

Call of Duty: Black Ops 3

VOLLTREFFER! FAST...



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Treyarch** Termin: **6.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Fazit-Video

Black Ops 3 entpuppt als das bislang umfangreichste Call of Duty. Und es wäre auch eines der besten, doch die PC-Version hat mit Problemen zu kämpfen. Von Mirco Kämpfer

Call of Duty: Black Ops 3 bietet fast alles, was das Shooter-Herz begehrt: zwei umfangreiche Storykampagnen, die wir zu zweit im Splitscreen oder online kooperativ mit drei Kollegen spielen können, einen Vierspieler-Zombiemodus sowie einen Multiplayer mit zuschaltbaren Bots für bis zu 18 Spieler. Tatsächlich liefert Treyarch das bislang umfangreichste Call of Duty ab. Und theoretisch auch eines der besten – wenn die teils starken technischen Probleme der PC-Version nicht wären. Trotz der ersten beiden Patches klagen immer noch viele Spieler über Lags, Abstürze und Framedrops. Je nach Rechnerkonfiguration läuft das Spiel super, mit Framedrops oder – im schlimmsten Fall – sehr starken Rucklern.

Doch widmen wir uns zunächst den Stärken des Spiels. Denn Black Ops 3 macht einiges anders als seine Vorgänger und zumindest theoretisch vieles besser. Dazu gehört die für Serienverhältnisse außerordentliche lange Spielzeit von rund acht Stunden je Kampagne sowie die interessante Cyber-Thematik der Handlung. Im Jahr 2065 tragen die Menschen eine neurale Schnittstelle (DNI)

in der Wirbelsäule, Informationen werden direkt ins Gehirn gespielt. Zumindest, wenn es nach Call of Duty: Black Ops 3 geht.

Schnittstelle im Gehirn

Die Hintergrundgeschichte ist schnell zusammengefasst: Im Jahr 2065 erreicht die globale Erwärmung eine kritische Grenze, Flutwellen und Stürme zerstören Städte und ganze Staaten. Außerdem herrscht eine Art zweiter Kalter Krieg zwischen dem Common Defense Pact und der Winslow Accord, beide kämpfen um die verbleibenden Ressourcen auf der vom Klimawandel zerrütteten Erde.

Nachdem wir uns aus verschiedenen Gesichtern und Frisuren einen Helden oder eine Heldin gebacken haben, schlägt es uns nach Äthiopien, wo wir zusammen mit unserem Vorgesetzten Hendricks den von Rebellen entführten Minister Said befreien sollen. Die Rettungsaktion glückt, doch unsere Spielfigur (die zwar rege an Dialogen teilnimmt, aber keinen Namen trägt) verliert

dabei beide Arme. Szenenwechsel. Wir erwachen in einem Krankenhaus in Zürich, wir werden gerade für eine OP vorbereitet. Im nächsten Moment sitzen wir in einem Zug, begutachten unsere Armprothesen und wundern uns, warum auf einmal die Zeit einfriert. Sekunden später dämmert es uns: Unser neuer Befehlsgeber Taylor hat sich per DNI in unseren Verstand geschleust. Er manipuliert unsere Sinne, lässt uns Dinge sehen, die nicht da sind, und schickt uns fortan gegen Supersoldaten und Kampfroboter in einen Krieg, bei dem wir nicht mal sicher sind, wann und ob er überhaupt stattfindet.

Geheimakte Story

Klingt verkopft? Ist es auch. Noch nie wurde eine Call-of-Duty-Geschichte so ungewöhnlich erzählt wie in Black Ops 3. Wir untersuchen in Singapur den Kontaktabbruch zu einer CIA-Station, erforschen in Zürich das Laborzentrum der Firma Coalescence, die mit DNIs an Versuchspersonen herumexpe-

Nightmares-Zombiekampagne

Die wohl größte Überraschung folgt nach dem Durchspielen der Hauptstory, denn dann schalten wir die Nightmares-Kampagne frei. Die wartet mit einem besonderen Kniff auf: Wir spielen im Prinzip die gleichen Storymissionen, allerdings in einer anderen Reihenfolge und in einem anderen Setting. Ein Virusausbruch führt 2070 zur Pandemie, alle Gegner werden durch unterschiedliche Zombies ersetzt. In den Zwischensequenzen erleben wir dank Voice-Over-Dialogen eine komplett andere Geschichte – sehr eindrucksvoll. Im Gegensatz zur Hauptkampagne unterstützt die Zombiekampagne sogar bis zu vier Spieler im Splitscreen anstatt zwei. Ein schöner Bonus, den beispielsweise Halo 5: Guardians nicht bietet.



