CALL OF DUTY · BLACK OPS 7 · MULTIPLAYER · SEASON 6

Hardcore

Handbuch für Waffen, Aufsätze und Klassen

Stand 11.10.2026

WAFFEN ERSTER WAHL

EGRT-17	Sturmgewehr	S
MK35 ISR	Sturmgewehr	S
X9 Maverick	Sturmgewehr	S
MXR-17	Sturmgewehr	S
M10 Breacher	Shotgun	S

IMMER DABEI

Zweitwaffe	Jäger 45
Wildcard	Extra-Gier
Feldaufrüstung	Trophy-System
Taktikausrüstung	Betäubungsgranate
Primärausrüstung	Kampfaxt

DREI KLASSEN

Ein Schuss auf Distanz

Laufen und Flanke

Zielpunkt halten

Die Rangliste und die Builds stammen aus einer einzigen Quelle mit eigener Hardcore-Wertung. Einen Hardcore-Guide für Black Ops 7 gibt es nicht; was zur Klasse und zur Spielweise hier steht, ist aus belegten Wirkungen abgeleitet und so gekennzeichnet.

ÜBERBLICK

So liest du das Handbuch

Stand 11.10.2026. Für Hardcore ist die Quellenlage dünn; deshalb steht bei jeder Empfehlung, ob sie belegt oder abgeleitet ist.

Was belegt ist und was nicht

Aufbau der Klasse, Perks, Wildcards und Ausrüstung sind für den Stand zum Start des Spiels belegt (September bis November 2025). Einen Hardcore-Guide für Black Ops 7 gibt es nicht: Alle Empfehlungen für Hardcore sind aus den belegten Wirkungen und den drei offiziellen Regeln abgeleitet. Änderungen der Seasons 1 bis 6 an Perks, Ausrüstung und Kosten waren nicht prüfbar.

Zu den Builds

- Alle Builds haben fünf Aufsätze. Die Varianten mit acht Aufsätzen (Wildcard Revolverheld) waren nicht abrufbar.
- Die Quelle nennt keine Build-Codes.
- Den Feuermodus führt die Quelle bei allen Waffenklassen als 8x57mm Overpressured. Im Spiel trägt er vermutlich das Kaliber der jeweiligen Waffe; hier steht er als Overpressured.
- Rolle, Stärke und Spielweise sind aus Klasse und Aufsätzen abgeleitet; die Quelle liefert dazu keinen Text.

Die Schiene



Rangstufe: fünf Segmente für S, eines für D, keines für E.

Seitenkopf: in welchem Kapitel du bist.

Die Akzentfarbe heißt immer: erste Wahl. Daneben steht ein Buchstabe oder das Wort Wahl.

Slots der Waffe

Visier	Optic
Mündung	Muzzle
Lauf	Barrel
Unterlauf	Underbarrel
Magazin	Magazine
Griff	Rear Grip
Schaft	Stock
Kamm (Comb)	Comb
Laser	Laser
Feuer-Mods	Fire Mods

Perks, Wildcards, Feldaufrüstungen, Ausrüstung und Punkteserien tragen den Namen aus dem deutschen Spiel; das Wörterbuch am Ende nennt den englischen. Waffen und Aufsätze stehen englisch wie in der Quelle: Marke und Zahl eines Aufsatzes sind im deutschen Menü gleich.

Inhalt

So liest du das Handbuch	2
Regeln und Spielweise	3
Rangliste nach Klasse	4
Datenblätter der Waffen	5
Weitere Builds, Nahkampf und Launcher	8
Aufbau einer Klasse und Wildcards	9
Perks	10
Perks Platz 3 und Kampfspezialität	11
Feldaufrüstungen, Taktikausrüstung und Primärausrüstung	12
Punkteserien und drei fertige Klassen	13
Tempo-Klasse mit der Sturmwolf 45	14
Schnell spielen: Können und Maus	15
Balance, Quellen und offene Punkte	16
Wörterbuch Deutsch–Englisch	17

REGELN

Hardcore: die Regeln und was daraus folgt

Offiziell gilt in Hardcore: eingeschränkte Anzeige, Friendly Fire an, deutlich weniger Leben. Eine Zahl für das Leben nennt keine Quelle.

