

# Call of Duty Black Ops 2



**Überraschung: Statt mit dauerexplodierenden Levelschläuchen punktet die Solokampagne von Black Ops 2 mit Erzählung und Entscheidungsfreiheit.** Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch (Call of Duty: Black Ops, GS 01/11: 85 Punkte)**  
Termin: **13.11.2012** Spieler: **1 bis 18** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7891](http://GameStar.de/Quicklink/7891)

Auf DVD: Test-Video

**E**igentlich hatten wir gedacht, wir wüssten vor dem Test schon alles über **Call of Duty: Black Ops 2**. Auch wenn es die Solokampagne immer nur in Vorführungen wie in der bekannten E3-Präsentation zu sehen gab, in der Los Angeles in Schutt und Asche gelegt wird. Von Kampfdrohnen, die so ein Schurkentyp namens Menendez im Jahre 2025 dank groß angelegtem Hacker-Angriff auf die USA loslässt. »Schnarch!«, dachten wir. Und hielten uns an den Klischees fest, die die Serie so erfolgreich um sich selbst hochgezogen hat: dünne Story, dicke Explosionen. Die E3-Szene jedoch könnte nicht schlechter ausgesucht sein, die Stärken von **Black Ops 2** liegen nicht im Krawall.

Na klar, auch der (plattformübergreifend gerechnet) neunte Teil der Reihe liefert genug Gründe, ihn doof zu finden. Serienhasser freuen sich über die nach wie vor stullenblöde Gegner-KI und die inzwischen mehr als deutlich in die Jahre gekommene

## Steampflicht

Call of Duty: Black Ops 2 muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam freigeschaltet werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern parallel installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Grafik. Trotzdem: **Black Ops 2** sei der seit langem beste Teil der Serie. Wir haken zunächst mal ganz stumpf die größten Herausstellungsmerkmale von **Black Ops 2** ab: nachvollziehbare Handlung, nachvollziehbarer Bösewicht, nachvollziehbare Helden, unterschiedliche Vorgehensweisen, Spielerentscheidungen mit echten Konsequenzen sowie sage und schreibe sechs mögliche Enden. Letztere zwischen »Jippie!« und »Ach du meine Güte!« changierend. Denn – und das finden wir gerade im Kontext der Serie, aber auch genreübergreifend ungewöhnlich bis ungewöhnlich gut – das Spiel erlaubt es

## ⊕ Stärken

- + tolle Story
- + sechs Enden
- + Spielerentscheidungen
- + nachvollziehbar angelegte Figuren

## ⊖ Schwächen

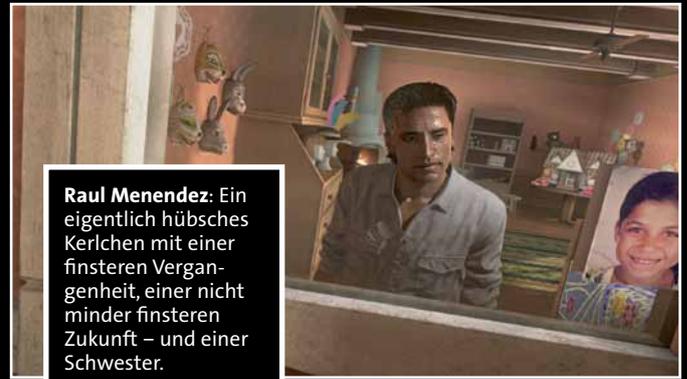
- müde Grafik
- dämliche Gegner-KI

In Los Angeles müssen wir Menendez' Armee abwehren. An unserer Seite kämpft Kollege Harper.





Die für unseren Geschmack viel zu kurze **Wingsuit-Sequenz** gleich im zweiten Kapitel macht trotz der einfachen Mechanik einfach großen Spaß.



**Raul Menendez:** Ein eigentlich hübsches Kerlchen mit einer finsternen Vergangenheit, einer nicht minder finsternen Zukunft – und einer Schwester.



