

Der Multiplayer-Modus

Der Mehrspieler-Modus von Call of Duty: Black Ops 2 bleibt im Test hinter unseren Erwartungen, macht aber trotzdem noch gehörig Spaß. Von Petra Schmitz



Hauptquartier offline in: 0:27

32 SireVoodoo

EROBERN

46 [KAN]204kan

44 Dynamite

Im Hauptquartier balgen sich die Teams um Positionen, dargestellt durch Kisten und Laptops.

Stärken

- + massig Unlocks
- + Pick-10-System
- + temporeiches Spielgeschehen
- + viele Spielmodi
- + spaßiger Zombie-Koop

Schwächen

- durchwachsenes Kartendesign
- Sound nicht perfekt
- Matchmaking-System



Im neuen Modus »Stellung« markieren weiße Pfeile das einzunehmende Gebiet.

K

omisch: Von der Solokampagne haben wir nichts erwartet und ziemlich viel bekommen. Beim Multiplayer-Modus haben wir ganz fest mit diesem einen für PC-Spieler essentiell wichtigen Dingsbums gerechnet – und stellen im Test jetzt fest: Es ist nicht da! Oder anders: Im Mehrspielerteil

von **Call of Duty: Black Ops 2** fehlt der Serverbrowser. (Wir hören den verzweifelten Aufschrei von Tausenden und stimmen gerne ein.) Um in ein Spiel zu kommen, muss man sich weiter mit dem schon aus den letzten beiden **Modern Warfare** bekannten und wenig glücklichen Matchmaking-System rumschlagen. Das heißt aber seltsamerweise nicht, dass es keine dedizierten Server gäbe. Die gibt's sehr wohl. **Black Ops 2** läuft ausschließlich auf dedizierten Servern, die werden aber allesamt von Treyarch beziehungsweise Activision betrieben. Mietserver, wie wir sie beispielsweise von **Battlefield 3** kennen, sucht man vergebens. Naja, dann eben keine ganzen Tage auf unseren Lieblingsmaps wie noch im ersten **Black Ops**.

Spaß macht's trotzdem, die fetzigen Modi und das unvergleichbar hohe Tempo der **Call of Duty**-Mehrspieler-Teile sorgen auch in **Black Ops 2** für volle Partien und bei uns für Ringe unter den Augen (»Noch eine Runde, dann aber wirklich ins Bett!«). Außerdem hat sich Treyarch auch wieder ein paar nette Neuerungen einfallen lassen, um das seit Jahren bekannte Konzept frisch zu halten. Ganz weit vorne dabei: das Pick-10-System. Das funktioniert auf den ersten Blick genau wie der Klassen-Editor der vorherigen Teile, sieht nur anders aus. Auf den zweiten Blick erkennt man aber, dass Treyarchs neues System uns deutlich mehr Freiheiten beim Soldatenbau lässt. Für jeden Kämpfer stehen zehn Slots zur Verfügung, die wir relativ frei befüllen können. Wer beispielsweise gerne drei Aufsätze für die Hauptknarre haben möchte, lässt einfach den Granatentyp zuhause, den er eh nie benutzt. Oder vielleicht die Sekun-



Im **Editor** können wir unsere Soldaten relativ frei nach Wunsch bauen. Einzige Voraussetzung: Es dürfen insgesamt nicht mehr als zehn Waffen, Aufsätze, Granaten und Perks verbraten werden.

Vier gegen Zombies

Im Paket von **Black Ops 2** steckt auch noch ein umfangreicher Vierer-Koop-Modus, in dem man gegen Zombie-Wellen antritt. Ziel: so lange wie möglich zu überleben. Das kennt man so ähnlich schon aus dem Vorgänger, ist aber in **Black Ops 2** noch um einiges umfangreicher geraten. Und außerdem gibt's einen Bus. Zumindest in der so genannten »Tranzit«-Variante. Hier starten wir an einer Busstation, erledigen dort die ersten Untoten-Wellen, sammeln die ersten besseren Waffen ein und steigen schließlich in einen Bus, der unsere unerschrockene Viererbande zum nächsten Hauptschauplatz bringt. Dort warten dann noch bessere Waffen und Gadgets – und noch mehr Zombies. Oder auch mal brandgefährliche Flammen, die aus Erdspalten nach den Spielern züngeln. Kurz: Die Zombiehatz wird nach und nach immer schwieriger und ist auf gut zusammenarbeitende Teams ausgelegt. Letzteres ist noch wichtiger im so genannten »Grief-Modus«, in dem zwei Gruppen gleichzeitig auf einer Karte gegen die modernden Horden antreten. Gewonnen hat schließlich die Mannschaft, die am längsten überlebt. Wer keine Lust auf Koop hat, kann sich auch alleine den Untoten stellen, aber der eigentliche Reiz liegt weniger im Zombie-Schnetzeln als vielmehr im panischen Gekreische, im gemeinsamen Gelächter, Geflüche und Siegesgeheul von vier tapferen Spielern. Darum unsere Empfehlung: unbedingt mit guten Freunden angehen!

