



Eine der Multiplayermaps heißt »Battle of Ruhanga«. Im Multiplayer können wir uns wieder Drohnenunterstützung rufen.

Call of Duty: Black Ops 3

GEHEIMAKTE STORY

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch** Termin: **6.11.2015**

Auf DVD: Preview-Video

Reden ist Silber, Spielen ist Gold. Wir haben die Kampagne von Black Ops 3 erstmals selber gespielt und den Entwicklern neue Details zur hochgeheimen Story aus der Nase gezogen. Von Johannes Rohe

Endlich durften wir selbst in Kairo ballern. Nachdem wir Call of Duty: Black Ops 3 bislang immer nur im Multiplayermodus ausprobiert haben, konnten wir jetzt auch einen Abschnitt aus der Kampagne spielen. Außerdem haben wir Story Director und Executive Producer Jason Blundell über die Story des neuen Call of Duty ausgefragt. Mit Cesar Stastny haben wir hingegen über die Besonderheiten der PC-Version gesprochen, die er als Hauptverantwortlicher mit einem eigenen Team entwickelt.

Jason Blundell macht natürlich in erster Linie einfach Werbung für Black Ops 3, wenn er von einer »most fucked up narrative« spricht. Mit einer »total kaputten Geschichte« meint er nämlich nicht, dass sie Schrott sei, sondern dass sie uns aus den Schuhen hauen will. Und weil Blundell uns die Gaudi nicht verderben möchte, verrät er nur wenig

über das, was uns erwartet. Ein paar interessante Fakten haben wir ihm trotzdem aus dem Entwicklerkreuz leihen können.

Kalter Krieg 2.0

Im dritten Teil wird's anders als in Black Ops 3 wieder ganz klassisch nur eine Endsequenz geben. Was im Umkehrschluss bedeuten dürfte, dass auch die Missionen keine Variablen mehr bieten wie noch im Vorgänger. Schade. Blundell will uns die Rückkehr zur

klassischen Struktur allerdings schmackhaft machen, indem er betont, die Geschichte würde so vielschichtig, dass wir Geschehnisse auf verschiedene Art und Weise interpretieren können. Wehe, wenn's am Ende doch nur so eine öde Schwarz-Weiß-Kiste wird!

Im Jahr 2065 herrscht eine Art zweiter Kalter Krieg. Zwei rivalisierende Machtblöcke, der Common Defense Pact (CDP) und der Winslow Accord (WA), kämpfen um die verbleibenden Ressourcen auf dem vom Klima-



Im Einzel- wie im Mehrspielermodus modifizieren wir unsere Waffen und Ausrüstung.



Der rechte Typ sieht doch irgendwie verdächtig nach jemandem aus, der mit Nachnamen Mason heißen könnte. Oder?

wandel zerrütteten Globus. Weil beide Parteien vor einem offenen Schlagabtausch zurückschrecken, tragen sie ihren Konflikt über Stellvertreterkriege aus. Auf dem Boden! Als Reaktion auf die Geschehnisse in Black Ops 2 haben die Staaten nämlich ein weltumspannendes Luftabwehrsystem eingeführt, das herkömmliche Drohnen und Flugzeuge effektiv ausschaltet.

Die Soldaten der Zukunft können aber trotzdem fliegen, wenn auch nur kurz und relativ nah am Boden. Jetpacks machen es möglich. Mit Implantaten und Prothesen, die ihnen übermenschliche Kräfte verleihen kämpfen außerdem Seite an Seite mit selbstständig agierenden Robotern.

Als Mitglied einer Black-Ops-Einheit treten wir für den Winslow Accord an. Unser Einsatz beginnt, als wir den plötzlichen Kontaktabbruch zu einer geheimen CIA-Anlage in Singapur untersuchen sollen. Die Handlung zieht sich laut Blundell über etwa anderthalb Wochen. Treyarch macht bislang zwar nur vage Andeutungen, wir sind uns jedoch ziem-



Auch in Black Ops 3 werden wir dank eines Jetpacks an Wänden entlanglaufen können.

lich sicher, dass es wie in den ersten beiden Teilen erneut Zeitsprünge geben wird.

Und das führt uns nach Ägypten

Der von uns selbst gespielte Abschnitt stammt aus der Mission »Ramses Station« und wurde uns bereits im Mai 2015 auf der E3 vorgeführt. Im Herzen Kairos sollen wir ein Hauptquartier gegen eine feindliche Übermacht verteidigen. Deshalb sprengen wir Gasrohre im Boden, um einen ganzen Straßenzug unpassierbar zu machen. Das Gebiet, auf dem wir kämpfen, ist für Call-of-Duty-Verhältnisse recht weitläufig. Letztend-

lich stellen wir aber doch nur gegen immer neue Gegnerwellen, bis wir schließlich unser Missionsziel erfüllt haben.

