

Call of Duty Black Ops 2

Activision lädt zur Black Ops 2-Multiplayer-Enthüllung. Wir gehen hin und sind überrascht: Black Ops 2 dürfte dank Änderungen an Kernelementen zum besten Mehrspieler-Serienteil werden. Von Malte Witt

Angespielt

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

GameStar.de/Quicklink/7891

W

as wir bis vor kurzem von **Call of Duty: Black Ops 2** wussten (oder zu wissen glaubten), war nicht sonderlich spektakulär: Wir ballern jetzt in der Zukunft mit leicht futuristischen Waffen herum,

es gibt ein paar neue Kill-Streaks und Perks, ansonsten schien alles beim Alten zu bleiben. Auf dem Multiplayer-Enthüllungsevent in Köln konnten wir nun aber einige Neuerungen entdecken, die **Black Ops 2** für Shooter-Fans sehr interessant machen dürften. Aber jetzt erst mal der Reihe nach. **Black Ops 2** schickt uns ins Jahr 2025. Laser- oder andere Energiestrahlwaffen erwarten uns dort nicht, Treyarch bleibt mit seiner Vision der Zukunft ganz nah am Hier und Jetzt. Die meisten eingesetzten Technologien sind dementsprechend Weiterentwicklungen von aktuell schon vorhandenem Kriegsgerät. Auf dem Schlachtfeld der nahen Zukunft spielen vor allem kleine, ferngesteuerte Drohnen, Roboter und künstliche Intelligenz eine wichtige

Rolle. Warum **Black Ops 2** das Szenario aus den 60er-Jahren in die Zukunft verlegt, erklärt David Vonderhaar, Game Design Director bei Treyarch, in einleuchtenden Worten: »Die Projektion des Geschehens in eine nahe und damit nachvollziehbare Zukunft bietet uns den größten Sandkasten, die meisten Möglichkeiten, Spielzeuge, Technologien und Gadgets in die Hände der Spieler zu legen. Es war außerdem eine große Inspiration für die vielen Änderungen an der Spielmechanik.«

Die interessanteste Änderung an der (Multiplayer-)Spielmechanik hat allerdings nicht direkt etwas mit Zukunftstechnologien zu tun. Treyarch hat den Soldatenbaukasten überarbeitet. Als wir uns im Klasseneditor einen neuen Soldaten basteln, tun sich plötzlich völlig neue Möglichkeiten auf. Denn

Der Zombie-Modus

Der beliebte Überlebenskampf-Modus aus **Black Ops**, in dem wir uns mit drei Mitstreitern gegen Horden von Zombies wehren mussten, findet auch seinen Weg in **Black Ops 2**. Allerdings wird alles größer: Fortan dürfen wir mit bis zu acht Spielern in die Schlacht ziehen, auf größeren Karten mit richtiger Hintergrundgeschichte. Neben neuen Fallen und anderen Wegen, den wandelnden Toten Herr zu werden, freuen wir uns besonders darauf, das neue, futuristische Arsenal gegen das untote Volk ins Feld zu führen.



Mit etwas ungewöhnlicheren Waffen als im Hauptspiel ballern wir uns im **Zombiemodus** von Black Ops durch Untoten-Horden.

Die die Primärwaffe ersetzenden **Assault Shields** können wir in **Black Ops 2** jederzeit in den Boden rammen und unsere Sekundärwaffe ziehen.



statt jeden einzelnen Slot zwingend belegen zu müssen, dürfen wir in **Black Ops 2** alles, was wir nicht benötigen, einfach weglassen. Spezialgranaten sind doof? Einfach weglassen. Die Sekundärwaffe benutzt man eh nie? Einfach weglassen! Stellt sich natürlich die Frage: Warum sollte man irgendwas gar nicht erst mitnehmen? Die Antwort: Weil man dann mehr anderes, nützlicher erscheinendes Zeugs einpacken darf. Treyarch nennt dieses neue System »Pick10«. Uns stehen insgesamt zehn Punkte zur Verfügung. Jede Waffe, jeder Waffenaufsatz und jedes Ausrüstungsteil kostet einen Punkt. Lassen

wir also die Sekundärwaffe weg, können wir etwa eine Spezialgranate mehr mitnehmen. Einige Beschränkungen existieren natürlich trotzdem. Mehr als

zwei Granaten dürfen wir nicht tragen, Waffenaufsätze gibt's auch maximal zwei, und mehr als drei Perks lassen sich nicht auswählen. Es sei denn, wir benutzen eine der zwölf neuen Wildcards. Die verbrauchen ebenfalls einen Ausrüstungszähler, erlauben uns aber, im Gegensatz zu den

Pro-Perks gibt's nicht mehr

+ Stärken

- + spektakulär schnelle Gefechte
- + sinnvolle Verbesserungen am Soldatenbaukasten
- + dedizierte Server

