In Uplink spielen wir das aus Unreal Tournament 2003 bekannte Bombing Run: Wir müssen eine Kugel in der Kartenmitte einsammeln und sie in die gegnerische Zone bringen.

Call of Duty: Advanced Warfare – Multiplayer-Modus

Ausgebremst trotz Exo-Suit

Call of Duty: Advanced Warfare bringt spannende Features in den Multiplayer der Shooter-Serie, leistet sich aber auch klare Schwächen. Wir ordnen Loot-System, Exo-Suit und Lag-Probleme ein und ziehen ein Fazit zu den Neuerungen. Von Stefan Köhler

Der Entwickler Sledgehammer Games will mit seinem ersten eigenständigen Beitrag zur Traditionsserie nicht einfach nur die altbekannte Serienformel kopieren, sondern der Reihe eine Frischzellenkur mit vielen Neuerungen verpassen. Exo-Skelette, ein umfangreiches Lootsystem und zahlreiche kleinere Verbesserungen sollen dem mittlerweile elften Serienteil ein neuartiges Spielgefühl verpassen. Im Test zeigt sich jedoch: Sledgehammers Ambitionen in allen Ehren, aber der Entwickler hat viele kleine Fehler gemacht, die den Spielspaß ausbremsen.

Das Exoskelett

Das wichtigste neue Feature von Call of Duty: Advanced Warfare sind die Exo-Suits. Sie ändern das Bewegungsgefühl vollständig und erlauben Doppelsprünge und seitliche Ausweichhüpfer. War Ghosts eines der verhältnismäßig langsamsten Spiele der Reihe, bietet der neueste Teil einen Adrenalinrausch erster Güte und kann in Sachen Spielgeschwindigkeit sogar mit Titanfall mithalten. Zudem verleiht uns unser Metallskelett spezielle Fähigkeiten, die wir beim Erstellen einer Klasse wählen. So können wir beispielsweise für kurze Zeit un-

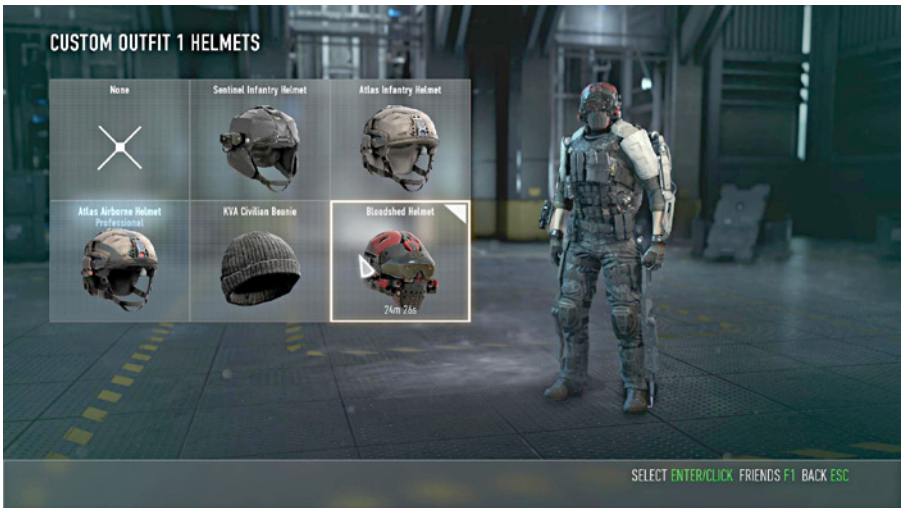
Miese Spielbalance: Trotz Tracker-Visier sehen wir unsere Umgebung perfekt, die Visierung hat schlicht keinen Nachteil.

sichtbar werden, schneller rennen oder einen Schutzschild ausklappen.

Der Knackpunkt: Die Fähigkeiten laden sich nicht wieder auf. Advanced Warfare legt dem Spieler damit nahe, dass er regelmäßig mit seinem virtuellen Tod rechnen muss. Getreu dem Motto: Wieso sollen sich die Extras neu aufladen, wenn man ohnehin im Sekundentakt ins Gras beißt? Und tatsächlich sterben wir im neuen Call of Duty etwas häufiger als sonst. Das hat drei Gründe: Zum einen sind die Wiedereinstiegspunkte relativ mies, wir starten teilweise direkt vor Gegnern. Zweitens ist durch das extrem hohe Spieltempo die Lebenserwartung etwas heruntergeschraubt, und drittens können wir nicht nur per Exo-Sprung angreifen, sondern werden auch vom Gegner aus den unmöglichsten Richtungen attackiert.