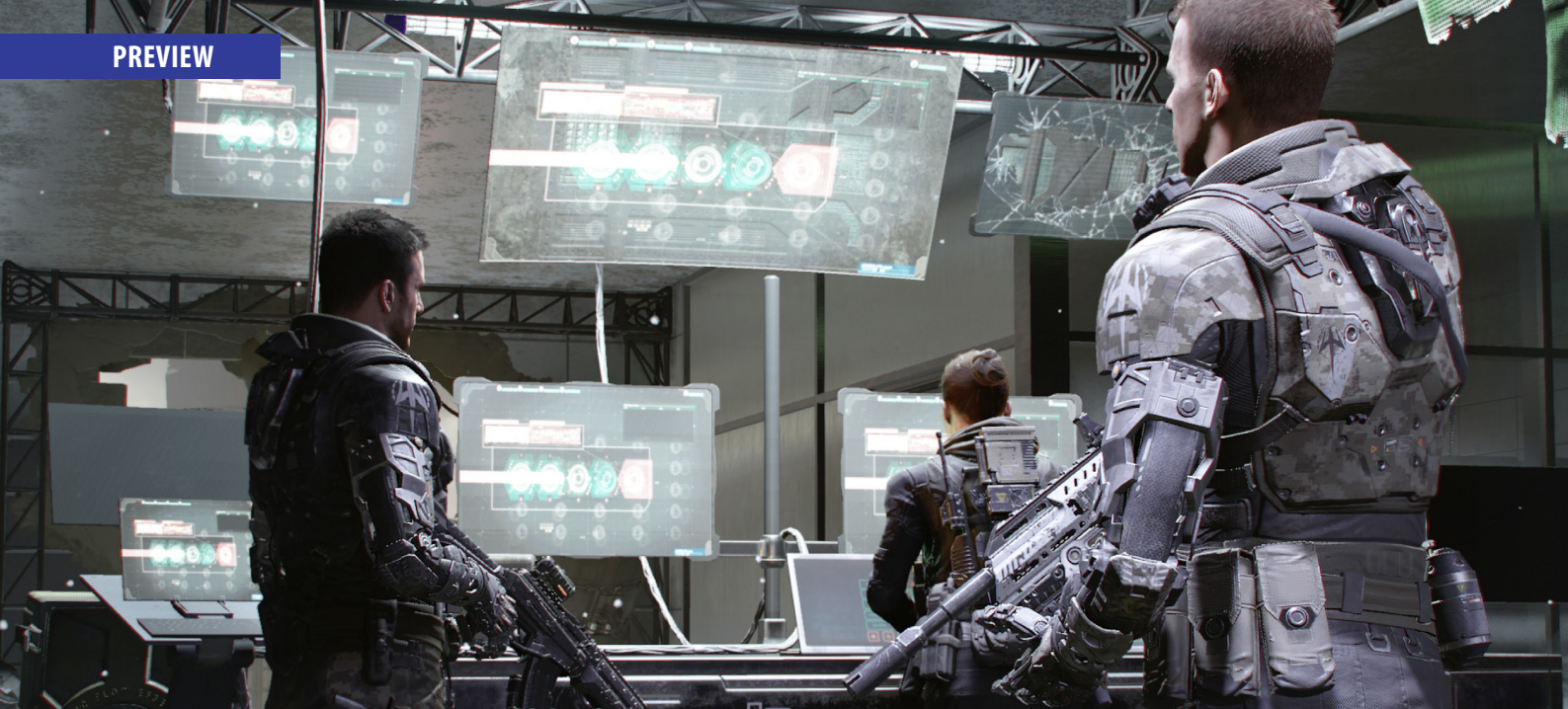
Der Abschnitt in Kairo endet mit einer Zwischensequenz, bei der wir unseren Charakter aus der dritten Person sehen. Jeder der möglichen vier Spieler sieht dabei die gleiche Sequenz, nur mit seiner persönlich erstellten Figur. Wir werden die Kampagne von Black Ops 3 nämlich nicht nur alleine, sondern auch als flotte Koopballerei erleben können. Dazu gehört, dass alle Kampagnenmissionen von Beginn an freigeschaltet sind. Vor jeder Mission starten wir außerdem in einem Safehouse. Dort passen wir das Aussehen unserer Spielfigur an, modifizieren Waffen und Spezialausrüstung nach unserem Gusto und informieren uns über den bevorstehenden Einsatz.

Das Spielgefühl ist gewohnt schnell und direkt. Dank Jetpack steht unserem Soldaten ein Doppelsprung zur Verfügung. Außerdem können wir eine Art Stampfattacke ausführen, die alle Feinde im Umkreis ausschaltet. Diese Spezialattacke ist abhängig vom gewählten Cybercore unseres Zukunftssoldaten und lädt sich recht zügig wieder auf.