Häufig bieten die geräumigen Level mehrere Pfade – ideal für den fetzigen Koopmodus für bis zu vier Spieler.



Noch scheint die Situation friedlich, doch die Action lässt in Black Ops 3 in der Regel nicht lange auf sich warten.



Trotz alter Grafikengine überzeugen Licht- und Spezialeffekte. Explosionen sind optisch und akustisch besonders beeindruckend.

rimentiert hat, und kraxeln über die Dächer Kairos. Die insgesamt elf Missionen sind dabei wild durcheinandergewürfelt und folgen keiner klaren Zeitlinie. Vielmehr setzen sich die Geschehnisse wie im Film »Memento« erst nach und nach zu einem (halbwegs) verständlichen Ganzen zusammen.

Das mag für den einen oder anderen unbefriedigend sein, doch die Erzählweise passt zur Thematik. Passiert das alles gerade wirklich oder spielt sich alles nur in unserem Kopf ab? Die Geschichte konfrontiert uns mit den Schrecken, die das digitale Zeitalter in Zukunft mit sich bringt. Denn wem sollen wir noch glauben, wenn uns die eigenen Augen und der eigene Verstand betrügen? Uns hat die Jagd nach Storyschnipseln gefallen. Wir wollten alle Missionen direkt noch einmal angehen und diesmal penibel auf Details achten. Entscheidungen wie in Black Ops 2 gibt es allerdings nicht. Die Sto-

ry lässt ganz serienuntypisch viel interpretativen Freiraum und soll zum Nachdenken anregen, und das schafft sie bravourös. Ja, Call of Duty kann intelligent erzählen. Sowas!

Ein Fest für die Sinne

Wem das Story-Memory nicht gefällt, wird trotzdem bestens unterhalten, denn Black Ops 3 bietet all das, was von man einem Call of Duty erwartet. Dazu gehören Schießbudeneinlagen ebenso wie Fahr- sowie Flugzeugpassagen. Und die typischen Krach-Bumm-Spektakel, in denen wir vor lauter Effekten unsere eigene Waffe nicht mehr sehen, sind natürlich auch dabei. Klasse: Die Over-the-Top-Momente sind stets wohl dosiert, die Ballerei wird immer wieder durch ruhige und einfallsreiche Passagen aufgelockert – etwa wenn wir im überfluteten Singapur regelmäßig Anker in den Boden rammen, um nicht davongeschwemmt zu werden.

An Atmosphäre mangelt es ebenso wenig, zumal nun auch die Technik stimmt. Zwar gibt es vereinzelt immer noch einige Matsch-texturen, dafür entschädigen die tollen Licht- und Spezialeffekte sowie die enorm detaillierten Kulissen – auch wenn wir im Gefecht kaum Zeit haben, die Umgebungen auf uns wirken zu lassen. Die fantastische Soundabmischung trägt zur intensiven Gefechtsstim-mung bei. Mit Kopfhörern können wir Feinde allein durch Schrittgeräusche orten. Bei Granatenexplosionen spüren wir sogar ein fie-ses Rupfen am Trommelfell. Dem gegenüber stehen jedoch bemühte deutsche Sprecher und überwiegend lasche Waffenklänge.

Mit Schwung und Schmackes

Bezüglich der Spielmechanik hat Treyarch aus alten Fehlern gelernt. Vor allem die berück-tigten Call-of-Duty-Schlauchlevels gehören in Black Ops 3 größtenteils der Vergangenheit



Die Spezialistenklassen bringen Würze in den ohnehin schon launigen Multiplayer-Modus. Hier greifen wir als Seraph zu Pfeil und Bogen.

Shadows of Evil

Neben (Zombie-)Kampagne und Multiplayer bietet Black Ops 3 einen kooperativen (für bis zu 4 Spieler) und knüppelhaften Zombi-modus, der höchste Konzentration und koordiniertes Teamplay erfordert. Die erste Map für den Modus heißt »Shadows of Evil«. Im Kampf gegen die Untoten helfen uns unter anderem die neuen Kaugummi-automaten, an denen wir nützliche Perks erhalten. Außerdem schalten wir nach und nach neue Perks frei, die wir in der Lobby auswählen dürfen. Die Karte ist schön gestaltet, und es macht Spaß, sie zu erkunden. Aufgrund des extremen Schwierigkeitsgrades muss man sich jedoch auf ein hohes Frustrationspotenzial einstellen. Der Modus ist definitiv nicht jedermanns Sache.