Das System der Exo-Skills funktioniert deshalb eher schlecht. Wenn wir nämlich ohnehin alle paar Minuten sterben, überlegen wir gar nicht erst, ob wir uns die Exo-Fähigkeit lieber für einen späteren Zeitpunkt aufheben. Dazu kommt, dass einige Talente wie Exo-Hover völlig nutzlos sind – wer zu lange in der Luft schwebt, ist eine fliegende Zielscheibe.

Fazit: Der Exo-Suit sorgt für frischen Wind, zumindest was das Bewegungsgefühl angeht. Außerdem macht er Campern das Leben schwer, da man ihnen einfach in den Rücken springen kann. Nur lassen sich die neuen Exo-Fähigkeiten längst nicht so taktisch einsetzen wie die Piloten-Fähigkeiten aus Titanfall. Aus dem Potenzial hätte man mehr herausholen können.



Wir können zig verschiedene kosmetische Items freischalten – ein Fest für Sammler und ein Segen für die Langzeitmotivation.

Das Equipment

Wie üblich erstellen wir uns eine Klasse aus Waffen, Perks und Scorestreaks, also Belohnungen für eine bestimmte Menge an Punkten. Advanced Warfare hat dabei bei Black Ops 2 abgeschaut und nutzt das sogenannte Pick-13-System. Das bedeutet, dass wir pro Ausrüstungsteil – von der Waffe über deren Aufsätze bis hin zu den Perks und Exo-Fähigkeiten – genau einen von insgesamt 13 Punkten ausgeben. Ob wir also den Fokus auf unsere Waffe legen und sie mit verschiedenen Aufsätzen bestücken oder die Punkte lieber in Perks investieren, bleibt uns überlassen.

Die Scorestreaks wurden ebenfalls aus Black Ops 2 übernommen. Neu ist dagegen, dass wir die Streaks individuell einstellen können. So kann die UAV nicht nur Feinde aufdecken, sondern per Zusatzfunktion auch noch die feindliche Übersichtskarte stören oder die Blickrichtung der Gegner anzeigen. All diese Zusatzoptionen machen die Streaks aber auch teurer: Für die Störfunktion müssen wir zum Beispiel nochmal 200 Punkte mehr einsammeln als bei der »Ab-Werk-UAV«.

Tadeln müssen wir die schwache Balance. Der aufstellbare Geschützturm etwa ist ohne KI-Funktion praktisch nutzlos. Das Care Paket, das uns eine zufällige Streak-Belohnung verschafft, ist hingegen viel zu stark, weil es mit hoher Wahrscheinlichkeit sehr starke Streaks enthält. Die Raketenwerfer sind in der Praxis durch die extrem langsame Benutzung und den geringen Schaden unbrauchbar. Gleiches gilt für die Bedrohungsgranate, die Feinde nur sehr kurz und in einem viel zu kleinen Radius durch Wände sichtbar macht. Der Entwickler Sledgehammer sollte bestimmte Ausrüstungsgegenstände dringend überdenken und verbessern.

Perfekt ist dagegen das Loot-System: Nach einer Runde erhalten wir regelmäßig Items, was der Langzeitmotivation zugutekommt. Neben kosmetischen Ausrüstungsteilen finden wir auch spezielle Waffen, die besondere Vor- und Nachteile haben. Die Balance leidet darunter jedoch nicht. Sterben wir in einer Runde zu oft, erhalten wir in der nächsten Partie garantiert ein Care-Paket – sehr fair für Anfänger und praktisch zum Ausgleichen schlechter Runden.

Fazit: Das Lootsystem und die anpassbaren Scorestreaks sind fantastisch. Leider ist Advanced Warfare also. Ich frage mich ja, ob man die Kohle, die man Kevin Spacey für seine Rolle gegeben hat, nicht besser in ein paar weitere Game Designer oder Grafikspezialisten investiert hätte. Vielleicht wäre am Ende ein frischeres oder zumindest hübscheres Spiel rausgekommen. Denn auch die Exo-Suits machen aus dem neuen Call of Duty kein fortschrittliches Spiel. Und abgesehen von den grandiosen Rendersequenzen hat sich auf der Grafikseite kaum was getan. Next-Gen ist das in meinen Augen nicht. Der Singleplayer allerdings lässt mich auch vergleichsweise kalt: Die Story kann man sich zu Beginn schon an den Fingern ausrechnen, die Figuren bleiben in all ihrer Klischeehaftigkeit blass (selbst Spacey), und an den Schauwert eines Ghosts kommt Advanced Warfare auch nicht ran. Der Multiplayer hingegen regt mich auf. Denn grundsätzlich macht der mir so viel Spaß wie schon lange kein neues Schießmichtot mehr. Wenn die Partien jedoch laufend zusammenbrechen, weil die Technik nicht hinterherkommt oder wenn gleich am ersten Tag die Cheater ein Freudenfest veranstalten, weil die Mogeleien aus Ghosts fast eins zu eins übernommen werden können, dann ist der Spaß zu schnell wieder vorbei. Ja, Listen-Server beziehungsweise Peer2Peer ist preiswert. Aber anständig ist es in Anbetracht all der bestehenden Probleme nicht.

