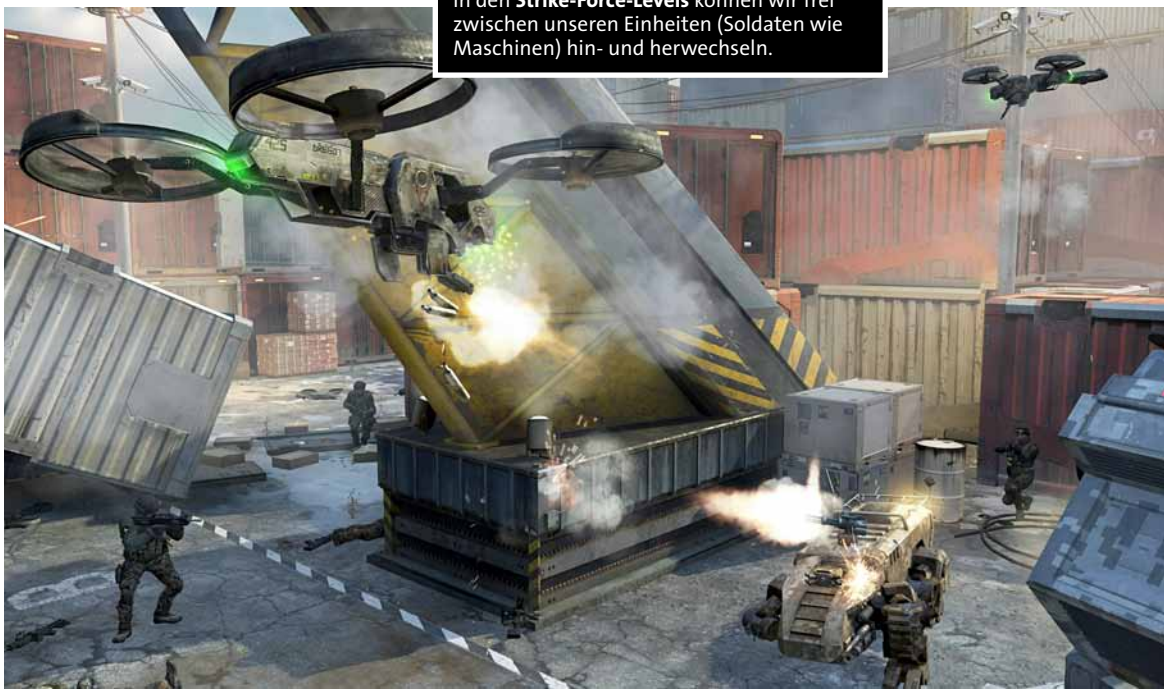
Kreative Akustik-Abteilung

Bei unserem Studiobesuch statteten wir auch der Soundabteilung einen Besuch ab. Prinzipiell arbeitet die Soundabteilung genauso wie die von Filmstudios: Die Entwickler senden eine Anfrage an die Abteilung und die Jungs liefern den passenden Ton – entweder aus einer Datenbank, die sie sich über die Jahre aufgebaut haben oder sie erzeugen Sounds per Aufnahme (etwa Waffengeräusche etc.). Interessant ist auch, wie man mit Hilfe von Elektronik verschiedenste Klänge produzieren kann. Funkübertragungen? Stimmverzehrer? Sirenen? Mit der Ausstattung kein Problem! Gerade mit Sicht auf das Zukunftsszenario konnten sich die Macher kreativ ausleben.





1&1 MOBILE
1&1
htc
10:08
10 08
Montag, 27. Feb.
Frankfurt am Main
Vorwiegend sonnig
12°
16°/8°
Market
Internet
Apr 2012 CHIP ONLINE .de
Handys
Testsieger
HTC One S
www.chip.de
NEU:
HTC ONE S
■ 10,9 cm Bildschirmdiagonale
■ Super-AMOLED Touchscreen
■ 7,8 mm flaches Design
■ 8 Megapixel-Kamera
■ 1,5 GHz Dual-Core Prozessor
■ 16 GB interner Speicher
■ Android™ mit HTC Sense
0,– €*
499,– €
Internet made in Germany



In den **Strike-Force-Levels** können wir frei zwischen unseren Einheiten (Soldaten wie Maschinen) hin- und herwechseln.

auf die Daten haben und die Geräte gegebenenfalls sogar selbst steuern können. Ein schicker Touchscreen, befestigt am linken Unterarm, hält alle wichtigen Informationen für uns parat. In der Präsentation haben wir beispielsweise ein Gewehr mit Röntgen-Optik gesehen: Schaut man durch die Optik, kann man Feinde sogar durch Wände erkennen (ähnlich der X-Ray-Ansicht in **Ghost Recon: Future Soldier**) und durch die Mauern auf sie feuern.