Johannes Rohe
@DasRehRohe



In meiner Gamescom-Preview zu Black Ops 3 hatte ich die große Sorge, mit der Mischung aus komplexer Handlung und Koop-Gameplay könnte sich Treyarch voll zwischen die Stühle setzen. Jetzt weiß ich: Die Sorge war unbegründet – selbst wenn man alleine spielt, rafft man erstmal gar nichts. Das ist aber nicht schlimm, denn so kann ich die Missionen sorgenfrei gemeinsam mit meinen Freunden angehen und Spaß haben. Anschließend erlebe ich die Aufträge nochmal alleine, sauge jedes Detail auf und setze mir das große Story-Puzzle nach und nach selbst zusammen.

Als PC-Spieler komme ich mir aber ziemlich veräppelt vor. Da bastelt Treyarch eines der größten und besten Call of Dutys seit Jahren (da kann ich mich den Kollegen nur anschließen), und dann hat die PC-Version massive Probleme mit dem aktuell wohl populärsten Prozessortyp. Fail. Ich gehöre zwar zu den Glücklichen, bei denen Black Ops 3 zuverlässig startet, Einbrüche der Framerate verhindern aber auch bei mir ein ungetrübtes Spielvergnügen.

an. Immer wieder geht es in Areale, die viele Wege und Vorgehensweisen ermöglichen, und in denen wir sogar jeweils andere Gegner treffen – manchmal auch unfreiwillig nach dem Respawn, weil einige Checkpoints mitten in Feindmassen platziert wurden.

Die künstliche Intelligenz bekam eine kleine Löffelladung mehr Hirnschmalz spendiert:

Probleme der PC-Version

Die PC-Version von Black Ops 3 läuft nicht auf jeder Rechnerkonfiguration rund. In den Kommentaren auf Steam und Reddit klagen viele Nutzer über Maus-Lags, Einbrüche der Bildrate und Serverprobleme. Letztere konnten wir nicht bestätigen, doch der Shooter ist in jedem Fall sehr RAM-hungrig, sowohl in Sachen Systemspeicher als auch beim Grafikspeicher. Wer mit 4 GB Arbeitsspeicher spielt, erlebt besonders häufig Framedrops und sollte entweder die Grafikdetails reduzieren oder seinen Arbeitsspeicher aufstocken, sonst kommt es zu Mausaussetzern und Rucklern. Wir empfehlen mindestens 8 GByte RAM, für hohe Details sollte die Grafikkarte außerdem nicht weniger als 4 GByte VRAM besitzen.

Darüber hinaus verschluckte sich Black Ops 3 zum Release hin und wieder, mehrere Anläufe waren nötig, um das Spiel zu starten. Der Patch 37.0.0.0 hat das zwar mittlerweile behoben, der extreme Speicherhunger aber bleibt – vor allem auf hohen Grafikeinstellungen. Einige Spieler berichten nach Installation des neuesten Patches sogar über eine schlechtere Performance, die wir in eigenen Hardwaretests auf einigen Rechnern auch reproduzieren konnten.

Insgesamt sind die technischen Probleme der PC-Version trotz der beiden Patches noch so groß, dass wir die PC-Version um 10 Punkte abwerten. Mehr Details zu den technischen Schwierigkeiten erfahren Sie im Absatz »Schlampige PC-Portierung«. Sobald Treyarch die Probleme behebt, werden wir die Wertung auf GameStar.de entsprechend anpassen.

Die Feinde wechseln ihre Position, drängen uns in die Enge – vor allem auf den oberen der insgesamt fünf Schwierigkeitsgrade. Natürlich wird Black Ops 3 dadurch nicht plötzlich zur harten Militärsimulation, aber es inszeniert seine Popcorn-Action mit deutlich mehr Hirn, Abwechslung und Liebe zum Detail als seine Vorgänger. Auch wenn es keine Endlos-Spawns mehr gibt, ist es ratsam, immer in Bewegung zu bleiben, zumal uns hin und wieder Flug- oder Fahrzeugdrohnen aus dem Hinterhalt überraschen.