Mit bis zu drei anderen Spielern stellen wir uns im **Zombie-Koop** immer neuen Wellen von Untoten.



därwaffe. Oder ein Perk. Wer gerne vier statt der im Basissatz vorgesehenen drei Perks mitnehmen möchte, schnappt sich eine entsprechende so genannte Wildcard (belegt auch einen Slot) und streicht dafür dann etwas anderes. So kann man sich dann seinen perfekten Soldaten für die unterschiedlichen Spielmodi zusammenbasteln: für reguläre Spiele etwa einen mit stärkeren Vollmantelgeschossen, die für Hardcore-Partien überflüssig sind.

Ebenfalls neu – jedenfalls innerhalb der Serie und für Menschen, die **Medal of Honor: Warfighter** nicht gespielt haben: die Punkteserienbelohnungen. Anders als frühere Teile belohnt **Black Ops 2** nicht aufeinander folgende Abschüsse, sondern bestimmte Punktemengen, die man ohne zwischenzeitlichen Tod erringt. Etwa, indem man die Flagge einnimmt oder die Bombe entschärft oder, oder, oder. Das ist hauptsächlich toll, da man die Punkte fast unbemerkt sammelt und nicht in eine Art Abschusspanik gerät, weil nur noch ein Kill zur Mega-Luftunterstützung fehlt wie in früheren Serienteilen. Blöd allerdings, dass die Punkteserienbelohnungen Punkte ausspucken, die wieder zu Punkteserien addiert werden und so weiter. Der so entstehende Schneeballeffekt kann einem schon mal eine Partie für ein paar Minuten madig machen, weil vielleicht ein

Spieler beständig seine mächtigen Luftangriffe zündet. Schick aber: Das neue Liga-System (extra Auswahl beim Matchmaking) wertet unsere Erfolge und schmeißt uns nach einer Evaluierung unserer Leistungen nur noch mit Spielern in die Schlachten, die auf unserem Level spielen.

Bei den Spielmodi ist **Black Ops 2** größtenteils traditionell. Wir kennen die meisten Varianten aus früheren **Call of Duty**-Teilen: Team-Deathmatch, Capture the Flag, Herrschaft, Sprengkommando und so weiter. Und unter dem Reiter »Party-Spiele« hat Treyarch die Modi zusammengefasst, die wir aus dem ersten **Black Ops** noch als Wettspiele kannten, um mehr CoD-Dollar zu verdienen. Wir müssen also nicht ohne »Eine im Lauf« oder »Stock und Stein« auskommen. Der einzige neue und dann auch wieder gar nicht so neue Modus nennt sich Stellung. Das ist im Kern eine Mischung aus Herrschaft und Hauptquartier: Das Spiel weist nacheinander Bereiche auf der Karte aus, die die Teams erobern und von Gegnern frei halten müssen. Dafür hagelt's Punkte. Nach Ablauf einer überschaubaren Zeit geht's weiter zum nächsten Bereich. Und dazu gibt's jetzt noch die Multi-Teamspiele, in denen drei Mannschaften à drei Spieler in bekannten Modi gegeneinander antreten. Macht genau so viel Spaß wie der Rest der

Spielvarianten auch. Wobei – gerade die Deathmatch-Varianten kranken noch immer an dem gleichen alten Problem der Serie. Die Spawnpunkte können einen an den Rand der Verzweigung treiben. Wie oft wir schon fast schon in der Knarre eines Gegners wieder in eine Partie eingestiegen sind! Oder wie oft uns das Spiel einen Rivalen direkt in unserem Rücken wieder hat einsteigen lassen! Unzählbar! Es mag unglaublich klingen, aber das löst ausgerechnet der Mehrspieler-Modus von **Medal of Honor: Warfighter** deutlich besser.