Gerade die **Auftaktmission** lässt uns Schlimmes über die Grafik ahnen, ganz so gruselig bleibt's dann aber nicht.



Mit dieser **Zukunftsknarre** können wir Feinde auch durch Hindernisse hindurch erkennen.

uns, zu versagen. Mal durch eine blöde Entscheidung, mal durch spielerisches Unvermögen. Die Quittung gibt's dann am Schluss. Nur ein paar wenige, für die Story nicht wahnsinnig relevante Beispiele: Wer's geschickt anstellt, kann den Flugzeugträger »U.S.S. Barack Obama« vor dem Absaufen retten und damit die anschließende Mission in Los Angeles einfacher gestalten. In Los Angeles selbst gilt es, die amerikanische Präsidentin in einen sicheren Unterschlupf zu schaffen, das wissen wir schon aus der E3-Präsentation. Wir können aber auch noch einen französischen Staatsmann vor dem Tod bewahren. Das haben wir aber erst beim zweiten Durchgang bewerkstelligt. Und wer's in L.A. schafft, dass Pilotin Anderson nicht stirbt, wird von ihr für den Luftkampf gegen Menendez' Drohnen mit einem besonderen Raketensystem belohnt.

Aber bis Los Angeles dauert's noch. **Black Ops 2** eröffnet mit einer fieser Szene, in der zwei Kindern etwas widerfährt, was man

seinem schlimmsten Feind nicht wünscht. Bei dem Bub handelt es sich um die junge Ausgabe von Bösewicht Raul Menendez, das Mädchen ist seine Schwester Josefina. Josefina nimmt eine Schlüsselrolle in der Handlung ein. In einer Handlung, die von Verzweiflung, altem Hass, Schuld und Rache bestimmt ist. Menendez erleben wir immer mal wieder in Situationen, in denen wir nicht anders können, als mit ihm mitzufühlen. Auf der anderen Seite begegnen uns unter anderem Alex Mason, Held aus dem ersten **Black Ops**, Masons Partner Woods und Masons Sohn David – in unterschiedlichen Zeitperioden. Die Sprünge zwischen Zeiten und Protagonisten klingen nach dem üblichen großen **CoD**-Wirrwar, sie werden aber geschickt durch eine Konstante zusammengehalten: Der alte, im Rollstuhl sitzende Woods erzählt dem jungen Mason die Geschichte von Raul Menendez, Davids Vater und sich selbst. Vergangenheit und Zukunftsgegenwart (**Black Ops 2** spielt hauptsächlich im Jahr 2025) ergeben eine homo-

gene Mischung. Dass Treyarch sich mit David S. Goyer einen etablierten Drehbuchautor (unter anderem mitverantwortlich für **Batman Begins** und **The Dark Knight Rises**) ins Boot geholt hat, spürt man an jeder Ecke.

Dass sich Treyarch vom üblichen »Renne von A nach B und erschieße alles und jeden« verabschiedet hat, kann man allerdings nicht behaupten, denn letztlich rennt man doch noch immer von A nach B und erschießt alles und jeden, aber die Route von A nach B ist in den meisten Levels keine festgetackerte, es gibt häufig Alternativen. In einem Abschnitt ist es sogar dringend anzuraten, die Augen nach dem deutlich kürzeren Weg offen zu halten, sonst geht die ganze Aktion in die Hose. Was das Spiel nicht weiter kümmert. Es geht weiter, mit den daraus resultierenden Konsequenzen.

Wer in den Levels nicht nur stumpf von Checkpoint (Speicherpunkt) zu Checkpoint stürmt, wird zudem belohnt. Mit Hilfsmit-

## Shooter trifft Taktik

Die Strike-Force-Missionen bieten eine **Taktik-Ansicht**, in der wir die Einheiten über die Karte lenken und Positionen sowie Ziele vorgeben können. Wir können aber auch in die klassischen **Shooter-Perspektive** wechseln und direkt an den Kämpfen teilnehmen.