- Schwächen

- Balanceprobleme scheinen wahrscheinlich
- kaum innovative neue Spielmodi

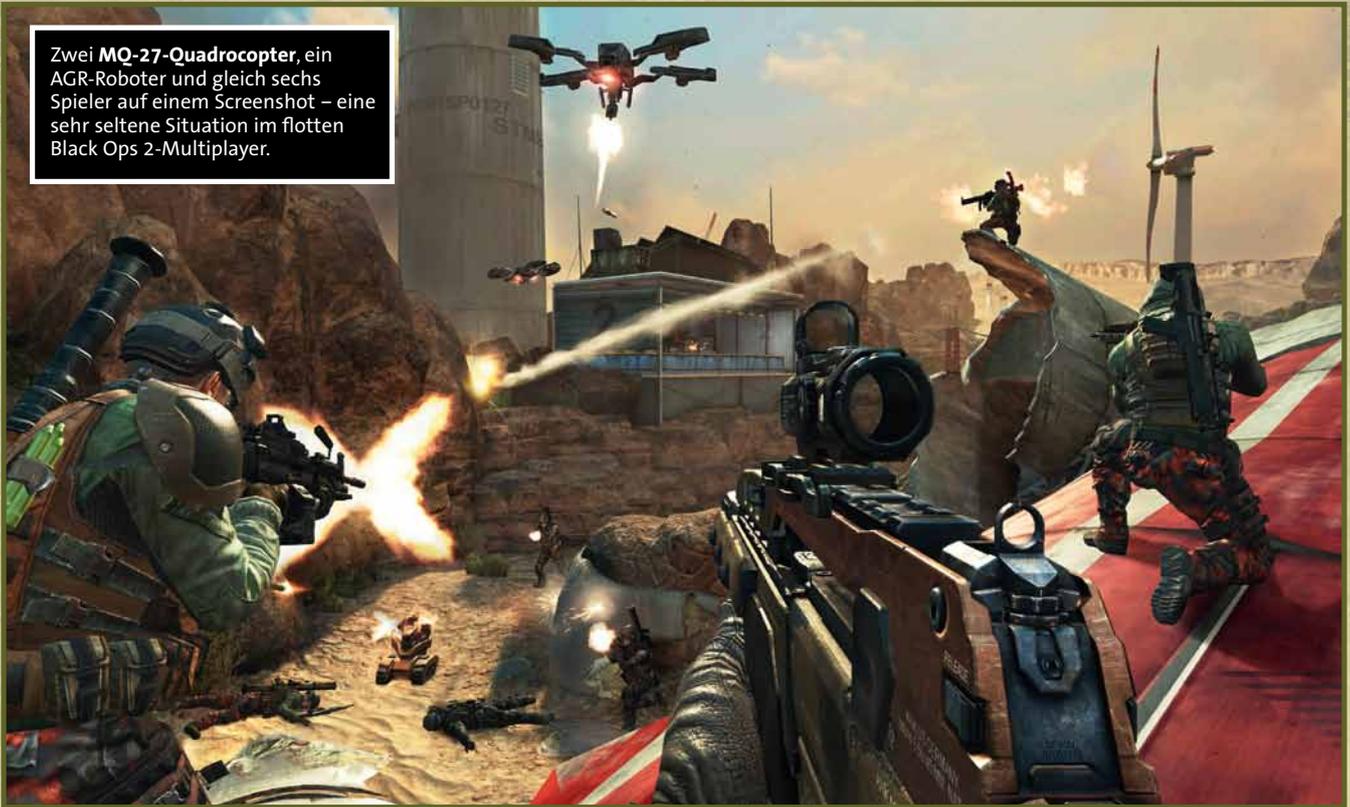
Das Entwicklerstudio: Treyarch



Obwohl der in Santa Monica, Kalifornien ansässige Entwickler Treyarch für PC-Spieler erst mit **Call of Duty: World at War** (2008) interessant wurde, existiert das Studio schon deutlich länger. Seit 1996 um genau zu sein. Die abgelieferten Titel wie **Die by the Sword**, **Max Steel**,

Triple Play 2001 oder **Spider Man** waren allerdings qualitativ durchwachsen. 2001 wurde das Studio von Activion übernommen, die Qualität der Titel blieb aber meist unter den Erwartungen. Erst mit **Call of Duty: World at War** gelang Treyarch (nach dem konsolenexklusiven **Call of Duty 3**) ein durchweg überzeugender fünfter Teil der Reihe. Zwei Jahre später legten die Kalifornier mit **Call of Duty: Black Ops** noch mal nach, es avancierte zum bis dahin am schnellsten verkauften Spiel der Videospiegelgeschichte und knackte sogar die Milliarden-Dollar-Umsatzmarke.

Zwei **MQ-27-Quadrocopter**, ein **AGR-Roboter** und gleich sechs Spieler auf einem Screenshot – eine sehr seltene Situation im flotten **Black Ops 2-Multiplayer**.



»normalen« Punkten zum Beispiel doch einen dritten Waffenaufsatz oder ein viertes Perk zu verwenden.

Auch die Perks und Waffenaufsätze selbst wurden überarbeitet. Die üblichen Spielerverbesserungen wie »Geist« oder »Marathon« gibt es immer noch, wenn auch stellenweise etwas modifiziert. Um mit »Geist« von gegnerischen Drohnen nicht aufgespürt zu werden, müssen wir fortan in Bewegung sein – unsichtbares Campen trotz eines Feinde aufdeckenden UAVs entfällt, juhu! Im Gegenzug haben die Entwickler allerdings Perks, die das Waffenverhalten

verändern, komplett abgeschafft. Tschüss »Flinkheit«, »Gestählt« und »Ruhige Hand«. Um das zu kompensieren, werden die bisher perk-exklusiven Effekte auf die Waffenaufsätze ausgelagert. Fürs schnellere Nachladen brauchen wir demnächst den Fast-Mag-Aufsatz, ein Laserpointer erhöht die Präzision aus der Hüfte. Angenehmer Nebeneffekt: Geübte Augen erkennen auf einen Blick, was ein Gegner so mit sich trägt und welche Vorteile ihm die jeweilige Ausrüstung bringt. Aufmerksame Spieler können so ihre Kampftaktik optimieren. Ganz nebenbei schafft Treyarch auch noch die Pro-Varianten der Perks ab. Wer im Vorgän-

