

In der Zukunft kämpft niemand allein

Wir erlebten in Black Ops 3 Roboter-Soldaten, erfuhren vom neuen Koop-Modus und spielten sogar den generalüberholten Mehrspielermodus. Von Sebastian Stange

Action

Genre: Action Publisher: Activision Blizzard
Entwickler: Treyarch Termin: 6.11.2015

W

ir hätten es nicht gedacht. Nie hätten wir damit gerechnet, dass uns ausgerechnet ein Call of Duty überraschen würde.

Dabei fing alles so gewöhnlich an. Wieder war ein Jahr vergangen, wieder lud uns Activision etwa einen Monat vor der Spielmesse E3 zur Enthüllung des neuesten Teils der Shooter-Reihe ein. Diesmal ging es nach Santa Monica, zu Treyarch. Was wir dort sehen würden, stand vorab fest. Das Gesetz der Serie sowie eindeutige Teasertrailer wiesen auf Black Ops 3

hin. Wieder mal würden wir die Einsätze von Spezialeinheiten erleben, verbunden durch eine eher wilde als logische Geschichte. Die einzige Hoffnung auf Ungewöhnliches verknüpfen wir auf dem Weg ins Studio mit der von vielen Fans gewünschten Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg, die als Gerücht schon seit Wochen durchs Internet geistert. Doch als uns Studioleiter Mark Lamia schließlich stolz den Storymodus des Spiels präsentiert, zerstreut das nicht nur all die Gerüchte, sondern zunächst auch unsere Hoffnung auf eine Abkehr von der Serienroutine.

Der Supersoldat 2060

Denn Call of Duty: Black Ops 3 schließt auf den ersten Blick nahtlos an den Vorgänger Advanced Warfare an und spielt in einer ähnlich nahen Zu-

kunft. Allerdings ist das reflexhafte Gähnen vieler Kritiker nach der Veröffentlichung des ersten Teasertrailers ein wenig unfair, denn Black Ops 3 teilt sich schließlich nicht das Universum mit dem letzten Call of Duty, sondern spinnt konsequent die Geschichte seiner Vorgänger weiter. Nachdem der Top-

Wir sind nie allein!

In den offenen Schlachten stehen uns KI-Kameraden und wahlweise auch Koopmitspieler zur Seite. Als Team sind wir besonders effektiv, wenn sich die einzelnen Spieler an verschiedenen Punkten verteilen und die Gegner in die Zange nehmen. Gefallene Spieler können wiederbelebt werden. Erst wenn alle sterben, wird der letzte Speicherpunkt geladen.

Darauf basiert unsere Vorschau

Auf Einladung von Activision besuchten wir kurz vor der Enthüllung des Spiels das Entwicklerstudio Treyarch in Santa Monica. Im Rahmen einer sechsstündigen Präsentation sahen wir Singleplayer-Gameplay auf Xbox One und PC, außerdem spielten wir über eine Stunde lang den Mehrspielermodus in einer Pre-Alpha-Version für die PS4. Zusätzlich sprachen wir ausführlich mit den Designern der verschiedenen Spielbestandteile.



Terrorist Raul Menendez die USA im Jahr 2025 mit gehackten Drohnen angriff, explosiver Höhepunkt von Black Ops 2, schlossen sich die Staaten der Welt zusammen und entwarfen ein Raketenschutzschild, das Luftangriffe praktisch wirkungslos macht. Bodentruppen spielen im neuen Call of Duty also eine größere Rolle als je zuvor. Eine Rückkehr zu den Panzerschlachten der Ur-Serienteile gibt's dennoch nicht, denn irgendwann in den 2060ern – zum genauen Handlungszeitraum schweigen sich die Macher beharrlich aus – ziehen cybernetisch modifizierte Soldaten mit Robotergliedmaßen und Computer-Hirn-Interface an der Seite riesiger Robo-Schreiter und terminatorähnlicher Blehmänner in die Schlacht. Außerdem rollen klingenüberzogene Kugeln durch die Gegend, die einem unserer Kameraden in einer martialischen Szene den Rücken hinauf und tief ins Fleisch fahren. Während das Demo-Level über die Leinwand flimmert, wirkt dies zunächst wie jedes andere Call of Duty auch: fetzig, laut und irgendwie ein wenig bescheuert, weil maßlos übertrieben.

