Call of Duty: Black Ops 4

MODERN WARFARE ROYALE

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Treyarch** Termin: **12.10.2018**

Entwickler Treyarch verpasst Call of Duty jede Menge Neuerungen – und den nötigen Neustart?

Von Tobias Veltin, Stefan Köhler und Markus Schwerdtel

Was für eine Überraschung! Auch dieses Jahr erscheint ein neuer Teil der offenbar unverwüstlichen CoD-Reihe. Ironie-Modus aus: Das nächste, immerhin schon 15. Call of Duty wird Black Ops 4 heißen. Und kaum wurde das Spiel Mitte Mai präsentiert, spaltet es auch schon die Community: Die eine Gruppe behauptet, dass sich gegenüber Black Ops 3 fast nichts getan hat. Die anderen sehen kein klassisches Call of Duty mehr. Was stimmt denn nun? Wir waren bei der Enthüllung in Los Angeles dabei und haben Probe gespielt. Und sind überrascht, wie viel das für das neue Call of Duty zuständige Studio Treyarch ändert. Und wie viel allen Innovationen zum Trotz doch gleichbleibt.

Boots on the ground

CoD: Black Ops 4 ist tatsächlich wie von den Entwicklern versprochen »boots on the ground«, also eine Rückkehr zum ursprünglichen Bodenkampf-Feeling der Serie. Neben dem Greifhaken eines Charakters gibt es keine spezielle Fortbewegungsart der Marke Sprungdüsen oder Exo-Suit – das würde auch nicht zum Nahe-Zukunfts-Szenario des Titels passen. Dafür kehrt unendliches Sprinten zurück, und wir können meterweit über den Boden rutschen, um Geschossen auszuweichen. Dieses im Vergleich zum direkten Vorgänger eingeschränkte Bewegungsrepertoire ist in Wahrheit ein Fortschritt. Der Multiplayer-Modus von Black Ops 2 gehörte

Auf der Karte Seaside verteidigen wir mit Feuer die Eroberungszone mit dem Flammenwerfer (Purifier).

Kamerad Crash hat ein Assault Pack im Level deponiert, an dem man sich mit Munition versorgt.

schließlich zu den beliebtesten der Serie, nach Advanced Warfare, Black Ops 3 und Infinite Warfare hatten die Spieler obendrein genug vom Herumgehüpfe samt Wallruns und Thrust-Sprüngen. Dem trägt Treyarch nun in Black Ops 4 Rechnung.

Lasst 'nen Spezialisten ran!

Angenehme Nicht-Neuerung: Das Specialist-System aus Black Ops 3 kehrt zurück. Specialists sind einzelne Charaktere mit besonderen Fähigkeiten und Gadgets, etwa praktischen Schilden, Greifhaken oder mobilen Spawnpunkten. Insgesamt gibt es vom Launch von Call of Duty: Black Ops 4 weg immerhin zehn dieser Spezialisten, später sollen per DLC bzw. Season Pass weitere der »Helden« hinzukommen.

Wer im Team effektiv spielen will, kommt nicht umhin, sich mit seinen Kameraden bei der Wahl des Specialists abzustimmen. Erst die gekonnte Kombination der Spezialfähigkeiten soll aus einer schießwütigen Chaotentruppe eine effektive Mannschaft machen. Damit bekommt Call of Duty endlich echtes Teamplay! Der Medic-Specialist Crash etwa kann mit seiner Spezialfähigkeit Spieler sofort heilen und die Lebensenergie kurzfristig um 100 Punkte anheben. Mit seinem Gadget legt er hingegen eine Munitionstasche hin. Die ist auch nötig, weil jeder Spieler über wenig Reservemunition verfügt.

Jedes Team kann jeden Spezialisten nur einmal ins Feld führen, fünf (nervige) Firebreaks (Klassen mit Flammenwerfern) wird es also nicht mehr in einem Match geben. Dafür lassen sich die Charaktere nun genau wie die Pick-10-Klasse (unsere gespeicherten Kombis aus Waffe und Equipment) im Match jederzeit wechseln. Diese strengere Team-Ausrichtung passt zum neuen Credo, dass Call of Duty besonnener, taktischer werden soll. Auch die kleinere Teamgröße (5 vs 5 statt 6 vs 6) bringt etwas Ruhe rein.