ger einen Perk oft genug verwendet hat, konnte ihn zum Pro-Perk aufleveln und so noch einen zusätzlichen Bonus erhalten. Aber alle Theorie ist grau, am Ende des Tages zählt doch nur die Praxis. Bei unserer ausführlichen Anspielsession machte dieses System schon mal einen sehr guten Eindruck. Weil wir für unseren Spielstil nicht benötigtes Zeug einfach ignorieren dürfen, fallen unsere selbst erstellten Klassen auf einmal viel spezialisierter aus als noch im ersten Teil, für

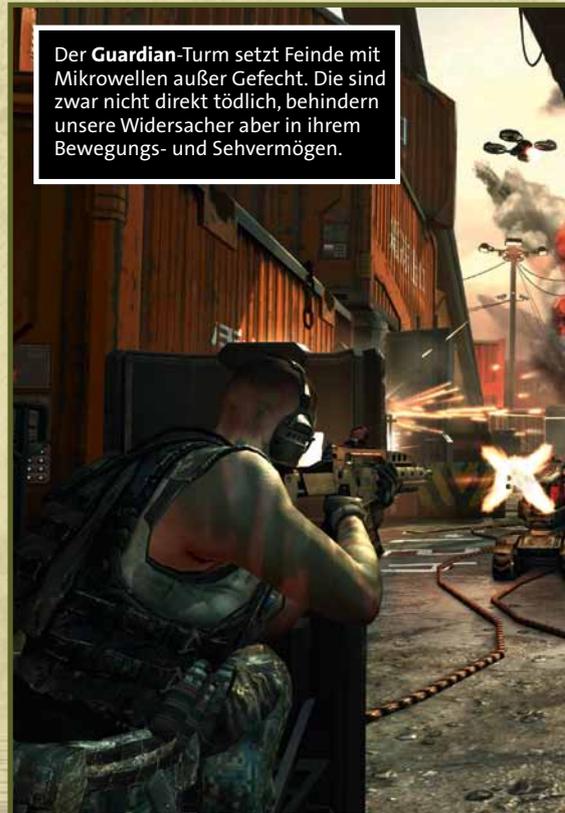
Call of Duty Online - Der Free2Play-Ableger

Free2Play, wohin das Auge reicht. Erst Cryteks Multiplayer-Shooter **Warface**, aus heiterem Himmel EAs **Command & Conquer: Generals 2** und nun auch noch **Call of Duty Online**. Letzteres kommt zwar nur für den chinesischen Markt, aber wenn der Gratisableger im fernen Osten gut läuft, dann wird Activision ihn auch hierzulande verfügbar machen. **Call of Duty Online** wird ein reiner Multiplayer-Shooter. Im offiziellen Ankündigungs-Trailer ist ein Mix aus bekannten Karten der **Modern Warfare**-Reihe zu sehen. Trotz der reinen Multiplayer-Ausrichtung soll das Spiel durch eine Art Rahmenhandlung zusammengehalten werden. Finanzieren wird sich das Ganze über Mikrotransaktionen, zum Kauf sollen unter anderem neue Ausrüstung, Waffenmodifikationen und Perks bereitstehen.

Die Ankündigung von **Call of Duty Online** lässt darauf schließen, dass auch Activision sich nach neuen Geschäftsmodellen umsieht. EA macht es knallhart vor. Für uns Spieler bedeutet das, dass traditionelle Vollpreisspiele möglicherweise bald auch im Blockbuster-Bereich durch Free2Play-Titel abgelöst werden. Was grundsätzlich nicht schlecht sein muss – sofern die Qualität der Titel stimmt und wir Spieler nicht auf unsere Rechte (Stichwort Kontenbindung) und faires Balancing auch für Nicht-Zahler verzichten müssen. **Warface**, **C&C: Generals 2** und eben **Call of Duty Online** werden zeigen, womit wir zu rechnen haben.



Der **Guardian-Turm** setzt Feinde mit Mikrowellen außer Gefecht. Die sind zwar nicht direkt tödlich, behindern unsere Widersacher aber in ihrem Bewegungs- und Sehvermögen.



jede Situation haben wir die richtige Klasse zu Auswahl. Uns stellt sich während der Partien allerdings die große Frage, ob Treyarch die Balance hinbekommt. Selbst unsere paar Stunden Erfahrung mit Pick10 haben schon gereicht, eine extrem schnelle Klasse hinzubiegen: schnelleres, ausdauerndes Sprinten in Kombination mit schnellerem Zielen, schnellerem Nachladen, schnellerem Waffenwechsel, schnellerem Nahkampf – selbst für ein Spiel mit allgemein hohem Tempo, wie **Black Ops 2** eines ist, waren wir verflucht flott unterwegs. Klar, laut Treyarch wird das alles überhaupt kein Problem. Wir sind trotzdem gespannt, was die ersten Wochen nach Release so bringen, denn wegen der unzähligen Kombinationsmöglichkeiten schafft es sicher ein findiger Fan, einen unfair starken Soldaten zu bauen.