Schauplatz der Szenen ist ein futuristisches Kairo, wo der Krieg um Macht und Ressourcen tobt, in einer Welt, die langsam auf den Untergang zusteuert. Wer genau da gegen wen antritt, ist unklar und unsere



Es sieht Advanced Warfare sehr ähnlich, doch Black Ops 3 hat ein eigenes, sehr düsteres Szenario.

Spielfigur als Teil einer geheimen Eliteeinheit verfolgt eh eine ganz eigene Agenda. Ein Informant soll aufgespürt und befragt werden. Das Level beginnt ruhig, wir erblicken einen detailreich gestalteten, schön verwahrlosten und zum Armeelager umgebauten Bahnhof. Kranke werden versorgt, Kerzen erinnern an die Toten, und die Wände sind mit Vermisstenanzeigen übersät. Die Entwickler verkünden stolz, dass ihr Spiel eine brandneue Grafikengine verwen-

det. In der Tat sieht das Gezeigte ordentlich aus. Schöne Effekte wie Hitzeflimmern oder das Flattern der Gesuche und Planen im Wind setzen Akzente, doch zumindest der gezeigte Abschnitt ist recht konventionell beleuchtet und verbirgt hier und da eine etwas detailarme Textur. Alles in allem sieht Black Ops 3 gut aus, aber nicht überragend. Erster Eindruck: hübscher als Titanfall und Advanced Warfare, aber nicht ganz so fein wie Killzone: Shadow Fall auf der PS4.



Bitte hacken!

Flugdrohnen wie diese lassen sich mit einer entsprechenden, aktiven Cyber-Fähigkeit hacken. Solche Skills brauchen einige Zeit, bis sie aufgeladen sind, doch dann reicht ein Knopfdruck und wir steuern das fliegende Geschütz selbst und ballern damit die Gegner über den Haufen.

Blehmänner im Visier

Zu den neuen Gegnertypen im Spiel zählen diverse autonome Kampfroboter, die stark an den ersten Terminator erinnern. Je nach Spielerzahl nutzen die Blehmänner andere Strategien und Formationen. Im Spiel gibt es über 20 solcher Gegner-Archetypen.

Erdbeben per Knopfdruck

Dieses kolossale Geschütz feuert Sprengladungen ab, die sich in die Erde bohren. Wir können mehrere davon unter die Füße unserer Gegner jagen und dann per Tastendruck zünden. Dann folgt ein Mini-Erdbeben, das im großen Umkreis alle Widersacher umlegt.

Der Mehrspieler-Turbo

Call of Duty: Advanced Warfare hatte die Exo-Suits und brachte damit frischen Wind in den Mehrspielermodus. Treyarch lässt sich ebenfalls nicht lumpen und verpasst der Multiplayer-Komponente einen ähnlichen Gameplay-Turbo. Weil unsere Spielcharaktere mit cybernetischen Körperteilen ausgestattet oder gar vollständige Roboter sind, beherrschen sie ein ganz neues Bewegungsrepertoire, das die Matches noch schneller macht und den Spielern mehr Flexibilität bietet. Weil wir in jeder Situation schießen können, sind wir immer in der Lage, uns zu wehren. Und dank der neuen Moves tauchen wir schneller in Deckung ab oder mit gezogener Waffe vor einem Widersacher auf. Das verdanken wir folgenden Neuerungen:

- **Unendlicher Sprint** Jeder Spieler kann sprinten, so lange er will. Und er kann dabei jederzeit aus der Hüfte feuern. Außerdem überklettert er dabei Hindernisse, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren und auch darf dabei seine Waffe nutzen.
- **Raketen-Sprünge** Drücken wir nach dem Springen die Sprungtaste erneut, zünden wir einen begrenzten Raketenboost, der einen großen Schub auslösen kann oder sich in kleinen Stößen dosieren lässt. Damit springen wir locker zwei Etagen hoch.
- **Wallruns** Springen wir im richtigen Winkel an eine Wand, laufen wir automatisch daran entlang und können dabei sogar über Kimme und Korn zielen. Mehrere Wallruns lassen sich aneinander reihen.
- **Raketen-Slides** Beim Halten der Kriechen-Tasten aus dem Sprint heraus rutscht unsere Spielfigur von Raketen getrieben am Boden entlang. Damit überbrücken wir rasch eine gehörige Distanz. Ideal, um Deckung zu suchen oder mit gezogener Waffe um eine Ecke zu rutschen. Kann auch im Sprung ausgelöst werden.
- **Tauchen** Unter Wasser können wir uns in alle Richtungen bewegen und sämtliche Waffen und Equipment benutzen. Wasser ist eine tolle Deckung, weil man nur schlecht hinein- oder heraussehen kann. Jedoch ist unser Luftvorrat begrenzt.