**Besser als Modern Warfare**

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Mensch Meier, wenn's die Solokampagne von Black Ops 2 in der Grafik von Battlefield 3 gäbe, dann wäre Treyarchs letzter Streich gleichauf mit Modern Warfare, dem bekanntlich besten Teil der Reihe. So kommt's nur auf Platz 2, auch wenn der Preis nach Adam Riese eigentlich an Modern Warfare 2 gehen müsste. Aber Modern Warfare 2 ist jetzt auch schon wie alt? Genau! Und wie alt ist das erste Modern Warfare nochmal? Noch älter! Unter uns: Für mich ist die Kampagne von Black Ops 2 sogar besser als die von Modern Warfare. Und das nicht nur wegen der spielerischen Neuerungen, sondern vor allem wegen der verflixt guten Story mit ihren optionalen Verläufen. Wer hätte gedacht, dass ich mich mal mit den Kollegen über unterschiedliche Enden in einem Call of Duty-Spiel unterhalten würde? Ich jedenfalls bis vor wenigen Tagen nicht.

teln wie besseren Rüstungen, Unterstützung durch Kampfroboter oder Selbstschussanlagen. Die Erfolge in den einzelnen Einsätzen werden zudem in Waffen- und Gadget-Freischaltungen abgerechnet. Wir können uns vor Missionen also unsere Ausrüstung selbst zusammenstellen.

**Pferd + Raketenwerfer = Unsinn**

Apropos »besser machen« beziehungsweise »in die Hose gehen«: Wer in dem weiter vorne bereits angedeuteten Fall des möglichen Versagens tatsächlich versagt, hat die Chance, das Ruder in einem der Strike-Force-Einsätze noch mal rumzureißen. Hinter diesen besonderen Aufträgen verbirgt sich eine Mischung aus Echtzeit-Taktik und Shooter. Wir befehligen mehrere Einheiten auf einem begrenzten Schlachtfeld und müssen mal einen Konvoi eskortieren oder Punkte einnehmen beziehungsweise halten. Dabei können wir frei zwischen isometrischer Kar-

tenansicht und Ego-Perspektive hin und herschalten. Das entpuppt sich übrigens als fordernder, als man es sonst so von **Call of Duty** gewohnt ist. Die Strike-Force-Missionen bleiben – bis auf die erste – optional, jedoch ist anzuraten, alle zu absolvieren, wenn man das beste Ende erleben möchte.

Aber auch ohne ein finales »Jippie!« unterhält **Black Ops 2** hervorragend. Für Abwechslung sorgen die vielen hübschen Ideen, mit denen Treyarch die Schießereien auflockernd unterbricht. Wir brausen mit einem Wingsuit (Flughörnchen-Kostüm für Menschen) über dichte Wälder und durch enge Schluchten, wir lassen eine Roboter-spinne durch Lüftungsschächte krabbeln, wir steuern einen Jeep durch eine um uns herum einstürzende Stadt. Nur diesen Unsinns in Afghanistan mit dem mit Rückwärtsgang ausgestatteten Gaul und dem Raketenwerfer mit 15 Schuss hätte man sich echt sparen können.

Wir haben schon angedeutet, dass das Spiel grafisch gegen die Solokampagnen von **Medal of Honor: Warfighter** oder **Battlefield 3** gehörig abstinkt. Gerade die ersten spielbaren Minuten in der angolanischen Steppe lassen Schlimmes erahnen. Aber so katastrophal bleibt es nicht, keine Sorge. Und in Sachen Animation und Mimik mischt **Black Ops 2** ganz weit oben mit. Die englische Sprachausgabe gefällt uns tendenziell etwas besser, weil markantere Stimmen ausgewählt wurden. Die deutschen Sprecher klingen im Vergleich etwas schwach, machen ihren Job insgesamt aber gut. Manchmal stimmt auch die Abmischung nicht hundertprozentig. Aber keine Sorge, das stört bei Weitem nicht so wie das fremdschämige Gebelle von Ben Becker als Soap MacTavish in **Modern Warfare 3**. Obendrauf dann der ohnehin serientypisch großartige Sound, abgeschmeckt mit den Klängen aus Jack Walls (**Mass Effect**) Feder.