Was das neue Zukunftsszenario sicherlich beeinflusst hat, sind die neuen Kill-Streaks, die wir immer dann auflösen dürfen, wenn wir eine bestimmte Anzahl von Gegnern am Stück erledigt haben. Wo bei, Kill-Streaks gibt's ja gar nicht mehr, stattdessen spendiert uns

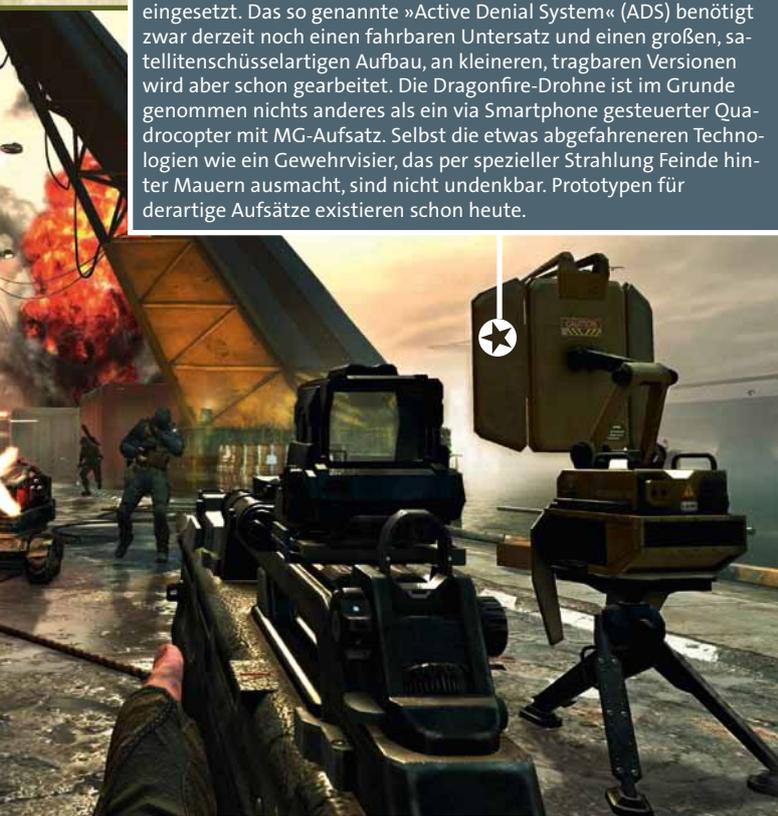
Black Ops 2 so genannte Score-Streaks. Anstatt also wie im Vorgänger als Belohnung für ausgeschaltete Gegner direkt an UAV, Predator-Rakete, Sentry Gun & Co. zu gelangen, brauchen wir in **Black Ops 2** dafür nun Punkte.

Kill-Streaks werden abgeschafft

Und die gibt es jetzt für deutlich mehr Aktionen als bloßes Gegner abbällern. Wenn unser UAV in der Luft ist, erhalten wir etwa Punkte für jeden vom Team erlegten Widersacher. In der Praxis funktioniert das so: Eine Partie Capture the Flag, wir rennen zum Flaggenpunkt und schnappen uns das wertvolle Stück Stoff – 100 Punkte. Volle Kraft zurück, im Sprint zur eigenen Basis. Auf dem Weg läuft uns ein Gegner vor die Flinte – 200 Punkte für den Kill statt 100, weil wir der Flaggenträger sind. Macht insgesamt 300 Punkte, womit wir unser kostbares UAV freigeschaltet haben – mit nur einem Kill. Wenn wir sterben, wird der Zähler natürlich wieder auf 0 zurückgesetzt, Punkte anhäufen über den Tod hinaus funktioniert wie gewohnt nicht. Wir finden's super, weil Score-Streaks so das Teamplay

Gibt's das wirklich?

Treyarch bleibt sich mit seiner Vision der Zukunft des Jahres 2025 ziemlich nah an der (wahrscheinlichen) Wirklichkeit. So wird die Technologie, auf der der Guardian basiert, heute schon von den USA eingesetzt. Das so genannte »Active Denial System« (ADS) benötigt zwar derzeit noch einen fahrbaren Untersatz und einen großen, satellitenschüsselartigen Aufbau, an kleineren, tragbaren Versionen wird aber schon gearbeitet. Die Dragonfire-Drohne ist im Grunde genommen nichts anderes als ein via Smartphone gesteuerter Quadrocopter mit MG-Aufsatz. Selbst die etwas abgefahrenen Technologien wie ein Gewehrvisier, das per spezieller Strahlung Feinde hinter Mauern ausmacht, sind nicht undenkbar. Prototypen für derartige Aufsätze existieren schon heute.



Multiplayer-Hits im Vergleich

Nicht nur **Black Ops 2** steht in nächster Zeit an, auch **Crysis 3** und **Medal of Honor: Warfighter** wollen ein Stück vom Multiplayer-Kuchen abhaben. Wir vergleichen die drei Schwergewichte.



Crysis 3 wird, serientypisch, erneut einen Multiplayer-Modus bieten. Dank des Nano-Suits entfalten sich interessante Schlachten, vor allem im neuen »Hunter«-Modus. Darin versuchen zwei Jäger, die restlichen Mitspieler zu erwischen und so ihrerseits zu Jägern zu machen. Der Clou: Jeder Jäger genießt dauerhafte Unsichtbarkeit und erhöhte Sprungkraft, ist dafür aber auch »nur« mit dem bereits bekannten High-Tech-Bogen ausgerüstet – Aliens vs. Predator lässt grüßen.