Trotz dieser neuen Bewegungsfreiheit fühlt sich Call of Duty: Black Ops 3 nicht etwa wie ein Arena-Shooter an. Am präzisesten und effektivsten kämpft man nach wie vor ganz normal zu Fuß. Dennoch sind all diese neuen Moves eine willkommene Bereicherung für das Spielgeschehen. Vorbesteller können den Mehrspielermodus schon vor dem Release ausprobieren, sie erhalten einen Beta-Zugang. Nähere Infos hierzu stehen noch aus.



Für Multiplayermatches wählen wir einen von neun eigenwilligen Charakteren wie den Rüpel Ruin hier, die eigene Spezialwaffen und -fertigkeiten mitbringen. Steuerung und Bewegungsgeschwindigkeit sind jedoch immer gleich.

Offene Schlachtfelder

Als das Geballer endlich beginnt, erleben wir zunächst klassische Action: Ein Flugzeug kracht durch die Decke der Bahnhofshalle und geht in einer spektakulären Skriptszene zu Boden. Gegner strömen ins Gebäude und wir ballern uns nach draußen. Dort geht es auf die Ladefläche eines Jeeps, muskelbepackte Typen in Uniform schreien uns an, und wir befürchten insgeheim, dass das alles ist. Dass das neueste Call of Duty einfach nur mehr vom Gleichen bietet. Wildes Krachbumm, nur diesmal mit mehr Zukunftsmusik. Doch dann beginnt Black Ops 3 ebenso plötzlich, uns tatsächlich zu überraschen, etwa mit dem folgenden Gefecht: Das tragen wir hinter einer mobilen Mauer aus, die von einem Hubschrauber zu früh abgewor-

fen wurde und eigentlich den Vormarsch unserer Gegner stoppen sollte. Notgedrungen stürmen wir an der Seite unserer Kameraden auf den Platz dahinter. Was folgt, ist eine für CoD-Verhältnisse verblüffend offene Schlacht – kein Schlauchlevel voller Skriptereignisse. Dafür finden wir mit Gerüsten, stationären Geschützen und Gebäuden diverse taktische Möglichkeiten vor. Unser Ziel ist es, mit einer Waffe, die explosive Bolzen tief in die Erde schießen kann, mehrere Schwachpunkte in der Kanalisation unter dem Platz zu sprengen. Ist das geschafft, sackt der ganze Schauplatz in einer finalen Zwischensequenz zusammen.

Und dann überrascht uns Treyarch wirklich, denn während der Schlacht tauchen plötzlich weitere Bildschirme im Präsentati-

onsraum auf, die andere Perspektiven zeigen. Ein grinsender Mark Lamia bestätigt: Die Kampagne von Black Ops 3 wird komplett im Koop mit bis zu vier Spielern funktionieren – selbst erstellte Charaktere, Level-System und zahlreiche aktive wie passive Cyber-Spezialfähigkeiten inklusive. Da können wir per Tastendruck Flugdrohnen hacken und eine Zeit lang fernsteuern. Oder da tauschen unsere vernetzten Soldatenhirne Informationen über die Gegner aus: Jeder Feind, den wir oder unserer Kameraden sehen, wird markiert und wilder noch: Mit dem entsprechenden Talent wird sogar der Boden vor uns farbig gekennzeichnet. Rote Bereiche weisen auf Stellen hin, wo gegnerisches Kreuzfeuer droht, blaue Markierungen zeigen Deckung an. Freilich verändert sich diese Spielhilfe beständig, weil unsere Gegner nicht untätig bleiben. Dem Kampagnen-Direktor Jason Blundell zufolge wurde für Black Ops 3 ein komplett neues KI- und Animationssystem entwickelt, sodass die Gegner dynamisch auf die Aktionen der Spieler reagieren und auch untereinander bestimmte Formationen einnehmen. Das klingt gut, für uns als Zuschauer wirkten die angreifenden Soldaten und Roboter jedoch nicht schlauer oder dümmer als in anderen Call of Dutys zuvor. Hier macht uns wohl erst das Probespiel schlauer.