Auch einen Quadrotor haben wir erlebt: Die den AR-Drohnen ähnlichen Maschinen schweben schützend über unseren Köpfen und sind in einigen Abschnitten sogar steuerbar. Genau wie die autonomen Fahrzeuge, die wie R2D2 selbstständig durch die Gegend rollen, die Lage prüfen und dank ihrer Bewaffnung auch noch im Kampf behilflich sind. Und wo wir schon beim **Star Wars**-Vergleich sind: Die CLAWS sind riesige Roboter, die sich ähnlich wie AT-ATs auf vier Beinen fortbewegen. Aber gruselig ist es irgendwie schon, wenn das halbe Schlachtfeld aus Maschinen besteht.

Gänzlich neu in **Black Ops 2** ist die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen. Diese beeinflussen den weiteren Verlauf der Geschichte und haben laut Lamia in manchen Fällen sehr weitgreifende Konsequenzen. So soll sich die politische Situation der Welt beispielsweise durch bestimmte Aktionen ändern können – interessant! Ein bisschen fürchten wir allerdings, dass sich unser Spiel dadurch nicht die Bohne verändern wird, sondern dass wir lediglich andere Filmchen als Zwischensequenzen vorgesetzt bekommen. Entscheidung A: Der Präsident lebt. Entscheidung B: Der Präsident ist tot – und wird durch den Vize ersetzt.

Aber nicht nur Entscheidungen beeinflussen die Story, auch die eigene Leistung ist gewissermaßen ausschlaggebend dafür. Dazu hat Treyarch extra einen neuen Modus ins Leben gerufen, der voll in die Singleplayer-Kampagne integriert ist: die Strike-Force-Missionen. Die Strike-Force-Areale sind weitläufiger, und der Spieler bekommt eine oder mehrere Aufgaben. Im gezeigten Beispiel ging es darum, an einem Containerumschlagplatz mehrere Orte zu erobern, darunter einen, an dem eine brandgefährliche Rakete lagert. Während die Zeit heruntertickt, kann man nun zwischen allen eigenen Einheiten (sowohl Soldaten als auch Militärgeräte wie die erwähnten CLAWs und Quadrotoren) hin- und herschalten. Aus Sicht der Flugmaschine darf man den Einheiten sogar wie in einem klassischen Strategiespiel Befehle geben. Das eröffnet die Möglichkeit, die Strike Force-Abschnitte auf unterschied-

Interview

Mark Lamia ist Studio Head von Treyarch und somit maßgeblich an der Entwicklung von Call of Duty: Black Ops 2 beteiligt. Wir haben mit ihm gesprochen.

GameStar Offene Abschnitte, ein für Black Ops ungewöhnliches Zukunftsszenario – die wenigsten dürften so etwas erwartet haben. Warum der Wandel und nicht schlicht ein einfach gehaltener Nachfolger, wie wir es von Modern Warfare gewohnt sind?

Mark Lamia Wir sind sehr glücklich über die Call of Duty-Spiele und wie die Leute sie über die Jahre genossen haben. Für uns wäre es allerdings etwas riskant gewesen, nur ein einfaches Sequel zu machen. Außerdem wollten wir sowohl für uns als auch für euch etwas Neues machen. Wir wollten jeden einzelnen Modus weiterentwickeln. Zum Beispiel die Kampagne mit neuer Story, neuem Setting, neuen Charakteren, einer verzweigten Story und Sandbox-Elementen. Und der Zombie-Modus: Zombie-Fans bekommen das bei weitem beste Zombie-Angebot. Wenn ihr also Zombie-Fans seid und Koop-Spiele mögt, dann werdet ihr Black Ops 2 lieben, weil das Team neue und größere Areale entworfen hat und man den Modus auf mehrere Arten spielen kann. Und da wir das Ganze mit der Multiplayer-Engine laufen lassen, haben wir viel mehr Möglichkeiten für den Zombie-Modus.