Fortschrittlich wie die Steinzeit

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

In Domination kämpfen wir wie immer um drei Flaggenpunkte, dank Scorestreaks lohnt sich das Spielen um die Missionsziele noch mehr als im Vorgänger Ghosts.

Außerdem wurden über 5 Milliarden Vehikel zerstört. Das entspricht dem Fünffachen an registrierten Fahrzeugen auf der Welt.

Fortsetzung ohne Fortschritt

Stefan Köhler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Advanced Warfare ist im Multiplayer etwas besser als Call of Duty: Ghosts, allerdings kann es das fantastische Black Ops 2 nicht schlagen. Dafür ist der Umfang bei den Waffen zu gering, die Balance von Streaks, Perks, Waffen und Equipment ist schwach und auch die Fähigkeiten des Exo-Suits liefern nicht den taktischen Tiefgang, den ich mir erhofft hatte. Wenigstens reißt es der riesige Umfang bei den kosmetischen Items etwas raus, und auch die neuen Spielmodi Momentum und Uplink machen Spaß – da die beiden Modi aber nur exakte Kopien sind und keine Neuentwicklungen, ist das wenig verwunderlich.

Dazu kommen dann noch der unverzeihliche Mangel an dedizierten Servern, trotz anderslautenden Entwickleraussagen, und die vielen Bugs wie fehlender Schaden trotz eindeutiger Treffer. Die Situation wird noch verschlimmert, da der Netcode leider schlecht programmiert wurde und Lags und Rubberbanding dank Peer2Peer-Verbindung an der Tagesordnung sind. Für das Matchmaking ist ein Maximalping von 800 laut Sledgehammer noch okay, allein bei dieser Aussage schlägt mein Kopf auf die Tischplatte.

die Balance bei Waffen, Scorestreaks und zusätzlicher Ausrüstung durch die Bank schlecht. Hier muss Sledgehammer dringend nachbessern.

Die Maps

Insgesamt gibt es 13 Basiskarten, Besitzer des Season Pass sowie der Collector's Edition erhalten mit Atlas Gorge eine weitere dazu. Alle 14 Maps spielen sich unterschiedlich und sind kleiner als noch bei Ghosts, was Campern das Leben sichtlich erschwert. Durch das Zukunftsszenario gestalten sich die Maps allerdings weniger organisch. Ähnlich wie bei Black Ops 2 sind die Karten deshalb keine Hingucker, aber mit ihren klaren Linien spielerisch sehr gut designt. Alle Maps erlauben mehrere Taktiken und Laufwege, die auf unterschiedliche Waffen und Spielstile ausgelegt sind. Die Performance ist hingegen auf manchen Karten wie Defender und Instinct sehr mies. Dort kommt es gerade zu Partiebeginn häufig zu Rucklern, was unangenehm an das erste Black Ops erinnert.

Fazit: Das Map-Design ist auf Spielbarkeit ausgelegt, es fehlt jedoch an echten Hinguckern. Das ist aber egal, denn im Multiplayer zählt langfristig nur das Gameplay. Die Performance mancher Karten ist allerdings inakzeptabel, Ruckler sind auf bestimmten Maps an der Tagesordnung.

Die Spielmodi

Bei den Spielmodi hat sich nicht viel getan: Zurück ist Search and Destroy, das in Ghosts anfangs fehlte. Neu dabei sind Uplink und Momentum. In Uplink müssen Spieler einen neutralen Satelliten von der Größe eines Fußballs einsammeln und in die Abwurfzone des Gegnerteams werfen. Der Träger kann dabei keine Waffe nutzen, allerdings die Kugel zu einem Mit- oder Gegenspieler werfen. Das kennen Shooter-Veteranen von Bombing Run aus Unreal Tournament 2003 und tatsächlich macht der Modus dank der Exo-Sprünge auch genauso viel Spaß wie im Vorbild. Momentum erinnert dagegen frappierend an War aus Call of Duty: World at War. Hier gibt es fünf Flaggenpunkte in einer Linie. Zu Partiebeginn ist nur der Punkt in der Mitte einnehmbar. Das Team, das den Punkt zuerst annektiert hat, darf vorrücken. Die Runde ist vorbei, wenn der letzte Punkt eines Teams übernommen wurde. Die Runden können dabei in längere, schweißtreibende Gefechte ausarten oder in nur wenigen Augenblicken vorbei sein – sehr spannend und eine gute Ergänzung.