Eine Story voller »WTF?«

Black Ops 3 probiert, wie schon der Vorgänger mit seiner nonlinearen Story und den Strikeforce-Spezialmissionen, einiges Neues aus. Auf den ersten Blick ist das Spiel jedoch als Call of Duty erkennbar. Die Perspektive, die Action, das beständige Trommelfeuer



In der Kampagne haben wir nicht nur Koop-Partner, sondern auch stets einige KI-Kameraden an unserer Seite. Die treiben dann wohl die Handlung voran.



Das Design der Rüstungen und Helme ist durchaus futuristisch, es wirkt allerdings ganz schön austauschbar. Optisch hat Black Ops 3 derzeit noch kaum Wiedererkennungswert.

aus allen Rohren. Trotz der Robo-Superkräfte, trotz der offenen Schlachtfelder und trotz des Koopmodus scheint uns hier keine grundlegend neue Spielerfahrung zu erwarten. Wohl aber könnten all diese Systeme für einen gehörigen Wiederspielwert sorgen. So sollen erfahrene Spieler mit ihren hochgelevelten Charakteren beim erneuten Spielen früherer Levels neue Möglichkeiten im Kampf haben, weil sie die Umgebung anders nutzen können. Außerdem wird uns eine Handlung voller – Zitat – »Mindfuckery« versprochen, die derart viele Twists und Schockmomente birgt, dass man bereits gespielte Levels erneut spielen und mit dem seitdem erworbenen Wissen neu erleben will. Die Entwickler vergleichen die Story des Spiels mit einer Zwiebel: »Man entdeckt immer neue Schichten, und mit jeder wird alles in Frage gestellt, was man zuvor erlebt hat und zu wissen glaubte«, erklärt Mark Lamia und weicht damit geschickt allen Detailfragen zur Handlung aus. Wer weiß, viel-

leicht ist das gezeigte Demo-Level ja lediglich eine VR-Simulation? Oder ein Traum?

Wir spielen den Multiplayer!

Nicht im Traum hätten wir uns übrigens denken können, was als nächster Punkt der Präsentation folgt. Die Mehrspieler-Designer Dan Bunting und David Vonderhaar erklären nicht nur ausführlich einige grundlegende Änderungen der Multiplayerkomponente, sie laden uns außerdem ein, das alles auszuprobieren. Über ein halbes Jahr vor Erscheinen von Black Ops 2 zockten wir also Team Deathmatch, Hardpoint, Capture The Flag, Kill Confirmed und Herrschaft auf der PS4 – in 1080p-Auflösung und mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Und diese exklusive Stunde Probe-spielen beeindruckt uns. Nicht nur wirkt der Mehrspielermodus schon jetzt erfreulich rund und ausbalanciert, er spielt sich außerdem völlig anders als je ein Call of Duty zuvor. Die Entwickler setzen sich nach eigenen

Treyarch buhlt um PC-Spieler

Das neue Call of Duty soll auch auf dem PC richtig gut funktionieren, doch dieses Versprechen gibt es jedes Jahr. Nur scheint es Treyarch damit wirklich ernst zu nehmen. Uns wurde etwa die Koop-Kampagne live auf zwei High-End-PCs vorgeführt – in 4K-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde. Die Framerate soll nach oben offen sein, verspricht der Leiter der PC-Portierung, und auch detaillierte Grafikoptionen inklusive FOV-Regler soll's geben. Ziel des Teams ist vor allem ein gut skalierbares Spiel, das auch auf älteren Rechnern gut läuft. Die neue Engine schont den Prozessor und setzt auf GPU-Rechenpower. Das soll sich positiv auf die PC-Fassung auswirken. Selbst zu einer Angabe von Mindestanforderungen für die PC-Version – freilich unter Vorbehalt späterer Änderungen – ließ sich Treyarch bereits hinreißen:

Betriebssystem: Windows 7 (64-bit), Windows 8/8.1 (64-bit)