Die Strike Force-Levels schreien geradezu nach einem speziellen, vom Hauptspiel abgekoppelten Koop-Modus. Wird es den denn geben?

Der Strike Force-Modus ist Part der Singleplayer-Kampagne und wurde exklusiv auch als Einzelspielermodus entwickelt. Das heißt: Wir haben eine künstliche Intelligenz für alle beteiligten Einheiten entwickelt, die mit und gegen uns kämpfen.

Wie seid ihr eigentlich genau an David Goyer geraten?

Wir hatten im ersten Black Ops viele Flashbacks, Erinnerungen und eine Menge Zeug, das mit unseren Charakteren passiert ist. Da kam Director Dave Anthony zu mir und meinte, er bräuchte Hilfe mit dem Skript und der Story, am besten von jemandem, der sich mit sowas auskennt. Sein Wunschkandidat war David Goyer. Der ist der Autor von Batman Begins, The Dark Knight und dem neuen Superman-Film. Und er ist jemand, der sich mit unserem Medium sehr gut auskennt: Er ist nämlich selbst Spieler. Dann haben wir mit Goyer gequatscht und hatten eine tolle Zeit, in der er uns half, unsere Ideen im Skript unterzubringen. Bei Black Ops 2 haben wir nun von Beginn an mit Goyer zusammengearbeitet. Mit unseren Ideen und seinem dramaturgischen Know-How sind wir gut aufgestellt, etwa wenn es um den Bösewicht in Black Ops 2 geht.

 AT-AT steht für »All Terrain Armored Transport«.

Die dicken **CLAWS** sind mächtige Kampfmaschinen, die aus Star Wars (oder Command & Conquer) importiert scheinen.

liche Arten zu spielen. So dürfte Abwechslung in den Shooter-Alltag kommen.

Bei all den Neuerungen vergessen die Macher allerdings nicht, das typische **Call of Duty**-Gefühl zu vermitteln: Ständig unter Beschuss zu sein, Explosionen aus allen Richtungen, das ist es, was Fans an der Serie schätzen. In einem Beispieleinsatz erleben wir das Geschehen aus der Sicht von David Mason. Der ist in einem Polizeitransporter in Los Angeles unterwegs, als Fiesling Menendez ferngesteuerte Drohnen in die Stadt schickt. Aus dem Fahrzeug heraus können wir ganze Schwärme der feuernden Meute Richtung Stadtzentrum surren sehen. Sekunden später stürzt ein Helikopter mit großem Getöse in der Nähe ab, kurz darauf schießen die ersten Drohnen auf unser Fahrzeug. Der Fahrer rast über den zerstörten Highway. Dann steigt Mason aus und feuert auf anrückende Soldaten.

Dank der Röntgen-Sicht kann Mason die Feinde bereits erledigen, bevor sie aus ihren Lkws kommen. Ein Blick nach oben verrät, dass am Himmel Düsenjets Jagd auf die Drohnen machen. Weiter geht's in einem Laster, den Mason auf dem Highway findet. Mit voller Geschwindigkeit rast er die Autobahn entlang und räumt Autowracks aus dem Weg, als plötzlich ein Teil einer Brücke auf den Highway kracht.

Weiter zum nächsten brodelnden Kampfschauplatz: Ein paar CLAWS stapfen durchs Bild. Im Hintergrund sieht man die in Flammen stehende Skyline. Die untergehende Sonne taucht die Szenerie in ein bedrohliches Orange. Mason schaltet auf einen Quadrotor, steuert ihn über das Areal und feuert auf Gegner. Im Hintergrund kracht donnernd ein Wolkenkratzer in sich zusammen. Kaum Zeit zum Hinschauen, im Vordergrund tobt gerade ein heftiges Gefecht.

Dann bricht allerdings ein weiteres Gebäude zusammen und fällt in Masons Richtung. Alles staubt, die Sicht ist gleich null. Trotz allem kann Mason einen verlassenen Düsenjet

Vorne: Schießerei mit **Bösewichtern**. Hinten: Los Angeles brennt.