Überhaupt **Modern Warfare 3**! Wer hätte gedacht, dass Treyarch mit dem letzte Infinity-Ward-Teil den Boden aufwischte? Wir jedenfalls nicht. **Black Ops 2** ist nichts anderes als das beste **Call of Duty** seit dem ersten **Modern Warfare**. Und wenn die ver-

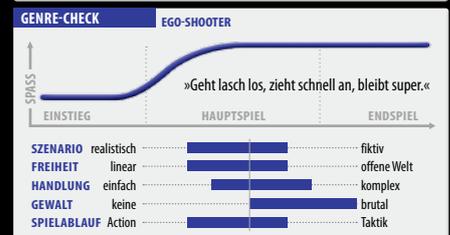
altete Grafik und die bekannte Dussel-KI nicht wären, gäb's auch eine entsprechend hohe Wertung. Naja, die 90 dann vielleicht beim nächsten Mal, Treyarch. **PET**

TERMIN 13.11.2012 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

**Call of Duty Black Ops 2** Ego-Shooter

Publisher Activision  
Entwickler Treyarch  
Sprache Deutsch, Englisch  
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs

Kopierschutz Steam



**GRAFIK**

- Klasse Animationen und Mimik
- schlechte Matschtexturen
- wenige Details

**SOUND**

- tolle englische Sprachausgabe
- knackige Waffensounds
- brillante Musik
- Abmischung in der dt. Version zum Teil fehlerhaft
- dt. Sprecher zuweilen müde

**BALANCE**

- vier Schwierigkeitsgrade
- fair gesetzte Kontrollpunkte
- Strike-Force-Missionen ganz perfekt ausbalanciert

**ATMOSPHÄRE**

- dichte Stimmung durch geschickt platzierte Zwischensequenzen
- guter Tempowechsel
- einige unpassend überdrehte Momente (Afghanistan)

**BEDIENUNG**

- eingängige Shooter-Steuerung
- präzises Zielen
- Tastenbelegung frei konfigurierbar
- Achievement-Listen
- Ausrüstung frei wählbar

**UMFANG**

- hoher Wiederspielwert dank alternativer Story-Verläufe
- versteckte Extras
- eingebaute Punktejagd
- optionale Strike-Force-Missionen

**LEVELDESIGN**

- alternative Routen
- Scharfschützenpositionen
- versteckte Hilfsmittel
- Auto-, Drohnen- und Jetsequenzen

**KI**

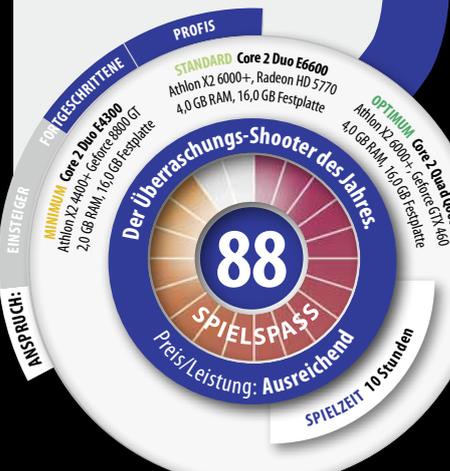
- KI-Kameraden agieren selbstständig und effektiv
- Feinde nutzen Deckungen ...
- ... trauen sich aber in unsinnigen Momenten heraus
- zu viele Gegner preschen blöd vor

**WAFFEN & EXTRAS**

- Drohnen und Kampfroboter
- Freischaltung von Waffen und Gadgets
- vor Missionsbeginn Ausrüstung selbst zusammenstellbar

**HANDLUNG**

- nachvollziehbare Story
- nachvollziehbarer Antagonist
- tolle Dialoge
- sechs in sich konsistente Enden



In der Zukunft stecken Soldaten auch mal gerne in **Tarnanzügen**, die sie nahezu unsichtbar machen.