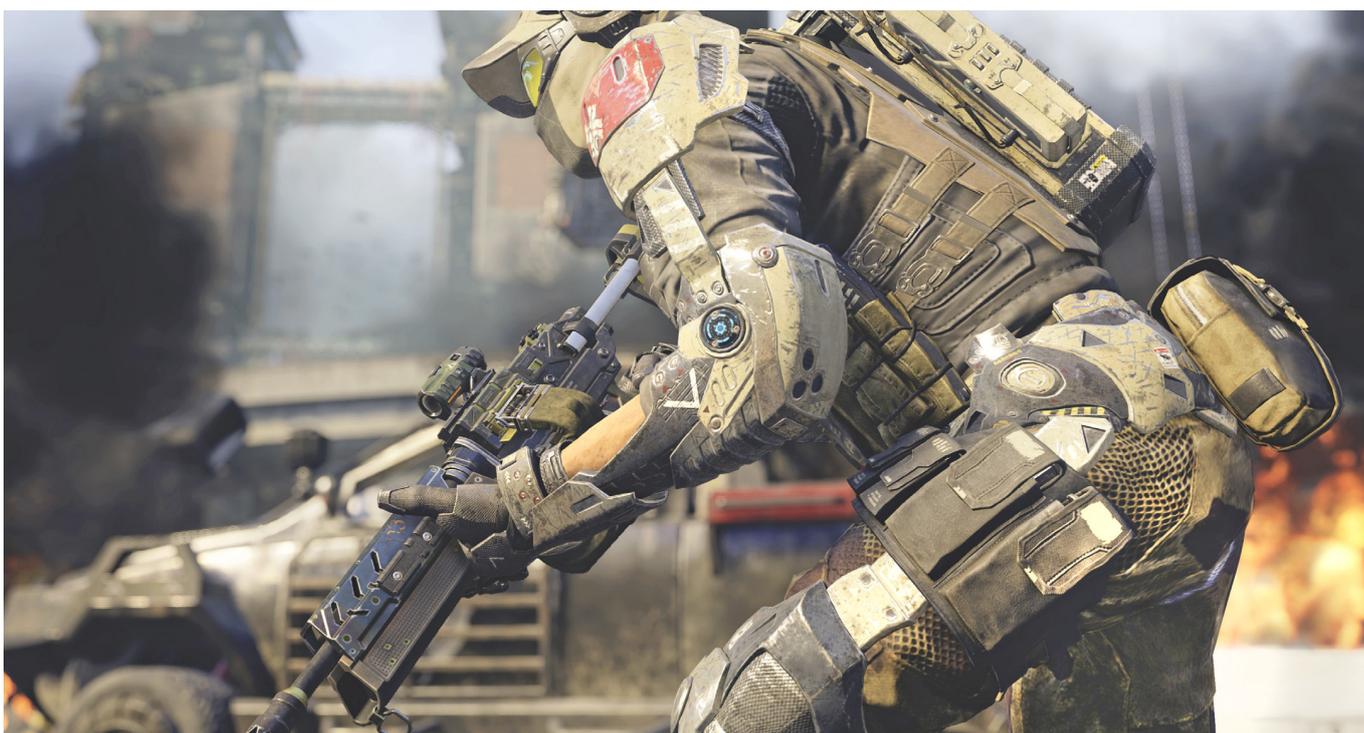
Prozessor: Intel i3-530 @ 2.93 GHz / AMD II X4 810 @ 2.60 GHz

RAM: 6 GB

Grafikkarte: Geforce GTX 470 @ 1GB / Radeon HD 6970 @ 1GB

Uns freut, wie offen und transparent sich Treyarch – auch im Gespräch mit uns – zur PC-Plattform bekennt. Natürlich nützen alle Versprechungen nix, wenn am Ende doch der Wurm drin ist. Dass die Entwickler aber bereits jetzt über die PC-Fassung sprechen, lässt uns auf eine gute PC-Fassung hoffen. Hoffen, wohl gemerkt!

Worten zum Ziel, das Spielgefühl noch weiter zu straffen und praktisch jeden Moment zu eliminieren, in dem der Spieler nicht kämpfen kann. »Waffen hoch!« heißt der zentrale Designgrundsatz des Spiels. Unser



Geschlecht, Aussehen und Bewaffnung unserer Spielfigur können wir in der Kampagne frei bestimmen.