In einem weiteren Video sehen wir eine spätere Mission in Singapur. Die Stadt ist zu großen Teilen zerstört, ein Sturm wütet. Alle paar Sekunden muss unsere Spielfigur auf Knopfdruck einen Anker in den Boden rammen, um nicht von einer Windböe davongeweht zu werden. Solche Situationen,



Meterhohe Jetpack-Sprünge helfen uns im Multiplayer bei Überraschungsangriffen.



Bevor's in die Missionen geht, wird im Safehouse die Lage durchgequatscht. Welchen Auftrag wir angehen, können wir frei wählen.

in denen uns die Umwelt zum Feind wird, soll es in der Kampagne häufiger geben. Die schnelle Hatz durch die Ruinen Singapurs sieht eher nach klassischem Call of Duty aus. Von weitläufigen Arealen ist hier kaum etwas zu sehen.

Doppelter Bildschirm, doppelter Spaß

Eine auf Koop-Gameplay ausgelegte Kampagne wie die von Black Ops 3 macht natürlich am meisten Spaß, wenn man mit den Mitspielern in einem Raum sitzt. Zumindest für zwei Spieler haben sich die Entwickler deshalb etwas Besonderes ausgedacht: einen Splitscreen-Modus. Okay, das allein haut uns nicht aus den Socken, auf dem PC bietet der Modus aber einen besonderen Kniff, den wir uns zukünftig auch in allen anderen Koopspielen wünschen. Statt den Monitor nur Vertikal oder Horizontal zu teilen, können wir auch auf zwei Monitoren gleichzeitig spielen. Das treibt die Hardwareanforderungen zwar etwas in die Höhe, ermöglicht aber gemeinsames Zocken ohne Sichtbeschränkungen. Ob wir dann auch zwei Tastaturen und Mäuse anschließen können, wissen wir noch nicht. Wer zum Gamepad greift, hat

aber die volle Auswahl. Neben dem PlayStation-4- und Xbox-Pad unterstützt Black Ops 3 auch den Steam Controller.

In Multiplayer-Ranglistenspielen können sich PC-Zocker auf echte dedizierte Server freuen – allerdings werden diese Server von Treyarch betrieben und sind wie schon in Black Ops 2 nur über ein Matchmaking erreichbar. Unser Ping liegt also erneut in den Händen einer Automatik, freie Serverwahl über einen Browser haben wir nicht. Es besteht jedoch noch die Hoffnung, dass wir zumindest »Unranked Server« selbst aufsetzen und über einen Server-Browser beitreten dürfen. Die Entwickler wollen sich zu dieser Frage noch nicht konkret äußern, deuten jedoch Details für einen späteren Zeitpunkt an. Die Chance auf 24/7 auf unserer Lieblingsmap besteht aber immerhin.

Spieler, die gerne Profis in Multiplayer-Matches über die Schulter linsen, freuen sich auf allen Plattformen über einen verbesserten Zuschauermodus, der uns direkt aus dem Hauptmenü in spannende (E-Sport-) Partien springen lässt. Ähnlich wie wir es etwa schon aus Dota 2 oder Counter-Strike: Global Offensive kennen.

Eine Frage der Technik

Technisch unterscheidet sich die PC-Version des neuen Call of Duty in zwei Aspekten von der Current-Gen-Konsolenversion: höhere Auflösung und mehr Frames. In maximal 4096 mal 2160 Pixeln zischt Black Ops 3 über unseren Monitor. Schöner wird das Spiel dadurch nicht, die Texturen und der niedrige Detailgrad der Objekte sind nicht mehr ganz zeitgemäß. Dafür sollen wir mit zahlreichen Grafikoptionen auch noch das letzte Frame aus unserer Hardware herauskitzeln können. Die Framerate wird lediglich in Mehrspieler-Ranglistenspielen auf maximal 200 FPS begrenzt, um die Partien fair zu gestalten. In allen anderen Modi darf unser Rechner zeigen, was er drauf hat. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Call of Duty bleibt Call of Duty. Auch der zwölfte Teil der Serie wird wieder tolle Action und coole Szenen im Gepäck haben und sich hervorragend spielen lassen, letztlich ist es doch nur mehr vom (guten!) Gleichen. Für ein paar spaßige Stunden im Koop reicht mir das aber völlig. Zumal ich dank der Splitscreen-Mechanik auf dem PC ja sogar gemeinsam mit einem Kumpel an einem Rechner zocken darf, ohne dabei Einschränkungen in Kauf nehmen zu müssen. Diese Idee darf gerne zum Standard werden. Ich befürchte allerdings, dass im kooperativen Spiel die Story schnell zur Nebensache verkommt. Dabei soll doch gerade die vielschichtige Handlung eine der Stärken des neuen Black Ops werden. Hmm, also doch lieber alleine spielen? Ich hoffe, Black Ops 3 setzt sich mit der Mischung aus Koop und komplexer Geschichte nicht zwischen die Stühle.



Unsichtbare Wände verhindern im Mehrspieler aber Ausflüge auf allzu hohe Dächer.