Ein Soldat aus zehn Einzelteilen

Ein weiterer Punkt, der uns an **Black Ops 2** nicht hundertprozentig schmeckt: das Mapdesign. Treyarchs neueste Vision von einem fetzigen Mehrspieler findet fast nur noch auf kleinteilig verwinkelten und somit über viele Partien hinweg auf verwirrenden Karten statt. Die schönen, klaren und deswegen schnell zu erlernenden Mischungen aus offenen Arealen und gut platzierten Gebäuden, wie wir sie noch aus dem ersten **Black Ops** kennen, fehlen. An die Qualität eines Array, Grid, WMD oder Hanoi kommt keine der neuen Karten heran. Und wer gerne die

Kino und CoD-Casting

Genau wie schon in **Black Ops** können wir uns auch in **Black Ops 2** unsere Partien im **Kino** als Replays aus jeder x-beliebigen Perspektive anschauen, daran rumschneiden und so coole Filmchen erstellen. Das neue **CoD-Casting** ist auf Spieler- und Match-Analyse ausgelegt. Man kann sich Partien aus jeder beliebigen Perspektive ansehen und sogar über eine Minimap die Lauftrouten jedes Einzelnen verfolgen.





Spaß mit Wimpeln: Der Traditionsmodus **Capture the Flag** ist auch wieder mit dabei.

Scharfschützenknarre auspackt, der schaut traurig aus der Wäsche. Für eine solche Spielweise finden sich in **Black Ops 2** nur ganz wenige brauchbare Positionen.

Die vielen Winkel, Ecken und schmalen Passagen, aus denen die Karten von **Black Ops 2** hauptsächlich zusammengebaut sind, erfordern umso mehr, dass man sich über die Ohren orientieren kann. Höre ich da Schritte? Nähert sich ein Feind? Und wenn ja, von wo? Diese Fragen lässt **Black Ops 2** größtenteils unbeantwortet, denn eine Ortung von Feinden über den Sound ist nach unseren Erfahrungen fast unmöglich. Irgendwas scheint mit der Abmischung schief gelaufen zu sein, Schritte oder gar Nachladegeräusche sind im Vergleich zu den anderen Serienteilen viel zu leise geraten.

Black Ops 2 bleibt in Sachen Multiplayer trotz des traditionell hohen Spieltempos

und der sinnvollen Neuerungen etwas hinter unseren Erwartungen: fehlender Serverbrowser, teils zu verwinkeltes Mapdesign, die schlaffe Soundabmischung ohne echte Ortungschance und die mittlerweile altbackene Optik verwehren höhere Wertungen. Nichtsdestotrotz zieht die Suchspirale wieder an. In keiner anderen neueren Shooter-Serie findet man derart flotte sowie spannende Gefechte kombiniert mit einem solch motivierenden Freischaltensystem. Das Pick-10-System hätten wir auch gerne in allen folgenden **Call of Dutys**. Bis wir in **Black Ops 2** die für uns perfekten Soldaten zusammengestellt haben, werden noch zig Partien zu spielen und noch viel auszuprobieren sein. Jetzt fehlen nur noch die richtigen Schlachtfelder, aber da kommt ja sicher noch was, wenn auch nur wieder gegen Extra-Kohle in teuren DLC-Paketen. Nun ja, wenn die Karten dann stimmen, geht der Spaß so richtig los. **PET**

TERMIN 25.10.2012 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

GENRE-CHECK ACTION

SPASS: »Schnell, fetzig, motivierend. Von Anfang an.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (12), Herrschaft (12), Suchen und zerstören (12), Stellung (12) plus sieben weitere (4-18)

SPIELTYPEN Internet

DEDICATED SERVER Ja SERVERSUCHE Intern

MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

GRAFIK

- prima Animationen
- gute Waffenmodelle
- Matschtexturen
- wenig Details
- insgesamt veraltet

7/10

SOUND

- gute Waffen- und Explosionsounds
- treibende Musik ...
- ... die aber schnell nerven kann
- Gegner nur schlecht übers Gehör zu orten

7/10

BALANCE

- Selbstbauklassen dank Pick-10-System
- keine übermächtigen Waffen
- frustrierende Spawn-Punkte in Deathmatch-Partien
- Schneeball effekt bei Punkteserien-Belohnungen