Erste Infos zum Zombie-Modus



Obwohl die Story-Kampagne bereits komplett kooperativ spielbar ist, wird es in Call of Duty: Black Ops 3 dennoch einen zusätzlichen Zombie-Modus geben. Das, so die Entwickler, erwarten die Fans einfach von Treyarch. Allzu viele Details wollte man uns allerdings noch nicht verraten. Der Modus soll ein eigenständiger Bestandteil des Spiels sein, eine eigene, abgedrehte Storyline haben und erneut sehr zugänglich sein. Einfach Mitspieler suchen und losspielen. Und doch gibt es

hier ebenfalls neue Systeme. So levelt unsere Spielfigur jetzt auch hier allmählich auf. Was wir dadurch freischalten, verrieten die Macher nicht, sie betonten jedoch, dass der Modus durch das Level-System nichts an seiner Simplizität und Zugänglichkeit einbüßen soll. Vielmehr wollen sie das Spielgeschehen dadurch etwas vielschichtiger machen.

Charakter kann also immer feuern – beim Sprinten, beim Tauchen, während raketengetriebener Sprünge, beim Überklettern von Hindernissen, beim Rutschen am Boden oder während er an einer Wand entlang läuft. Das neue Bewegungssystem macht die Mehrspieler-Action noch flotter und direkter als zuvor und fühlt sich doch nicht an wie eine Kopie von Advanced Warfare mit seinen Exo-Moves. Der Mehrspielerpart von Black Ops 3 spielt sich eher wie ein Titanfall ohne Kampfroboter.

Schneller, direkter, flexibler

Das neue Bewegungssystem sorgt nicht nur dafür, dass wir schneller von A nach B kommen und so öfter die Chance auf Abschüsse haben, es macht auch das Campen signifikant schwieriger. Wenn wir in früheren Call of Dutys einen Widersacher in weiter Ferne

erblickt haben, konnten wir erahnen, auf welchem Weg er sich nähern würde und unser Fadenkreuz bereits lauernd auf diese Stelle richten. Bei Black Ops 3 gelingt uns das kaum noch. Sehen wir einen Gegenspieler hinter einer Wand verschwinden, gibt es stets zahlreiche Möglichkeiten, wo er wieder auftauchen könnte – springend, am Boden rutschend oder eine Wand entlang rennend. Die drei von uns gespielten Maps bieten erfreulich variantenreiche Laufwege, verschiedene Sichtlinien und genügend Raum für taktisches Vorgehen. Ruhher können mit den Wallruns rasch Distanzen überwinden und den Schutz von Gebäuden suchen, Scharfschützen finden Orte, an denen sie weite Distanzen überblicken können, und stets gibt es die Möglichkeit, bestimmte Positionen zu flankieren. All das ist binnen weniger Runden begriffen

und sorgt für ein tolles unmittelbares Spielgefühl. Das neue Bewegungssystem wirklich zu meistern, dürfte aber gehörige Zeit in Anspruch nehmen. Bei jedem Tod lernen wir mehr über die Eigenheiten der Map und rasch entwickeln wir eine Spielweise, die uns an den tödlichsten Levelbereichen vorbei und in den Rücken der Gegner bringt.