Taktik dank Bremse

Zwar bewegt man sich noch immer ziemlich schnell durch die Levels, das Spielgefühl ist aber deutlich langsamer und damit taktischer geworden. Daran ist nicht nur der Wegfall der Sprungdüsen schuld, sondern diverse andere, vermeintlich kleine Änderungen. Spieler haben jetzt zum Beispiel standardmäßig 150 Lebenspunkte, die per Perk und mit einer Specialist-Fähigkeit zumindest temporär auf 300 hochgedreht werden können. Zusammen mit den ungewöhnlich niedrigen Feuerraten der Waffen ergeben sich vergleichsweise langanhaltende Feuergefechte. Nicht der beste Reflex siegt (auch wenn der natürlich hilft), vielmehr ist ein überlegter Angriff zielführend, bei dem wir uns mit schlauer Positionierung und dem richtigen Einsatz unseres Equipments einen Vorteil verschaffen.

Apropos Positionierung: Dank neuem »Fog of War«-System verdeckt nun Kriegsnebel große Teile der Minimap. Lediglich die Sichtkegel des Spielers und seiner Kameraden lichten den Nebel, zudem lässt sich der aufgedeckte Bereich mit Gadgets und Fähigkeiten erweitern. Das macht den Kampf um Informationen und Aufklärung noch viel wichtiger (ähnlich wie in CS:GO und Rainbow Six: Siege), erfolgreiche Flankenmanöver sind noch fataler für unachtsame Teams. Wen der Nebel stört, der holt sich den Spezialisten Recon ins Team. Sein Sensor verbessert um einen bestimmten Punkt herum die Sicht – und ganz nebenbei kann er seine Mitspieler durch Wände sehen lassen.

Verband oder Vorstoß?

In Call of Duty: Black Ops 4 gibt es kein automatisches Heilsystem mehr, stattdessen müsst ihr euch per Knopfdruck verarzten. Die manuelle Heilung ist das wohl wichtigste neue Feature. Im Feuergefecht muss der Spieler in Sekundenbruchteilen wichtige taktische Entscheidungen treffen: Spiele ich aggressiv und laufe auf den Gegner zu, während ich nachlade? Oder gehe ich in derselben Zeit lieber in Deckung und heile kurz, um beim nächsten Treffer nicht sofort aus den Latschen zu kippen?

Diese Risikoabwägung über die nächsten fünf Sekunden des Matches liefert tatsächlich eine neue spielerische Tiefe für die Serie. Bestimmte Schadenstypen (Feuer aus Flammenwerfer und Brandgranate, Strah-

Der Level Seaside erinnert an die legendäre Counter-Strike-Karte Italy.

Kein Solomodus! Oder doch?

Erstmals in der Seriengeschichte verzichtet Call of Duty: Black Ops 4 auf eine klassische, durchgehende Solokampagne. Stattdessen soll es kleinere Story-Häppchen geben, in denen die Vorgeschichte der einzelnen Specialists erzählt wird. Wie kam zum Beispiel Ruin zu seinem Greifhaken? Und warum ist Crash eigentlich Arzt geworden? Wie diese Episoden aussehen werden und wie lange uns eine davon beschäftigen wird, steht jedoch noch nicht fest. Spannend wäre zudem zu wissen, ob die per Season Pass bzw. DLC nachgereichten Spezialisten dann auch jeweils eine spielbare Hintergrundgeschichte mitbringen. Und dann gibt es da natürlich den Blackout- sowie den Zombie-Modus (siehe Kästen).

Eins der ersten Projekte war das Schwertkampfspiel Die by the Sword.