Medal of Honor: Warfighter muss sich sowohl gegen Battlefield 3 als auch gegen Black Ops 2 behaupten. Dabei bietet das Spiel einige interessante Ideen, allen voran das neue »Fireteam«. Jeder Spieler bekommt einen Partner zugewiesen, der mit einer fetten, grünen Silhouette gekennzeichnet ist. In dessen Nähe können wir Munition anfordern, werden schneller geheilt und sogar direkt an seiner Position wiederbelebt. Jedenfalls wenn er kurz nach unserem Tod denjenigen erwischt, der uns niedergestreckt hat. Mit seinem »Fireteam-Buddy« zusammenzuleiben, lohnt sich also sehr, was dem Teamplay auf öffentlichen Servern nur zuträglich sein kann.



Black Ops 2 liefert wieder genau das, was Fans erwarten: Sehr temporeiche Gefechte auf engem Raum. Black Ops 2 wagt aber Änderungen an Kernelementen, etwa dem Soldatenbaukasten. Zukünftig steht uns ein flexibles Punktesystem zur Verfügung, mit dem wir uns viel gezielter als bisher einen Kämpfer basteln können, der genau unserer Spielweise entspricht. Weitere Änderungen und neue Spielmodi machen Black Ops 2 nach unserem jetzigen Kenntnisstand zum besten Multiplayer-CoD bisher.

Der Singleplayer-Modus

Auch in **Black Ops 2** wird es einen Singleplayer-Modus geben. Der soll in erster Linie der typischen **Call of Duty**-Dramaturgie folgen: Explosionen im Sekundentakt, eine spektakuläre Skriptsequenz nach der anderen, adrenalinfördernde Einkesselungssituationen und hordenweise Kanonenfutter. Eine große Neuerung findet aber doch ihren Weg ins Spiel: die Strike-Force-Missionen. Darin übernehmen wir nach Belieben die unterschiedlichsten Einheiten, von Fußsoldaten über Kampfdrohnen bis hin zu Überwachungsdrohnen, um festgelegte Ziele innerhalb eines Zeitlimits zu absolvieren. Unser Abschneiden soll den Fortgang der Geschichte verändern und so für einen höheren Wiederspielwert sorgen. Etwa zwei Drittel der Kampagne erleben wir im Jahr 2025, ein Drittel in den späten Achtzigern. Ein Wiedersehen mit einigen bekannten Charakteren soll es auch geben, unter anderem mit Alex Mason, dem Protagonisten des ersten Teils. Für die Story, in der die Spannungen zwischen den USA und China im Mittelpunkt stehen, zeichnet der Autor David Goyer verantwortlich, der auch an der **The Dark Knight**-Trilogie mitgeschrieben hat.



Dieser nette Kerl, **Harper** sein Name, begleitet uns im Singleplayer-Modus von **Black Ops 2** durch das zerstörte Los Angeles.

fördern und Spieler belohnt werden, die aktiv Flaggen einnehmen, verteidigen oder mit sich herumtragen. Das ganze Spielgefühl wird so dynamischer, die eigene Macht scheint zu wachsen, denn die eigenen Möglichkeiten, am Spielgeschehen schnell massiv etwas zu ändern, sind so weitaus größer als noch im Vorgänger.

Die Score-Streaks selbst unterscheiden sich nicht fundamental von dem, was wir aus dem Vorgänger und den **Modern Warfare**-Teilen kennen. UAV, Konter-UAV und Vorratskisten sind wieder mit an Bord, genau wie die Hellstorm-Rakete, eine leicht modifizierte Predator-Rakete. Natürlich hat sich Treyarch auch ein paar neue Spielzeuge ausgedacht, zum Beispiel die Dragonfire-Drohne. Diesen Quadrocopter steuern wir manuell. Wirklich cool: Wir können das kompakte Viech auch in Häuser hineinfliegen lassen. Oder wohin auch immer wir wollen. Dann ballern wir mit dem MG auf Gegner, bis sich die Drohne nach einiger Zeit selbst zerstört. Während wir das Gerät aus der Egoperspektive steuern, sitzen wir allerdings ungeschützt am Boden. Neu ist auch der Guardian, den wir ähnlich wie das alte MG platzieren, nur dass der Guardian keine Kugeln verschießt, sondern Mikrowellen. Die brutzeln Gegner nach einiger Zeit weg, sorgen aber vor allem dafür, dass unsere Widersacher sich deutlich langsamer bewegen und ihre Sicht verschwimmt. Perfekt,

Stärkere Spezialisierung beim Soldatenbau

um die Flagge zu sichern. Perfekt, um Gegnerreihen zu lichten, ist der A.G.R., ein kleiner, ferngesteuerter Roboter mit Maschinengewehr-Armen. Wo der hin schießt, wächst kein Gras mehr! Um ihn freizuschalten, brauchen wir jedoch einen 1.400-Punkte-Score-Streak. Praktisch: Wir können die Kontrolle des kleinwüchsigen Robo-Kriegers jederzeit der KI überlassen. Auch das ist neu in **Black Ops 2** und soll genauso bei anderen Abschlussbelohnungen funktionieren.