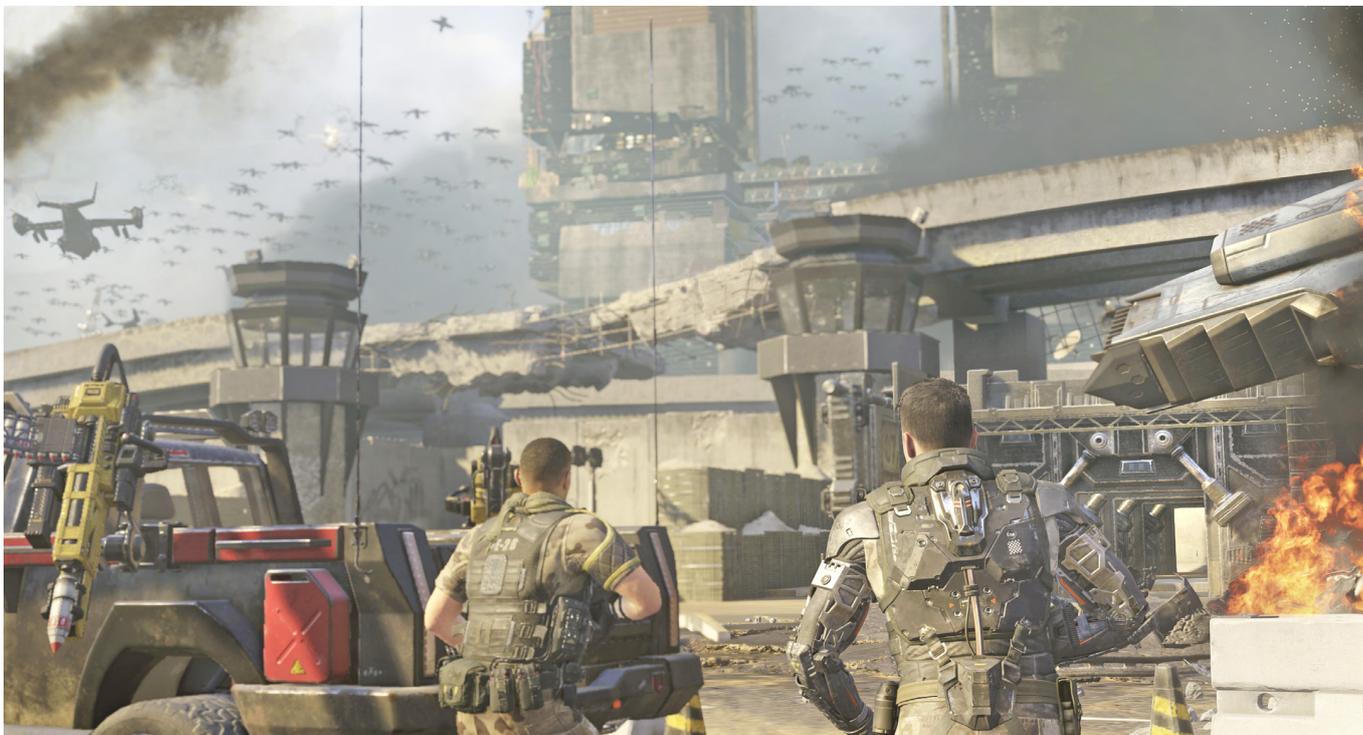
Dabei fällt uns allerdings auf, dass dem Mehrspielermodus ein Problem innewohnt, das die Spielereihe wohl nie loswerden wird: Es ist relativ einfach, das Spawnsystem zu manipulieren. Mit etwas Geschick können wir uns am Gegnerteam vorbei manövrieren und entweder das Gebiet, in dem neue Widersacher spawnen, ins Visier nehmen oder es betreten und damit einem Wechsel der Spawnpunkte erzwingen. In unserer lockeren Proberunde stellte das kein Problem dar, aufeinander eingespielte Teams können den Spielfluss mit solchen Aktionen jedoch bewusst manipulieren. Wir hoffen, dass die Entwickler auf der Hut vor genau solchen Taktiken sind und entsprechende Vorkehrungen dagegen treffen. Denn bei einem derart schnellen Spielverlauf frustriert nichts mehr als der Tod durch eine unfaire Situation.

Spielfiguren mit Charakter

Zu guter Letzt gibt es noch eine weitere Neuerung für den Multiplayer – und an der werden sich die Geister scheiden. Neben dem Klasseneditor und einer deutlich aufgetriebenen Waffenschmiede, die nun mehr Zubehörteile und Verzierungen als je zuvor bietet, gibt es nun die Wahl zwischen neun sogenannten Specialists. Das sind allesamt recht schräge Typen mit eigener Hintergrundgeschichte und reichlich Charakter. Da können wir etwa Ruin spielen, einen lautstarken Rüpel mit schlechter Kindheit,



Roboschreiter, Cyborgs und Kampfroboter – nie war die Gegnerschar in einem Call of Duty derart metallisch.



Das verwüstete Kairo mit seinem futuristisch-verwahrlosten Look ist Schauplatz einer erfreulich offen gestalteten Schlacht.

der im Kampf ähnlich herumpöbelt wie mancher Teenager im Voicechat. Cooler ist da Reaper, ein autonomer Kampfroboter und einziger Überlebender eines Militärprojekts. Seine nüchterne Roboterstimme kommentiert das Kampfgeschehen auf eine wunderbar kühle Art und Weise.