Wirklich schwach ist nur die Ground-War-Spielliste. Hier handelt es sich um Team-Deathmatch, Domination und Kill Confirmed für neun Spieler pro Team statt der üblichen sechs. Sledgehammer hat allerdings schlicht vergessen, die benötigten Punkte für den Sieg deutlich nach oben zu schrauben. Deshalb sind die Runden viel zu schnell vorbei.

Noch ein paar Worte zum Koop: Hier heißt die Variante Exo-Survival. Mit drei Mitspielern kämpfen wir gegen immer stärker werdende Gegnerwellen, was durchaus Laune macht. Der storygetriebene Extinction-Modus von Ghosts oder die Zombie-Level von Black Ops 2 liefern aber einiges mehr an Spielspaß und Langzeitmotivation. Ein Zombie-Modus soll übrigens erst in einem der kommenden DLCs folgen.

Fazit: Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht – das war wohl die Devise hinter Momentum und Uplink. Beide Spielmodi sind exakte Kopien von War aus CoD: World at War beziehungsweise Bombing Run aus Unreal Tournament 2003, aber das macht nichts, solange der Spielspaß stimmt. Und der stimmt auf jeden Fall.

Technische Probleme

Extrem ärgerlich: Durchgängig dedizierte Server fehlen, auch wenn sie zuvor vom Entwickler angekündigt wurden. So können wir mit etwas Glück auf einem der dedizierten Server landen, meistens spielen wir aber über Peer2Peer, da keine der dedizierten Server frei sind. Die Peer2Peer-Lösung ist nicht zeitgemäß und sorgt für massive Probleme. Außerdem hat der Host mit einem Ping von Null einen signifikanten Vorteil. Hier haben die Konkurrenten Battlefield 4 und Titanfall ganz klar die Nase vorn.

Laut einschlägiger Cheat-Anbieter ist der Netcode von Advanced Warfare zum großen Teil von Ghosts übernommen. Wallhacks, Trainer und andere Betrugsprogramme können mit nur wenig Aufwand an Advanced Warfare angepasst werden – ein Armutszeugnis, gerade in Anbetracht der Tatsache, dass die Ghosts-Server nach einiger Zeit von Cheatern nur so wimmelten.

Besonders die PC-Portierung sorgt momentan für einen Sturm der Entrüstung auf Webseiten wie Reddit. Vor allem Besitzer von AMD-Grafikkarten leiden unter den bereits angesprochenen Performanceproblemen. Darüber hinaus ist auch die Steuerung eher schlecht gelungen. So lässt sich die Mausbeschleunigung nicht abschalten und Tasten wie »Benutzen« sind mehrfach belegt. Wollen wir mitten im Gefecht unsere Granate fernzünden, finden wir uns stattdessen in der Steuerungsansicht unseres Geschütz-Scorestreaks wieder, und bis wir wieder unsere Figur steuern können, wurde unser virtuelles Ego längst von Kugeln durchsiebt. Dazu kommen noch kleinere Probleme wie die Tatsache, dass die doppelte Betätigung einer Richtungstaste den Dodge-Boost aktiviert und wir plötzlich aus der Deckung springen, obwohl wir uns eigentlich Zentimeter um Zentimeter zur Seite bewegen wollten. Abschaltbar ist das dummerweise nicht.

Fazit: Lags und Verbindungsprobleme stören den Spielspaß. Dedizierte Server waren versprochen, es gibt aber keine – ob noch welche kommen, steht in den Sternen. Der zu Ghosts fast identische Netcode macht Portierungen von Cheats sehr simpel. Apropos Portierung: Die PC-Version leidet an schlechter Optimierung und undurchdachter Steuerung. Auch hier muss Sledgehammer nachbessern. Stefan Köhler

Advanced Warfare bietet wie Black Ops 2 ein Pick-System, in diesem Falle Pick-13. Jedes Item, das wir mitnehmen, kostet einen Punkt – vom Schalldämpfer bis zum Raketenwerfer.