Apropos Belohnungen: Natürlich steigen wir auch in **Black Ops 2** im Level auf und erhalten dafür neue Gegenstände. Allerdings hat Treyarch auch hier ein bisschen herumgedoktert. Insgesamt haben ambitionierte Spieler 605 Ränge vor sich, aufgeteilt auf 55 Level pro Prestigerang, wovon es zehn geben wird. Laut David Vonderhaar soll ein durchschnittlicher Spieler für 55 Ränge etwa 24 Stunden brauchen. Für genug Langzeitmotivation sollte also gesorgt sein. Besonders deshalb, weil die aus dem Vorgänger bekannten Codpoints der Schere zum Opfer gefallen sind. Die waren zwar toll, weil sie dem Spieler eine Menge Freiheit gelassen haben. Allerdings konnte man mit ihnen theoretisch schon sehr früh alle Gegenstände besitzen, die man brauchte, was das weitere Aufleveln im Grunde überflüssig gemacht hat. **Black Ops 2** löst dieses Problem sehr schlau. Pro Level lässt sich nun eines von sieben

HITMAN™

SNIPER CHALLENGE

SO ERHÄLTST DU DIE HITMAN SNIPER CHALLENGE:



BESTELLE
HITMAN ABSOLUTION VOR



ERHALTE DIE HITMAN SNIPER
CHALLENGE PRE ORDER BOX GRATIS



SPIELE SOFORT* UND POSTE
DEINEN PUNKTESTAND ONLINE



SCHALTE ZUSATZINHALTE FÜR
HITMAN: ABSOLUTION FREI



Interview mit David Vonderhaar

David Vonderhaar ist Game Design Director bei Treyarch. Von der Spielerschaft wird er oft als inoffizieller Community Manager wahrgenommen, besonders wegen seiner Aktivität auf Twitter.

GameStar: Dice ist ja mit der Veröffentlichung von Close Quarters für Battlefield 3 quasi in »eure« Multiplayer-Nische eingedrungen. Was denkst du darüber?

David Vonderhaar: Ich denke da überhaupt nicht viel drüber nach. Uns geht es darum, den Call-of-Duty-Multiplayer-Spielern das bestmögliche Erlebnis zu bieten. Schnelle Action auf engem Raum, immer vorangetrieben werden. In Black Ops 2 tun wir das auf vielerlei Weisen. Etwa mit dem Ghost-Perk, das jetzt nur dann funktioniert, wenn der Spieler sich bewegt.

► **Überlegt ihr nun, im Gegenzug größere Maps oder vielleicht sogar Fahrzeuge einzubauen, oder konzentriert ihr euch ganz auf das typische Call of Duty-Gefühl?**

◀ Treyarch hat ja schon vorher Spiele mit Fahrzeugen entwickelt. Call of Duty 3 hatte Fahrzeuge genau wie World at War. Ich möchte nichts ausschließen, wir experimentieren viel herum und versuchen Wege zu

finden, um den Fans neue Spielerlebnisse zu liefern. Und natürlich gibt es schon eine Art Fahrzeuge: Du kannst das RC-XD fahren, du kannst die Dragon Fire-Drohne fliegen. Wir versuchen aber, diese Vehikel direkt in die sehr schnellen Kämpfe zu integrieren, so dass du immer direkt an der Action bist. Das ist unsere »Fahrzeug-Philosophie«.

► **Du hast heute eine Menge über E-Sport geredet. Wird es auf dem PC irgendwelche besonderen Features geben oder bleibt das Angebot auf allen Plattformen das gleiche?**

◀ Unsere Absicht ist es, alle Spielinhalte, die wir heute vorgestellt haben, auf alle Plattformen zu bringen.

► **In Black Ops gab es für den PC Dedicated Server – bleibt ihr dabei?**

◀ Absolut.

► **Kurz und prägnant: Warum würdest du persönlich sagen, sollte ich Black Ops 2 Mul-**

tiplayer spielen, wenn ich schon Black Ops besitze? Welches neue Spielelement gefällt dir am besten?

◀ Die Wettbewerbs-Features! League Play, CODcasting, Livestreaming, diese Features ermöglichen es dem Spieler, das Spiel völlig neu zu erfahren. Als ich das erste Mal League Play gespielt habe, hat es mich auf einmal wieder interessiert, ob ich verliere oder gewinne. Ich hab mir eine Rolle ausgesucht. Ich wurde zu dem Typen, der bei Capture the Flag die Flagge verteidigt. Ich bin immer schön hinten geblieben, hab keine Heldentaten versucht, bin nicht nach vorne gerannt und gestorben. Und mein Team, das aus mittelmäßigen Spielern bestand, hat gegen eines der besten Teams des Studios gewonnen. Es war ein toller Moment, als ich gemerkt habe: Mich kümmert es wieder, ob ich gewinne oder verliere. Du musst zusammenarbeiten und taktisch vorgehen, um zu gewinnen, und ich glaube, die Spieler werden das annehmen.

Items freischalten, die Auswahl umfasst alles von Waffen bis Perks. Auf Level 55 sind also maximal 55 Gegenstände freigeschaltet. Um Zugriff auf sämtliche Score-Streaks, Perks und Waffen zu erhalten, reicht das nicht. Dafür stehen dann die Prestige-Ränge bereit, weiter Erfolge sammeln ist also angesagt.

Die Levellei geht aber noch einen Schritt weiter, das Aufstiegssystem schlägt noch einen zusätzlichen neuen Weg ein: In **Black Ops 2** wird es ein Ligasystem geben. Jeder Spieler wird nach den ersten paar Partien abhängig von seinem Können in eine Liga eingestuft, ähnlich dem Divisionen-System aus **Starcraft 2**. Je nachdem, wie er sich dort schlägt, steigt er entweder auf oder ab. Das soll garantieren, dass ein Online-Match nicht wegen eines einzelnen, sehr starken Spielers in einem der Teams für alle anderen frustrierend wird. Wenn dieses »League Play« funktioniert wie versprochen, dürfte es den Frustgrad besonders für Neueinsteiger deutlich senken.