Diese Spielfiguren verleihen uns in den Matches nicht nur Aussehen und Stimme, jeder Specialist bringt außerdem eine Spezialwaffe und Spezialfähigkeit mit. Vor jeder Runde wählen wir einen der Specialists als Spielcharakter und entscheiden uns für seine Waffe oder seine Fähigkeit. Hier gilt »entweder ... oder« und wir können die Auswahl während des Kampfs nicht mehr ändern. Die neue Mechanik soll Veteranen ein weiteres Werkzeug für die Schlacht und Neulingen einen garantierten coolen Moment und die Chance auf Kills bieten. Denn sowohl die Spezialwaffe (etwa ein Bogen mit Explosivpfeilen oder eine Minigun) als auch die Spezialfähigkeit unseres Specia-

lists (darunter ein Speedboost, ein Punkte-Multiplikator oder ein Gegner-Scanner) sind nach einer gewissen Zeit automatisch verfügbar. Fertigkeiten können wir pro Match häufiger benutzen als Spezialwaffen. Und je mehr Punkte wir im Spiel verdienen, desto rascher werden sie aktiv. Uns gefällt es, im Multiplayer nicht mehr nur beliebige Soldaten in Tarnfleck, sondern echte Charaktere zu steuern. Ihre Talente bringen frischen Wind ins Spiel, wirken aber nicht übermächtig. Allerdings fragen wir uns, ob es wirklich nötig ist, dass wir jeden einzelnen Specialist aufliveln können. Denn mit Mehrspieler-Level, Kampagnen-Level, Zombie-Level und den einzelnen Waffen-Levels haben wir schließlich schon mehr als genug Freischaltarbeit vor uns. Hoffen wir also, dass Call of Duty: Black Ops 3 am Ende auch genügend motiviert, um alle Systeme gründlich zu erforschen. Und hoffen wir, dass die neuen Singleplayer-Spielideen besser zünden als im Vorgänger. Der bemühte sich ja auch um

Innovationen, die jedoch nicht wirklich Früchte trugen. Mit einem zusätzlichen Jahr Entwicklungszeit stehen die Chancen aber nun besser als je zuvor, dass es wirklich gelingt – dass das nächste Call of Duty wirklich mehr bietet, als nur eine neue Variation der ewig gleichen Ballerrezeptur. **FH**



Gute Arbeit, Treyarch!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich war neugierig, was Treyarch mit drei Jahren Entwicklungszeit anfangen würde. Schließlich war das Studio einst dazu verdonnert, Call of Duty 3 in nur einem Jahr zu programmieren. Und es bewies in den letzten Jahren ein Händchen für gutes Spieldesign – insbesondere die Mehrspielermodi der Black-Ops-Reihe gefielen mir. Und ich mochte gewagte Ideen wie die Strikeforce-Missionen in Black Ops 2, auch wenn sie am Ende nicht so ganz zündeten. Unter dem Strich muss ich sagen: Mit Black Ops 3 steht Treyarch besser da als je zuvor. Damit hier niemand auf falsche Ideen kommt: Das ist nach wie vor ein Call of Duty – also ein Krach-Bumm-Shooter, wie er amerikanischer kaum sein könnte.

Aber die vielen Neuerungen, seien es der Koopmodus, die Robo-Superkräfte oder der Mehrspieler-Tempoboost, sind höchst willkommen und sie wirken vor allem durchdacht und signifikanter als die Innovationen der letzten Serienteile. Man merkt dem neuen Call of Duty jetzt schon an, wie gut das zusätzliche Jahr Entwicklungszeit dem Team tut. Die Entwickler wirkten entspannt, sie gewährten mir mehr Einblicke und Zugang zu ihrem Spiel als je zuvor, und sie bewiesen mir schon jetzt, dass Black Ops 3 im Mehrspielermodus eine Klasse für sich sein wird. Reaper wird super!



Traditionell wird in den Treyarch-Serienteilen vor expliziter Gewaltdarstellung nicht zurückgeschreckt. Das sieht man in dieser Szene gut, wo ein Kamerad seinen Arm verliert.