9/10

ATMOSPHÄRE

- hohes Spieltempo
- einige Spielmodi hochspannend
- Waffenoptik und Spielerkarten anpassbar

9/10

BEDIENUNG

- 1a-Steuerung
- guter Klasseneditor
- dedizierte Server ...
- ... aber ohne Serverbrowser

9/10

UMFANG

- 14 Karten
- elf Spielmodi
- zig freischaltbare Waffen und Perks
- große Koop-Zombiejagd

10/10

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Karten
- stets alternative Routen
- Layout einiger Maps auch nach zig Partien noch verwirrend
- kaum brauchbare Scharfschützenpositionen

7/10

TEAMWORK

- integrierter Sprach-Chat
- unkomplizierte Gruppenbildung
- Assist-Punkte
- teamunterstützende Punkteserienbelohnungen
- keine das Teamspiel fördernde Mittel

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- zahlreiche spannende Upgrades
- riesiges Waffenarsenal
- viele unterschiedliche Punkteserien-Belohnungen

10/10

MULTIPLAYER-MODI

- altbekannte und bewährte Modi
- spaßige Fun-Spiele Wettspiele
- Hardcore-Varianten

10/10

Sehr guter Multiplayer mit kleinen Macken.

85

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELSPASS

SPIELZEIT 50 Stunden

MINIMAL Core 2 Duo E6300
Athlon X2 4400+, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 16,0 GB Festplatte

STANDARD Core 2 Duo E6600
Athlon X2 6000+, Radeon HD 5770
4,0 GB RAM, 16,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo Q6600
Athlon X2 6000+, GeForce GTX 460
4,0 GB RAM, 16,0 GB Festplatte

PROFIS

10 PRÜFSCHRITTENE

EINSTEIGER

ANSCHREIBUNG

Es flutscht wieder

Malte Witt
 Trainee
 redaktion@gamestar.de

Ich erst so: »Boah, super!«. Und dann so: »Nee, vielleicht doch nicht so ganz.« Der Multiplayer-Modus von Black Ops 2 macht von der ersten Sekunde Spaß, überhaupt keine Frage. Die Jungs bei Treyarch wissen einfach inzwischen, wie man's macht – sollten sie auch, sie benutzen ja auch schon ewig die gleiche, olle Engine. Aber die stört mich nicht, solange die Gefechte weiter so flutschen. Zumal mich das neue Pick-10-System fast alle Fehler vergessen lässt. Über die wenig räumliche Soundabmischung kann ich zum Beispiel hinweg sehen, weil ich eh meist mit Musik spiele. Was mich dafür umso mehr stört, ist das oft ziemlich lahme Kartendesign. Die Call-of-Duty-Serie hat die großartigsten Multiplayer-Level hervorgebracht, wieso sind die Maps in Black Ops 2 so durchschnittlich? Da erwarte ich noch eine deutliche Steigerung bei zukünftigen Mappacks. Aber trotz der Mängel werde ich noch viele Stunden in Black Ops 2 versenken, Pick-10, Punkteserien und ja, auch CoD-TV sei Dank.

Grundrezept passt

Petra Schmitz
 Redakteurin
 petra@gamestar.de

Schade eigentlich, mit dem Multiplayer von Black Ops 2 werde ich in seiner jetzigen Form wohl nicht ganz so viele Stunden wie mit dem des ersten Teils verbringen. Dabei hatte ich mich gerade auf den wie verrückt gefreut. Immerhin habe ich beim ersten Teil irgendwas jenseits der 200 Stunden auf dem Zähler. Aber auf diesen Wert wird Black Ops 2 nicht kommen, dafür rocken mich die Karten nicht genug. (Hey Treyarch, die alten Karten vielleicht in einem der unvermeidlichen Map-Pakete?) Und mir fehlt der Serverbrowser enorm, dieses Matchmaking-Dings kommt direkt aus der Nervhölle. Trotzdem halten mich die kurzen und knackigen Partien bestimmt noch eine Weile länger bei der Stange. Allein wegen des wirklich gelungenen Pick-10-Systems und den ganzen Möglichkeiten, die darin stecken. Das Grundrezept stimmt also, jetzt fehlt noch das Feintuning, vor allem die passenden Karten. Dann wird die Uhr auch sicher in Black Ops 2 bei mir Richtung dreistelliger Anzeige marschieren.