Apropos Bewegung: Dank Cyber-Verbesserungen können wir wie in Titanfall an Wänden entlanglaufen, per Schubdüse auf hohe Plattformen hüpfen und meterweit auf den Knien schlittern. Wir können sogar während des Schwimmens auf Feinde und Sprengminen schießen. Die Wallruns beherrschen wir nach ein bisschen Einübung im Schlaf – auch dank der präzisen und frei konfigurier-

baren Maus-und-Tastatur-Steuerung, der man den Konsolenfokus von Call of Duty in keiner Sekunde anmerkt.

Fähigkeiten für jede Situation

Damit wir im Schlachtengetümmel stets den Überblick behalten, können wir zwei unterschiedliche Sichtmodi aktivieren. Bei Dunkelheit schalten wir auf die Wärmebildkamera, ansonsten spielen wir in der Regel immer mit der Hackersicht. Die kennzeichnet Gefahrenzonen, hebt alle Gegner sowie explosive Fässer in der Nähe hervor und warnt außerdem vor einschlagenden Granaten.

Für Experimentierfreude und den gewissen Pfiff sorgen die drei verschiedenen Cyber Cores, die wir nach jedem Stufenaufstieg verbessern und dadurch je Core sechs unterschiedliche Fähigkeiten freischalten. Mit dem Chaos-Core hetzen wir einen Schwarm von Minidrohnen auf unsere Geg-



Die Flugzeugsequenz in der Kampagne ist im Koopmodus besonders spannend, wenn zwei Spieler im Flieger ihre Kollegen am Boden unterstützen.

Vorteile der PC-Version

Black Ops 3 bietet mehr PC-Features denn je. Wir stellen die wichtigsten vor:

Splitscreen-Modus

Sobald ein Controller als zweites Eingabegerät erkannt wird, reicht ein Klick im Hauptmenü, um den Splitscreenmodus zu starten. In den Einstellungen können wir das Eingabegerät für den zweiten Spieler gesondert auswählen. Außerdem lässt sich der Bildschirm vertikal oder horizontal teilen. Der Splitscreenmodus wird von jedem Modus (Kampagne, Zombies, Multiplayer) unterstützt.

Fantastische Idee, nicht ganz so fantastische Umsetzung: Black Ops 3 bietet einen Dual-Monitor-Splitscreen, sodass zwei Spieler lokal auf jeweils einem Monitor spielen können. Das geht jedoch nur über Umwege, indem wir das Spiel im Fenstermodus starten, den Spiel-

bildschirm vertikal teilen und das Fenster so arrangieren, dass es bei beiden Monitoren passt – umständlicher geht es beinahe nicht! Da der Splitscreen-Modus automatisch den Detailgrad der Grafik reduziert, wirkt er sich kaum auf die Hardware-Anforderungen aus.



Einstellungen

Löblich sind hingegen die umfangreichen, PC-exklusiven Grafikeinstellungen. So können wir die Renderauflösung der Videosequenzen unabhängig von der Spielauflösung stufenweise einstellen – maximal werden 4K unterstützt. Per Schieberegler legen wir zudem das Sichtfeld mit einem Wert zwischen 65 und 120 fest. Selbst die fps-Limitierung lässt sich einstellen. Spieler mit potenter Hardware können die Frameratebegrenzung auch komplett abschalten.

Serverbrowser und Mod-Support

Wesentlich interessanter, aber noch nicht im Spiel enthalten, ist der Serverbrowser. Der wird allerdings erst ab März 2016 per Patch nachgereicht – ebenso wie eine dedizierte Serversoftware, mit der wir unsere eigenen Server aufsetzen können. Auch die Modding-Tools zum Erstellen eigener Karten, Modi und Zombieszenarien lässt noch bis März auf sich warten. Sobald die Inhalte veröffentlicht wurden, widmen wir uns den neuen Features gegebenenfalls in einem Kontrollbesuch.