Overwatch lässt grüßen: Am Ende eines Matches zeigt uns Black Ops 4 die besten Szenen.

lung aus einer Specialist-Fähigkeit) verhindern zudem für einige Sekunden die Regeneration und zwingen den Gegner so effektiv zum Rückzug. Viele Spieler vergleichen das neue Call of Duty mit Overwatch, die Operatoren aus Rainbow Six: Siege und ihr Zusammenspiel sind aber unserer Meinung nach der weitaus treffendere Vergleich. Und wo wir gerade von Overwatch sprechen: Ähnlich wie in Blizzards Shooter tragen die Gegner in Black Ops 4 Gesundheitsbalken über dem Kopf. Die kennt man schon aus Infinite Warfare, aber durch die längeren Feuergefechte haben die Balken nun auch einen Nutzen.

Gut mit Gadgets

Die zehn Specialists funktionieren jetzt etwas anders als in Black Ops 3: Statt zwischen einer Waffe und einer Fähigkeit auszuwählen, haben die Charaktere nur noch ein bestimmtes Item in petto, das in den sogenannten taktischen Slot kommt. Wir müssen uns vor dem Match entscheiden, ob wir lieber mit Granaten oder eben einem Item ins Gefecht gehen. Jeder Specialist verfügt über ein eigenes Gadget, das aber auch angelegt werden muss. Der Specialist Ruin erhält so beispielsweise den Greifhaken, um durch Fenster direkt ins Obergeschoss eines Hauses zu gelangen. Firebreak erzeugt hingegen einen Gebietsschaden, der Gegnern zeitweise die Möglichkeit zur Regeneration nimmt. Gadgets regenerieren sich zwar langsam automatisch, allerdings sprechen wir hier eher von Minuten als von Sekunden, der Einsatz will also wohlüberlegt sein.

Die Limitierung auf einen taktischen Slot sorgt auch dafür, dass der Granaten-Spam aufhört. Während in Call of Duty: WW2 derzeit jeder mit zwei bis vier Granaten rumläuft, haben sich beim Anspiel-Event in Los Angeles die meisten Teilnehmer lieber für ein sinnvolles Gadget entschieden. Zum Beispiel das seit Black Ops 2 bekannte Trophy-Schutzsystem, das automatisch feindliche Granaten neutralisiert. Damit das Spiel trotz aller Items und Fertigkeiten nicht in die Balance-Bredouille kommt, soll es vor dem Release eine Multiplayer-Beta geben.

Muster ohne Wert

Treyarch hat für Black Ops 4 für jede Waffe individuelle Rückstoßmuster versprochen,

Zombies greifen an … schon wieder!

In World at War hob Treyarch im Jahr 2008 den Zombie-Modus aus der Taufe, in Black Ops 4 steht nun 10 Jahre später die bislang größte Zombie-Komponente an, für die man sich laut Treyarch »wieder ans Reißbrett« gesetzt hat. Gedacht ist dieser Modus wie schon die Jahre zuvor hauptsächlich für Koop-Spieler. Es gibt drei einzelne größere Zombie-Szenarien zum Release, jede mit besonderem Setting und eigener kleiner Storyline. Das erste Szenario trägt den Titel IX und versetzt die Charaktere in ein Gladiatoren-Setting, in dem sie in einem Amphitheater gegen Gegner kämpfen müssen. Das zweite Szenario Voyage of Despair spielt auf der Titanic und – wie der zugehörige Trailer vermuten lässt – sowohl vor als auch nach dem Crash mit dem Eisberg. Drittes Szenario im Bunde ist Blood of the Dead, die Neuauflage des unter Fans sehr beliebten »Mob of the Dead« aus Call of Duty: Black Ops 2, das im Alcatraz-Gefängnis spielt.

Mit Scarlet, Diego, Bruno und Shaw sind vier neue Helden am Start, die sich mit einem mysteriösen Kult anlegen, der Menschen mit einem an eine Monstranz erinnernden Artefakt in Zombies verwandeln will. Dank über 100 anpassbarer Parameter wie Zombie-Geschwindigkeit und Spielergesundheit lassen sich nun auch eigene Spielvarianten erstellen. Über sogenannte Callings soll es laut Treyarch regelmäßig neue Herausforderungen mit bestimmten Parametern geben. Solisten sollen auf Bots zurückgreifen können, die ihnen dann hoffentlich im Kampf gegen die ebenfalls angedeuteten Bossgegner zur Seite stehen.