League Play zeigt aber auch ganz deutlich, in welche Richtung Treyarch mit **Black Ops 2** gehen möchte: »In Call of Duty geht es hauptsächlich um den Wettbewerb. Es ist ein Sport«, sagt Studiochef Mark Lamia. **Call of Duty** soll E-Sport weiter massentauglich machen. League Play ist ein erster Schritt in diese Richtung, Treyarch geht aber noch weiter: In **Black Ops 2** wird es möglich sein, laufende Spiele über ein spezielles Interface live zu kommentieren und zu streamen. »CODcasting« wurde dieses Feature getauft. Die Live-Präsentation dieser Funktion sah schon mal sehr beeindruckend aus. Der »CODcaster« hat mehrere Blickwinkel zur Verfügung, zwischen denen er hin- und herschalten kann, meist sehen wir das Kampfgeschehen aber aus der direkten Perspektive der beteiligten Spieler. Das HUD schaltet der CODcaster beliebig an und aus. Zugriff auf die Punktetabelle und eine Draufsicht

gibt es ebenfalls, wobei Letzteres wirklich praktisch ist, um die Taktiken von gut eingespielten Teams nachzuvollziehen. Auf Knopfdruck lässt sich sogar der Sprachchat der einzelnen Teams abhören. Besondere Hardware benötigt niemand für diese Spielerei, wohl aber eine sehr gute und vor allem verlässliche Internetverbindung. Wenn man nicht vor dem Rechner hocken möchte, lässt sich der Stream sogar locker auf der Couch mit dem Tablet anschauen.

Die vier Karten, auf denen wir gekämpft haben, sind typische **Call of Duty**-Kost. Auf

»Aftermath« kämpfen wir in den Ruinen von Downtown Los Angeles nach einem Drohnenangriff. Die Map ist eher flach, dafür aber recht

verwinkelt. »Cargo« spielt am wimmeligen Frachthafen von Singapur, wo sich einzelne Container ständig in Bewegung befinden. Mitdenken hat hier höchste Priorität, weil

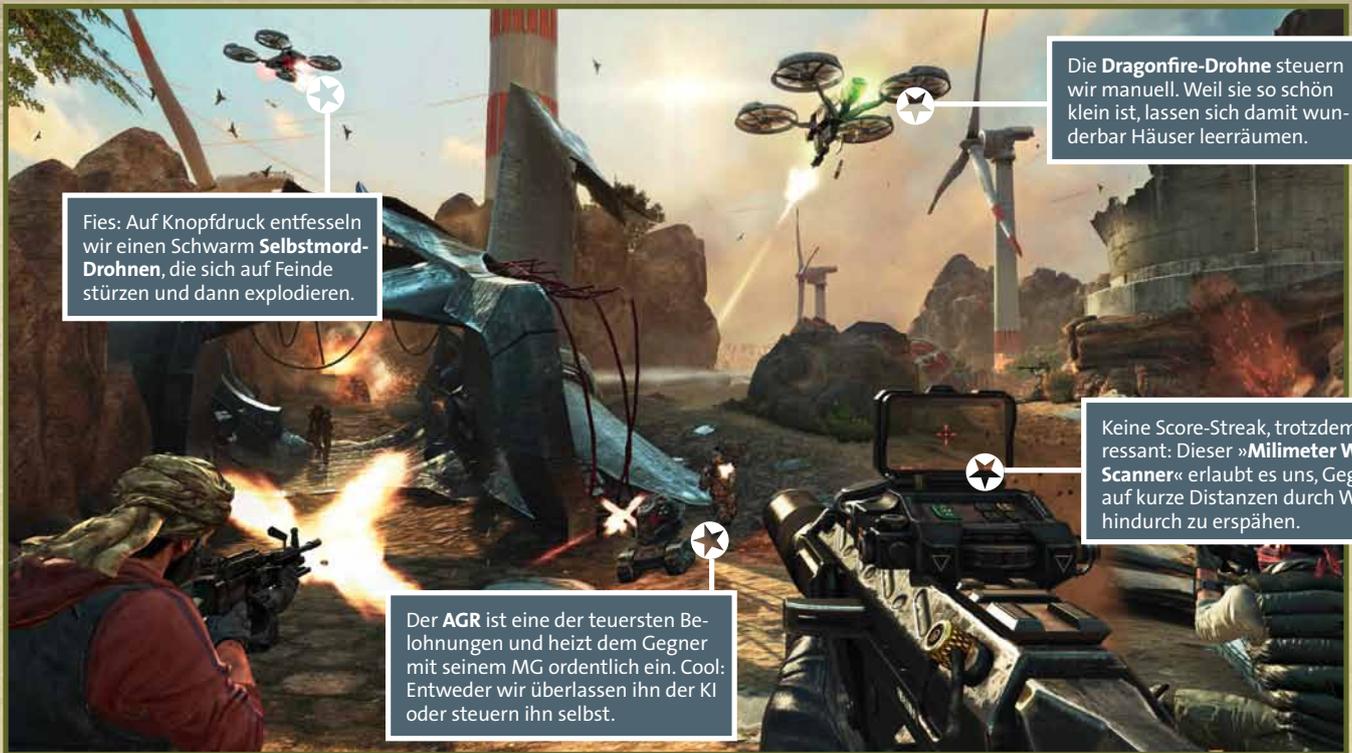
Teamspiel lohnt sich



Auf **Aftermath** kämpfen wir uns durch das nach einem Drohnenangriff zerstörte Los Angeles.