Maus-und-Tastatur-Steuerung

An der präzisen Maus-und-Tastatur-Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Sämtliche Tasten sind frei belegbar. Ist ein Gamepad angeschlossen, können wir separat den Vibrationseffekt und die Zielhilfe ein- oder ausstellen. Auch die Stick- und Tastenbelegung ist frei belegbar. Das Spielmenü ist teilweise auf Tastenkürzel ausgelegt (etwa M für das Einstellungsmenü), lässt sich aber auch ausschließlich mit der Maus bedienen. Auch die beiden Features Waffenschmiede und Lackiererei profitieren von der Maus: Die Bemalung und der Zusammenbau von Waffen funktioniert deutlich besser als mit Controller.

ner oder bringen einzelne Roboter zur Explosion. Wer es subtiler mag, übernimmt mit dem Control-Core Geschütze oder lässt Mechs für sich kämpfen. Der Martial-Core stattet uns mit blitzschnellen Reflexen aus und ist eher für Stealth-Fans gedacht.

Die Cores erlauben unterschiedliche Strategien, keine Fähigkeit ist nutzlos, zumal wir je nach Feindtyp zwischen den Fertigkeiten hin und her schalten müssen. Die Core-Mechanik kommt im Koopmodus besonders gut zur Geltung, wenn vier Spieler ihre Fähigkeiten miteinander kombinieren. Zwischen den einzelnen Missionen kann jeder Spieler im Safehouse sein Loadout anpassen sowie Wildcards und Perks auswählen.

Guter Multiplayer noch besser

Im Mehrspielermodus können wir weitestgehend frei mit der neuen Bewegungsmechanik

herumspielen. Die 13 recht kompakten Maps, die zum Launch zur Verfügung stehen, wurden von Grund auf für dieses Bewegungssystem geschaffen. Auf der Karte »Breach« hupsen wir im Zickzack von einer Hausfassade zur anderen, und auf »Forest« liefern wir uns Schusswechsel, während wir im Kreis an Baumrinden entlanglaufen. Ebenfalls cool: Flüsse oder Poolanlagen erlauben eine völlig neue Art der Bewegung. Der Feind hat sich auf der Brücke der Karte »Hunted« verschanzt? Dann einfach ins kühle Nass eintauchen und den Gegner von hinten aus dem Wasser überraschen. Die einzelnen Bewegungen lassen sich außerdem prima miteinander verketteten. Mit etwas Übung ergibt sich so ein herrlicher Flow. Blöd: Anders als in Titanfall können wir nicht jedes Gebäude erklimmen. Diese Grenzen fallen dank des cleveren Kartendesigns meist nicht auf, hin

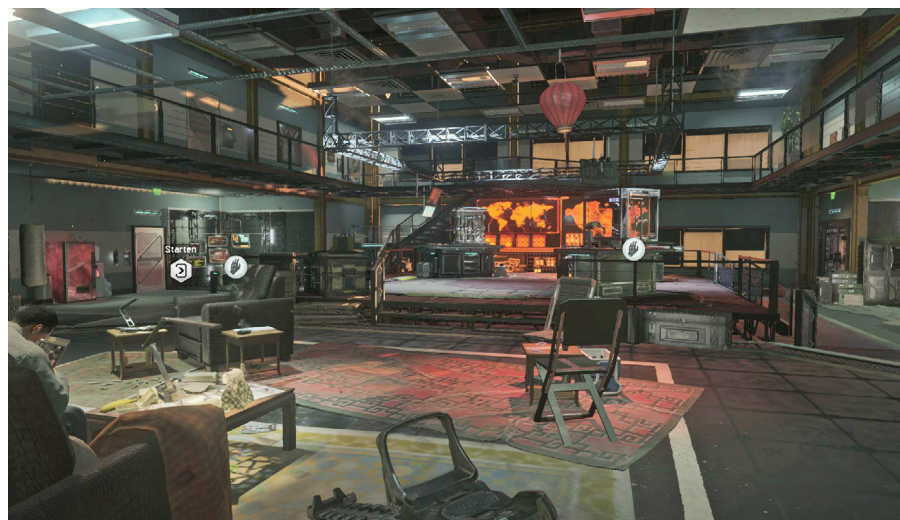
und wieder wundern wir uns aber doch, wenn wir an einer unsichtbaren Mauer abprallen. Davon abgesehen ist das Layout bei allen Karten gelungen. Camper können sich nie in Sicherheit wägen, weil Höhlen oder Räume stets mehrere Angriffspunkte bieten.