Blackout: Call of Duty Royale

Bis ganz zum Schluss haben die Entwickler von Treyarch gewartet, bis sie im Rahmen des Community-Enthüllungs-Events zu Call of Duty: Black Ops 4 den neuen Battle-Royale-Modus gezeigt haben. Der Modus nennt sich Blackout und soll nicht einfach nur die Konkurrenz kopieren, sondern Battle Royale »auf die Black-Ops-Art« bieten. Treyarch verspricht eine riesige Karte, die größer als alle Maps ist, die das Studio je produziert hat. Um mal Zahlen zu nennen: Die Battle-Royale-Map soll 1.500 Mal größer ausfallen als die beliebte Nuketown-Karte. In Sachen Features scheint sich Blackout aus ausgesuchten Inhalten der gesamten Black-Ops-Historie zusammenzusetzen. Besonders spannend an Call of Dutys allererstem Battle-Royale-Modus ist die Tatsache, dass nicht nur Land- und Wasserfahrzeuge genutzt werden können, sondern sogar Helikopter.

Die Regeln scheinen sich dann aber doch am bestehenden Battle-Royale-Standard zu orientieren, genretypisch kann es nur einen Überlebenden bzw. ein überlebendes Team geben. Wie groß diese Mannschaften sein können, ist noch nicht bekannt. Wir vermuten jedoch, dass man sich an den Genregrößen Fortnite und PUBG orientiert und maximal vier Spieler in ein Team steckt. Blackout soll dabei dasselbe Gunplay und die gleichen, ausdifferenzierten Spielmechaniken bieten, die Call-of-Duty-Fans von der Shooter-Reihe gewohnt sind. Treyarch gab außerdem bekannt, dass der Blackout-Modus einen klassenbasierten Charaktereditor besitzt, der sich aus spielbaren Charakteren und Protagonisten der Black-Ops-Reihe speist. Auch die jeweiligen Helden der diversen Zombie-Kampagnen sollen in diesem »Best of« mit von der Partie sein.

für die Counter-Strike: Global Offensive auf dem PC berühmt ist. Bei jedem Feuerstoß folgt die Waffe demnach einem bestimmten Muster (verzieht zum Beispiel nach links oben), geübte Spieler können also den Rückstoß ausgleichen. In der Praxis haben wir davon aber wenig gespürt: Die vollautomatischen Waffen sind auf mittleren Entfernungen weiterhin praktisch lasergenau. Und auf hohen Reichweiten, bei denen ein gelerntes Rückstoßmuster tatsächlich etwas bringen würde, sind die Waffen dann bei Schadenswerten nicht mehr effektiv und der Gegner zu schnell hinter der Deckung verschwunden. Klar, unsere Anspielversion ist lange noch nicht fertig, aber hier haben die Entwickler noch viel Arbeit vor sich, wenn das Feature wirklich relevant werden soll.

Treyarch behauptet außerdem, dass jede Waffe einzigartig werden soll. Eigentlich gemeint: Wie bei vorherigen Black-Ops-Spielen (und anderen Shootern wie Battlefield 1) hat jede Waffe eine bestimmte Nische. Da gibt es das Sturmgewehr, das hohen Schaden und Reichweite auf Kosten von Mobilität und Feuerrate bietet. Ein anderes Gewehr überzeugt mit hohem Schaden auf kurze Distanz und schnellem Anlegen beim Zielen, ideal für den Häuserkampf. Anders als früher haben nun nicht alle Waffe dieselben Aufsätze, sondern solche Upgrades, die diese Nischen noch weiter unterstreichen bzw. die Waffen in unterschiedlichen Aspekten innerhalb der Nische verbessern.

Kartenkontrolle!

