



Selbst am Stahlseil hängend hält unser Charakter die Waffe im Anschlag. Ein echter Supersoldat kann sowas halt.



Fiktion oder Realität? Black Ops 3 konfrontiert uns mit grausamen Szenen. Aber vielleicht werden die Bilder auch nur in unser Hirn gespielt?

Call of Duty: Black Ops 3

USB-STICK IM HIRN

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

Wir waren auf dem letzten Preview-Event zu Call of Duty: Black Ops 3 und haben uns vollgesogen mit Infos zu Story, Schauplätzen und dem Zombiemodus »Shadows of Evil«.

Von Johannes Rohe

In Call of Duty: Black Ops 3 könnte uns jeder betrügen – sogar unsere eigenen Augen. Als Supersoldat der Zukunft bekommen wir Informationen direkt in unser Gehirn gespielt. Auf dem Schlachtfeld ist das praktisch, doch was passiert, wenn jemand unsere Gedan-

ken manipuliert? Uns falsche Realitäten erleben lässt? Nach allem, was wir auf einem ausführlichen Preview-Event über das neue Call of Duty herausgefunden haben, könnte uns der neue Shooter von Treyarch genau mit dieser Situation konfrontieren.

Jason Blundell, der Senior Executive Producer, der die Entwicklung der Kampagne und des Zombiemodus leitet, hatte aber noch weit mehr zu erzählen. Er gab neue Details zu den Schauplätzen preis, erklärte die Zombie-Karte »Shadows of Evil« und hatte eine traurige Nachricht für alle Fans der Familie Mason: Die militante Sippe, deren schießwütige Sprösslinge uns seit Call of Duty: World at War durch sämtliche Serienableger von Treyarch begleitet ha-

ben, wird in Call of Duty: Black Ops 3 keine Rolle spielen – schade eigentlich.

Ein Haus fliegt um die Welt

Die Kampagne von Call of Duty: Black Ops 3 ist in drei Akte unterteilt. Zunächst verschlägt es unseren namenlosen Helden und seine Kommandoeinheit nach Singapur, anschließend nach Kairo in Ägypten und schließlich in die Schweiz, nach Zürich. Unsere Missionen starten wir stets aus einem Safehouse, wo wir uns ausrüsten, Waffen ausprobieren und uns mit Mitspielern treffen können – schließlich ist die gesamte Kampagne des neuen CoD auf ein gemeinsames Erlebnis von bis zu vier Spielern ausgelegt. Damit die Black-Ops-Soldaten ihr Haupt-



Unser Team durchforstet die verwüstete CIA-Anlage in Singapur. Die Kampagne soll etwa 15 Stunden Spielzeit bieten.



Im Multiplayermodus steht uns ein Flammenwerfer zur Verfügung. Ob die Waffe auch in der Kampagne zum Einsatz kommt, ist unklar.



Moderne Kampfanzüge lassen unsere Krieger nicht nur wie Kampfbomber aussehen, sie verleihen ihnen auch übermenschliche Kräfte.



Eine Grafikbombe wird Black Ops 3 nicht – schließlich läuft der Shooter auch auf den Last-Gen-Konsolen. Hübsch sind die Figuren trotzdem.

quartier nicht ständig in Umzugskartons verpacken und um den Globus schleppen müssen, fliegt es einfach gleich mit ihnen. Eins der Safehäuser (insgesamt soll es drei verschiedene geben) ist in einem Flugzeug untergebracht. Die Airforce One lässt grüßen.

Singapur im Glaskasten

Auf dem Anspiel-Event erleben wir die Mission »Provocation« in Singapur. Im ersten Akt des Spiels untersuchen wir den plötzlichen Kontaktabbruch zu einer geheimen CIA-Anlage. Der Stadtstaat ist durch den Klimawandel arg gebeutelt. Stürme, Flutwellen und andere Naturkatastrophen haben Teile der Metropole zerstört. Leben ist nur innerhalb der Bio-Domes möglich. Diese riesigen Glaskuppeln dienen als Schutzzonen für die Bevölkerung. Aber in diesen Quarantänazonen regiert fast ungehindert eine organisierte Verbrecherbande, die 54 Immortals.

Als sich unsere Spezialeinheit in einer Kneipe mit einem verdeckten Informanten trifft, betreten Mitglieder der Bande die Bar. Schnell gibt ein Wort das andere, Waffen werden gezogen, und schon jagen uns die Verbrecher quer durch die überglaste Stadt. Unser Charakter ballert sich mit seinen Kameraden über einen recht weitläufigen Markt und nutzt seine Spezialfähigkeiten um Feinde zu Hunderten ins Jenseits zu schicken. All das sehen wir nur als Video, selber spielen dürfen wir erst später.