Robotereskorte

Die insgesamt elf unterschiedlichen Spielmodi wie (Team-)Deathmatch, Uplink, Abschuss bestätigt und Hardpoint sind bis auf eine Ausnahme alles alte Bekannte. Als neuer Modus kommt in Black Ops 3 »Geleitschutz« hinzu. Darin läuft ein Roboter auf einer festgelegten Route quer über die Karte zu einem vorgegebenen Zielpunkt. Während die Angreifer alles daran setzen, die Blechbüchse aufzuhalten, gibt das Verteidigerteam Geleitschutz. Hat der Roboter genügend Treffer kassiert, sackt er in sich zusammen und muss erst wieder hochfahren. Erreicht er das Ziel in fünf Minuten, erhält das Eskortteam einen Punkt. Andernfalls gehen die Angreifer als Sieger hervor. Eine schöne Ergänzung zu den üblichen Spielmodi, auch wenn die Gefechte beim Standort des Roboters oft in stumpfe Stellungskämpfe ausarten.

Jeder ist ein Spezialist

Wie schon bei den Vorgängern motiviert das Levelsystem enorm. Mit jedem Stufenaufstieg schalten wir neue Waffen, Aufsätze, Skins, Embleme, Perks und die neuen Spezialistenklassen frei. Letztere dürften vor allem Einsteiger gefallen. Neun verschiedene Helden mit je zwei Fähigkeiten stehen zur Auswahl. Vor jeder Partie müssen wir uns für einen Helden und eines der beiden Talente entscheiden. Dahinter verbergen sich aktive oder passive Superangriffe, die sich automa-



Zwischen den Missionen können wir im Unterschlupf unsere Waffen und Ausrüstung anpassen.



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Black Ops 3 hat mich positiv überrascht – neun Stunden Kampagne und dann gleich zwei davon? Ich bin immer noch davon beeindruckt, wie Treyarch es geschafft hat, mit denselben Missionen eine komplett andere Geschichte zu erzählen.

Die Entwickler haben aber auch den an sich schon erstklassigen Multiplayer noch weiter verbessert. Am besten haben mir die neuen Helden gefallen, weil auch Gelegenheitsspieler und Einsteiger Glücksmomente erleben. Als Destiny-Spieler liebe ich es außerdem, als Orbit mit Pfeil und Bogen um mich zu schießen. Treyarch hat viele Elemente bei der Konkurrenz abgucken und gut in Black Ops 3 integriert. Der knallharte Zombiemodus ist mir persönlich zu happig, Hardcore-Fans und Strategen werden sich hingegen freuen. Ein rundum gelungenes Call-of-Duty-Erlebnis also – wenn da nicht die technischen Patzer wären.

Es ist wirklich schade, dass Treyarch die eigenen Ambitionen mit den Problemen der PC-Version torpediert. Außerdem habe ich mir vom Dual-Monitor-Splitscreen mehr erwartet. Trotzdem: Wenn es reibungslos läuft, ist Black Ops 3 für mich das beste CoD seit Jahren, das im März 2016 mit Serverbrowser und Mod-Support sogar noch etwas besser werden dürfte.

tisch aufladen. Per Tastendruck zücken wir als Seraph kurzzeitig den Revolver, lassen als Ruin eine verheerende Rammattacke mit Stachelhandschuhen vom Stapel oder nehmen als Outrider Gegner mit Pfeil und Bogen aufs Korn. Die Spezialistenklassen bringen Würze in die Gefechte und erlauben noch mehr Individualisierungen. Unfaire Vorteile bietet kein Held, da letztlich immer noch das spielerische Können entscheidet. Wer

keine Lust auf die typische Sammeltretmühle hat, kann in Custom Matches sofort auf alle Waffen und Klassen zugreifen. Des Weiteren führt Treyarch mit »Ban&Protect« ein neues Votingsystem ein, das der Balance zugutekommt. Obendrein kehrt der Theater-Modus zurück, in dem wir Replays anschauen können. Somit gibt es viele kleine Verbesserungen und neue Features, die den tollen Multiplayer noch etwas besser machen.

Schlampige PC-Portierung

Black Ops 3 ist eines der besten Call of Dutys seit langem, neben Lob haben sich Activision und Treyarch aber auch Kritik für die schlampige PC-Portierung verdient. Sie lässt sich bereits am extremen Hunger nach RAM und Grafikkartenspeicher festmachen, der auf vielen PCs für Probleme wie Einbrüche der Bildrate oder Maus-Lags verantwortlich sein dürfte. Im Multiplayer läuft das Spiel zwar spürbar runder, was vermutlich auch mit der langen Beta-Phase zusammenhängt, das ist aber nur ein schwacher Trost.