Nicht nur Waffen, Gadgets und Spezialisten, sondern auch Spielmodi sind zum Teil neu in Black Ops 4. Im neuen Spielmodus Control hält ein Team zwei Punkte, das Gegnerteam greift an und muss zur Einnahme eine Zeit lang die Verteidiger von den Einnahmezonen fernhalten. Beide Teams haben nur 25 Respawns, mit denen es also zu haushalten gilt. Spannend wird es, wenn beide Parteien keine Respawns mehr übrighaben und es zum Duell der letzten beiden Spieler kommt – quasi ein Mini-Battle-Royale. Nach einer Runde wechseln die Teams die Seiten, für einen Sieg muss eine Mannschaft drei Runden (egal ob Angriff oder Verteidigung) gewinnen. Unser Fazit zu diesem Modus: schön zu spielen und mit den limitierten Respawns für Call of Duty neuartig, aber nicht wirklich bahnbrechend.

Klassische Modi wie Hardpoint oder Domination kehren auch zurück. Lediglich eine kleine, neue Mechanik ist uns aufgefallen: Wenn wir 90 Prozent eines Punktes einnehmen, dann aber doch sterben und unser Teammitglied erst Momente später eintrifft, muss der Teamkollege die Einnahme nicht von vorne beginnen. Vielmehr gehen die von uns erlangten 90 Prozent erst langsam auf null zurück, quasi ein Eroberungs-Cooldown. Wenn das Gegnerteam auf den Einnahmepunkt läuft, kann es diesen Countdown-Prozess aber beschleunigen. Eine ebenso faire wie durchdachte Mechanik. Was Kennern der Treyarch-CoDs auffällt: Das sogenannte Three-Lane-Mapdesign mit den drei Laufwegen ist Geschichte. Vielmehr sind die Karten nun kleiner und die drei Wege in der Mitte miteinander verbunden. Man bewegt sich also eher in vier Kreisen oder wie auf einem vierblättrigen Kleeblatt – PC-Spieler kennen das vielleicht aus Counter-Strike. Valves Shooter-Dauerbrenner ist bestimmt nicht die schlechteste Inspiration, wenn Activision Blizzard den langfristigen Erfolg von Call of Duty: Black Ops 4 sichern will. Inspirieren lassen sich die Macher bei Treyarch für diesen Serienteil ohnehin reichlich, sei es nun bei Counter-Strike, PUBG, dem Megaerfolg Fortnite oder auch einfach bei eigenen Serienvorgängern. Uns soll das recht sein, wenn dafür im Oktober ein rundes, spaßiges Call of Duty herauskommt. ★

Wenn wir eine Taste gedrückt halten, fügen wir den Gegnern radioaktiven Schaden zu.

Stefan Köhler
@DoublePayje

Mit dem Trailer-Material von Call of Duty: Black Ops 4 hat sich Treyarch keinen Gefallen getan. Aber das wäre auch nicht der erste schwache Reveal-Trailer für ein Black Ops. Ästhetisch sieht es einfach sehr stark nach Black Ops 3 aus, egal ob Karten-Atmosphäre, Waffendesign, Specialists oder sogar das Interface. Optisch hat noch nie ein CoD einen nur so kleinen Sprung gemacht. Und dann spielt man das Ding ein paar Stunden und stellt fest, dass Black Ops 4 bedeutende Sprünge plant, ganz ohne Sprungdüsen. Langsamere Kämpfe, größere taktische Tiefe, mehr und vor allem echtes Teamplay. Besonders die aktive Heilungsmechanik und der Fog of War haben es mir angetan. Ich muss mehr und größere Risiken abwägen. Und aktiv um Informationen kämpfen, um so gegnerische Positionen aufzudecken. Das erinnert stark an die Konkurrenten Counter-Strike: Global Offensive auf dem PC und Rainbow Six: Siege. Call of Duty hat mit Black Ops 4 nicht weniger vor, als einen Teil seiner Arcade-Anmutung in Rente zu schicken und in Richtung Taktik-Shooter zu wachsen. Ich bin mehr als gespannt, ob das am Ende gelingt.