Der futuristische Frachtkran auf der Karte Cargo verschiebt ständig die Deckung in der heiß umkämpften Mitte der Karte.



Fies: Auf Knopfdruck entfesseln wir einen Schwarm **Selbstmord-Drohnen**, die sich auf Feinde stürzen und dann explodieren.

Die **Dragonfire-Drohne** steuern wir manuell. Weil sie so schön klein ist, lassen sich damit wunderbar Häuser leerräumen.

Keine Score-Streak, trotzdem interessant: Dieser »**Milimeter Wave Scanner**« erlaubt es uns, Gegner auf kurze Distanzen durch Wände hindurch zu erspähen.

Der **AGR** ist eine der teuersten Belohnungen und heizt dem Gegner mit seinem MG ordentlich ein. Cool: Entweder wir überlassen ihn der KI oder steuern ihn selbst.

sich die Deckungssituation besonders in der heiß umkämpften Mitte der Karte ständig ändert. »Turbine« ist die aus dem Multiplayer-Trailer bekannte Karte mit den Windrädern. Ein umgestürztes Windrad in der Mitte bietet gute Deckung vor Snipern, bei denen diese Karte wegen ihrer guten Scharfschützen-Verstecke besonders beliebt ist. »Yemen« schließlich offeriert genau das, was man von **Call of Duty** erwartet: Enge Gassen und viele unterschiedliche Ebenen sorgen für sehr schnelle Gefechte – und häufiges Ableben, wenn wir nicht ständig auf der Hut sind.

Kein neues **Call of Duty** ohne neue Spielmodi. So richtig spektakulär sind die in **Black Ops 2** bisher nicht. »Hardpoint« nennt sich der erste und ist eine Mischung aus den alten Modi »Hauptquartier« und »Herrschaft«. Wie in Hauptquartier befindet sich immer nur ein Ziel auf der Karte, das immer wieder die Position wechselt. Wie in Herrschaft erhält immer das Team kontinuierlich Punkte, das den Punkt grade hält. Rich-

tig neu und frisch spielt sich »Hardpoint« also nicht, eine Menge Spaß macht's aber trotzdem. Noch etwas interessanter dürfte »Multi-Team« sein. Wobei Multi-Team eigentlich kein echter neuer Spielmodus ist, sondern eher eine Modifikation. So können wir zum Beispiel Multi-Team-Deathmatch spielen oder Multi-Team-Hardpoint. Der einzige Unterschied zu den Standard-Modi besteht darin, dass sich bis zu sechs Teams gleichzeitig um den Sieg balgen anstatt bloß zwei, was für quirlige Action sorgt.

Fest steht: Wer bislang nichts mit dem Multiplayer-Modus der **Call-of-Duty**-Serie anfangen konnte, den wird auch **Black Ops 2** nicht überzeugen – **Call of Duty** bleibt eben auch mit **Black Ops 2 Call of Duty** und mutiert nicht plötzlich zu einem anderen Spiel, und das ist auch gut so. Für Fans der Reihe ist hier nach unseren bisherigen Spielerlebnissen der beste Multiplayer-Part der gesamten Serie im Anmarsch. Denn die Änderungen und Neuerungen wurden genau an den richtigen Stellen gemacht. Das neue

Klassensystem Pick10 und die Score-Streaks hören sich nicht nur in der Theorie gut an, sondern funktionieren auch im laufenden Spiel blendend. **Black Ops 2** fließt mehr denn je. Wenn Treyarch die Standard-Disziplinen (Herausforderungen, Replay-Funktion, etc.) nicht versemmelt, dann wird **Black Ops 2** ganz große Klasse. **MW**

Sinnvolle Änderungen!
Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ach, Mist! Ja, ich ärgere mich. Denn **Black Ops 2** wird mich wieder Hunderte Stunden Lebenszeit kosten, in denen ich ... – puh, keine Ahnung, Krebs heilen könnte oder so etwas. Stattdessen wird mich der Multiplayer-Teil von **Black Ops 2** wieder mit Haut und Haaren verschlingen. Ich stehe sowieso total auf die schnellen Gefechte und die kleinen Maps, insofern bietet das Spiel wieder genau das, was ich von einem **Call of Duty**-Multiplayer erwarte, nur eben noch besser. Die Änderungen wurden nämlich genau an den richtigen Stellen gemacht. Ich persönlich freue mich besonders darauf, mit dem Pick10-System rumzuspielen. Dass Perks und Waffenaufsätze stärker voneinander getrennt werden und Pro-Perks wegfallen, finde ich durchweg großartig.

Bei aller Freude über sinnvolle Änderungen sollte man aber nicht vergessen, was alles noch in die Hose gehen kann. Funktioniert League Play so, wie es soll? Wie wird es um die Serverstabilität zum Release stehen? Und das Wichtigste: Stimmt die Balance? Pick10 lässt dem Spieler so viele Freiheiten, dass übermächtige Klassen fast schon vorprogrammiert sind. Ich bin extrem gespannt, wie Treyarch damit umgehen wird.

Potenzial: Ausgezeichnet



Auf der Karte »Turbine« sollen wir auf sämtliche Objekte raufklettern können. Exponiert auf dem Felsen per **Tablet** eine Drohne zu steuern, ist aber keine so gute Idee.