Vom Systemspeicher sind im Singleplayermodus bereits nach kurzer Spielzeit fast 10 GByte belegt und der VRAM von Grafikkarten ist in Full HD schnell bis zum Anschlag gefüllt – selbst bei einer GTX 980 Ti, die über 6 GByte Grafikkartenspeicher verfügt. Zum Vergleich: Fallout 4 belegt trotz seiner großen, offenen Spielwelt nur etwas mehr als 4 GByte Systemspeicher und benötigt selbst in der sehr hohen 4K-Auflösung von 3840x2160 nur circa 3 GByte VRAM.

Auch die vergleichsweise hohe CPU-Last ist ungewöhnlich – vor allem wenn man bedenkt, dass der Singleplayer zu großen Teilen aus geskripteten Szenen besteht. Kein Wunder also, dass Black Ops 3 auf etwa der Hälfte unserer Testsysteme nicht rund läuft und dass viele Spieler in Steam-Rezensionen über schlechte Performance klagen.

Die besten Chancen auf ein flüssiges Spielerlebnis haben Sie mit 16 GByte Arbeitsspeicher und einer flotten Grafikkarte. Die Grafikdetails zu reduzieren, schafft zwar bei Problemen meist bereits etwas Abhilfe, al-

Ban&Protect-System

Das neue Ban&Protect-System ist in erster Linie im E-Sport-Bereich interessant. Das System erlaubt es allen Spielern der Reihe nach, ein beliebiges Item, einen Perk oder einen Spezialisten zu sperren oder zu schützen. Haben alle Spieler in der Lobby abgestimmt, werden nacheinander die Spezialistenklassen festgelegt. Anschließend können wir noch unseren Loadout anpassen.

lerdings treten die Framedrops teilweise auch auf absoluten Highend-Systemen auf.

Wenn wir das Glück haben, dass Black Ops 3 auf unserem Rechner vernünftig läuft, dann ist es das beste Call of Duty seit Jahren. Das hilft allerdings denjenigen herzlich wenig, die temporäre Ruckelorgien oder einen schlicht unspielbaren Zustand erleben. Entwickler Treyarch muss hier schleunigst nachhaltiger und umfangreicher nachbessern, als bisher geschehen, denn eigentlich könnte Black Ops 3 den reichlich rampolierten Ruf der Serie wieder reparieren. Und das wird mit den technischen Problemen nun unnötig aufs Spiel gesetzt. ★

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-530 / AMD Phenom II X4 810
Geforce GTX 470 / Radeon HD 6970
6 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500K / AMD FX-8120
Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- bombastische Soundkulisse
- schicke Spezialeffekte
- hervorragende (englische) Sprecher
- detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze
- einige Matschtexturen

SPIELDESIGN

- offene Areale
- sinnvolle Core-Fähigkeiten bringen Abwechslung
- motivierendes XP-System
- Schubdüsen und Wallruns sorgen für Dynamik
- manchmal ungünstige Checkpoints

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade in Kampagne
- vielfältige Spielstile dank Perks, Scorestreaks und Wildcards
- fordernde Gegner-KI
- gut ausbalancierter Multiplayer
- Ban&Protect-System

ATMOSPHÄRE / STORY

- interessante Cyber-Thematik
- Mittendrin-Gefühl durch druckvollen Sound
- eingebettete Zombiekampagne
- typische Call-of-Duty-Momente
- komplexer Erzählstil nicht jedermanns Sache

UMFANG

- zwei Kampagnen mit je elf Missionen
- Zombiemodus Shadows of Evil
- Onlinekoop und Splitscreen
- umfangreicher Multiplayer
- zig Individualisierungsmöglichkeiten für Waffen, Aufsätze, Perks

ABWERTUNG

Je nach Systemkonfiguration kann es zu Lags, Einbrüchen der Bildrate, Mausaussetzern und Spielabstürzen kommen, was das Spielerlebnis erheblich beeinträchtigt.

FAZIT

Black Ops 3 ist das umfangreichste CoD überhaupt, doch die zahlreichen Macken bei der PC-Technik trüben das Shooter-Vergnügen enorm.

89

-10

79



In der Nightmares-Kampagne wollen uns Zombies ans Leder. Mit dem Tentakelmonster (Hat hier jemand The Darkness gesagt?) können wir die Matschbirnen elektrisieren.