Der Feind in deinem Kopf

Unser Ziel ist die verlassene CIA-Anlage. Dort angekommen vernetzt sich unser Teamkollege mit dem Computersystem, um die hinterlassenen Daten herunterzuladen – in sein eigenes Gehirn. Diese Sequenz und auch ein Story-Trailer, den uns Jason Blundell später zeigt, macht deutlich, in welche Richtung sich die Handlung von Black Ops 3 entwickelt. Wir sehen voll vernetzte Soldaten, die Informationen direkt in ihren Kopf gespielt bekommen. Viele Andeutungen machen klar, dass die Grenzen zwischen Realität

und Fiktion für unsere Spielfigur und ihre Kameraden verschwimmen. Jemand scheint ihre Gedanken zu manipulieren. Einen ähnlichen Story-Twist gab es schon im ersten Call of Duty: Black Ops.

So abgedreht die Geschichte werden könnte, so bodenständig bleibt die Ballerei selbst. Während unser Kamerad sich zum USB-Stick macht, beschützen wir ihn vor Feinden, die aus allen Richtungen heranstürmen. Eine Shooter-Sequenz, wie wir sie schon hundertfach gesehen haben. In der anschließenden Fluchtsequenz dürfen wir endlich selbst ans Gamepad (gespielt wird bei dem Event auf der PlayStation 4).

Auf Bäumen ballern

Gemeinsam mit einem Koop-Kameraden fliehen wir durch einen Wald riesiger Mammutbäume. An den Stämmen der Giganten sind Plattformen aufgehängt, zwischen denen wir mit Seilrutschen hin und her schwingen. Dabei erleben wir etwas, was wir so aus Call of Duty noch nicht kennen: Für einen kurzen Moment verlieren wir die Orientierung. Statt uns am Kragen durch die Baumwipfel zu schleifen, lässt uns Black Ops 3 nämlich einige Bewegungsfreiheit. Abseits dieses ungewohnten Gefühls ist aber alles Shooter-Alltag. Wir ballern Gegner weg, holen mit einem Raketenwerfer ein feindliches Fluggerät vom Himmel – und müssen den Controller schon wieder abgeben. Warum uns Treyarch nicht weiterspielen lässt, ist unverständlich, denn das Level geht offensichtlich noch weiter. So bleibt ein eher durchschnittlicher Eindruck der Ballerei, die aber durch eine clevere Story aufgepeppt werden könnte.

Angriff der Retro-Zombies

Immerhin verrät uns Jason Blundell noch einige Details zur neuen Zombie-Karte. »Shadows of Evil« bietet den typischen Film-Noir-Look der 30er-Jahre. Die Karte soll sehr groß sein und mit mehreren Höhenstufen arbeiten. Das Team der Zombiemeuchler besteht

aus dem Magier-Scharlatan Nero (gesprochen von Jeff Goldblum), der Tänzerin Jessica (Heather Graham), dem korrupten Cop Vincent (Neal McDonough) und dem betrügerischen Boxer Campbell (Ron Perlman). Alle vier haben einen Mord auf dem Gewissen und werden dafür vom unbekanntenen Shadow Man (Robert Picardo) in eine verzerrte Version ihrer Heimatstadt Morg City gesperrt, wo ihnen haufenweise Untote auflauern. Um zu entkommen, muss das Team die Tatorte der Morde abklappern, etwa Neros Zauberwerkstatt und Campbells Boxhalle, und dort bestimmte Aufgaben erfüllen. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Rein spielerisch hat mich Black Ops 3 nicht vom Hocker gehauen. Was ich bislang vom Spiel gesehen und geockt habe, ist ganz klassisches Shooter-Gameplay: geskriptete Fluchtsequenzen, »Beschütze den Kameraden«-Sequenzen, »Wehre die Gegnerwellen ab«-Sequenzen. Nur dass ich im Vergleich zu älteren Serienteilen nun eben alles mit ein paar Mitspielern erlebe, Feinden auch mal in die Flanke fallen kann und der Einsatz der Spezialfähigkeiten vielleicht etwas weniger beschränkt funktioniert. Ein echter Wow-Faktor fehlte mir noch.

Deshalb lege ich meine Hoffnungen in die Story. Die hat nämlich durchaus Potenzial. Ich hoffe nur, dass Treyarch sich weder selbst in den versprochenen Story-Twists verheddert noch eine zu platte Verschwörungsgeschichte präsentiert. Freunde des Zombiemodus dürfen sich, soweit ich das aktuell beurteilen kann, dagegen uneingeschränkt auf Black Ops 3 freuen. Die Charaktere versprühen coolen Film-Noir-Charme und die Map macht einen herrlich vielfältigen Eindruck. Daumen hoch.