SUPERGÜNSTIG
MOBIL
SURFEN

1&1 NOTEBOOK-FLAT

AKTION: 1 MONAT
0,– €*
sonst 9,99 €/Monat*

✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS!
✓ 1&1 Surf-Stick oder Micro-SIM-Karte für 0,– €!*
✓ Beste D-Netz-Qualität!

1&1

www.1und1.de
0 26 02 / 96 96

* 1&1 Notebook-Flat im 2. Monat für 0,– €, sonst 9,99 €/Monat. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Der Multiplayer-Modus

Zwar hat sich Treyarch bisher noch nicht im Detail über den **Multiplayer-Modus** von Black Ops 2 geäußert, aber wir wissen immerhin, dass der ausschließlich in der Zukunft spielen wird. Unter anderem im zerstörten Los Angeles.

Quadrotoren surren und summen. In Black Ops 2 ist der Luftraum deutlich wichtiger als im Vorgänger.

Harper ist unser Begleiter in dem gezeigten Abschnitt in Los Angeles.

ausmachen. Und – es mutet dezent übertrieben an – der Soldat klettert ins Cockpit, um die Drohnen selbst vom Himmel zu holen. Im Gespräch verrät uns Mark Lamia später, dass der Jet komplett steuerbar ist, dass wir also im Luftkampf nicht wie in der Solokampagne von **Battlefield 3** nur stumpf auf diverse Knöpfchen drücken müssen.

Das Fazit der Tour durchs zerstörte Los Angeles: Man merkt, wie die unterschiedlichen Abteilungen bei Treyarch wie ein Schweizer Uhrwerk ineinander greifen. Da passiert dank guter Skriptsequenzen an jeder Ecke etwas, Leveldesign und Detailgrad der Umgebung sind fantastisch, und der Soundtrack wie die Soundeffekte geben ihr Bestes, das Erlebnis abzurunden. Und dass wir innerhalb von wenigen Minuten gleich mehrmals die Fortbewegungsart ändern, kann der Abwechslung nur gut tun. Apropos Abwechslung: In einem weiteren Abschnitt sind wir in Afghanistan und im Jemen auf Pferden unterwegs. Dank aufwändigem Motion-Capturing (ja, die haben ein Pferd ins Studio geschleppt) sieht es verdammt gut aus, wenn auf einmal einige Charaktere auf ihren Pferden angaloppiert kommen.

Auf technischer Seite macht **Black Ops 2** einen vergleichsweise guten Eindruck, auch wenn man der Grafik eine gewisse Altersschwäche teils schon anmerkt. Der optische Fortschritt im Vergleich zum ersten **Black Ops** ist aber dann doch unter anderem an der besseren Beleuchtung zu erkennen: Die Macher nutzen Bounce Lighting und HDR, um Licht sanfter darstellen zu können und gleichzeitig Kontraste realistischer aussehen zu lassen. Auch dass Lichtquellen nun verschmelzen ist neu. Etwa wenn ein Felsvorsprung an der Küste sowohl Sonnenlicht als auch die Reflektionen des blaugrün schimmernden Wassers abbekommt.

Vom Multiplayer-Modus haben wir lediglich erfahren, dass er existiert und ausschließlich in der Zukunft spielt. Ach ja, den Zombie-Kampf wird's auch wieder geben. Nüchtern betrachtet haben wir nur einen winzigen Teil des Spiels gesehen. Doch das Gezeigte enthält viele frische Ideen für die Serie. Wir sind gespannt, wie oft sich die dann im fertigen Spiel wiederfinden lassen. TW

Die Stadt der Engel ist von der Zerstörung geprägt. Zur Endzeitstimmung trägt auch das besondere **Licht** bei.

Überraschend

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die Neuerungen und der Plot mit den Zeitsprüngen dürften die Kampagne schön abwechslungsreich und vor allem unterhaltsam machen – sollte das alles denn nicht im serientypischen Krawumm untergehen. Aber insgesamt löblich und vor allem überraschend, dass Treyarch anstatt einer einfachen Fortsetzung einen Nachfolger bringen will, der in puncto Spielmechanik (Stichwort Strike-Force-Missionen) sichtbar überarbeitet wurde.

 »HDR« steht für »High Dynamic Range Rendering«. Damit werden realistische Lichtverhältnisse wie Überstrahlungen dargestellt.