Was daraus für die Waffe folgt

- 38 von 49 Waffen töten laut Quelle mit einem Treffer, darunter fast alle Sturmgewehre, alle Marksman Rifles, LMGs, Shotguns und Pistolen.
- Zwei Treffer brauchen nur M15 Mod 0, VX Compact, VMP, Razor 9mm, REV-46 und Gremlin.
- Alle fünf Sniper stuft die Quelle als nicht empfohlen ein: Fast jede Waffe tötet mit einem Treffer und ist schneller im Anschlag.
- 19 der 20 Top-Builds tragen einen Schalldämpfer. Dazu kommt meist ein Lauf für Reichweite oder Overpressured-Munition. Magazine fehlen fast überall.
- Weil die Zeit bis zum Kill fast überall gleich ist, entscheiden Handling, Unsichtbarkeit und die Distanz, bis zu der ein Treffer reicht.

Wie weit eine Waffe mit einem Treffer tötet, sagt die Quelle nicht; sie vergibt nur das Etikett.

Was keine Quelle sagt

- Die genaue Zahl der Lebenspunkte.
- Ob Teamschaden auf dich zurückfällt und ob es Strafen nach Teamkills gibt.
- Welche Teile der Anzeige fehlen: Minimap, Fadenkreuz, Killfeed, Munitionsanzeige.
- Ob die Minimap bei eigener Drohne erscheint.
- Ob Ausrüstung und Punkteserien Mitspieler verletzen.
- Welche Hardcore-Playlists in Season 6 laufen. Zum Start waren es je nach Quelle Team Deathmatch, Domination, Kill Confirmed, Search and Destroy, Hardpoint, Free-for-All, Overload und Face Off.

So klärst du es: Diese sechs Punkte klärst du in einer Minute selbst: Regelbildschirm der Hardcore-Playlist und eine Runde gegen Bots.

Spielweise: zehn Regeln, die daraus folgen

Erst erkennen, dann schießen
Friendly Fire ist an. Wer auf Bewegung schießt, trifft Mitspieler.

Sprengstoff nur ins Leere
Auf eigenen Zielpunkten lieber Stun oder Flash als Splittergranate.

Hören ersetzt die Minimap
Auf Schritte, Nachladen und Ausrüstung achten; selbst leise bleiben und nicht dauernd sprinten.

Rücken an die Wand
Blickwinkel begrenzen und nach jedem Kill die Position wechseln.

In Deckung nachladen
Die Nachladepause im Offenen ist der häufigste Tod.

Aus der Schusslinie bleiben
Nicht vor Mitspielern kreuzen und an Engstellen nicht hintereinander stehen.

Der erste Treffer gewinnt
Auf Kopfhöhe vorzielen, Ecken einzeln und eng nehmen, nicht im Sprint um die Ecke.

Durch Deckung schießen
Dünne Deckung schützt in Hardcore kaum. Bekannte Positionen durch die Wand beschießen.

Eingänge prüfen
Fallen und Minen töten sofort. Ingenieur oder Stratege zeigen sie.

Langsamer als in Core
Eine Sekunde prüfen, wer um die Ecke kommt, bevor du abdrückst.

Abgeleitet aus den Regeln; die einzige gefundene Tipp-Quelle bezieht sich auf Black Ops 6. Zu Einstellungen für Hardcore (Audio, Sichtfeld) gibt es keine belegte Quelle; deshalb steht hier kein Wert. Regeln: offizieller Blog zum Start des Multiplayers (November 2025, über Suchtreffer); warzoneloadout.games, Bereich BO7 Hardcore, Stand 08.10.2026. Einzige Quelle mit einer eigenen Hardcore-Rangliste; nicht gegengeprüft.

RANGLISTE

Rangliste nach Klasse

Alle 49 Waffen in der Hardcore-Wertung. Innerhalb einer Stufe steht die bessere Waffe weiter links.

Sturmgewehr

Ein Treffer auf Distanz bei brauchbarem Handling. Die ersten drei laufen mit Overpressured. Stufe D braucht zwei Treffer.

S	EGRT-17 · MK35 ISR · X9 Maverick · MXR-17
A	Voyak KT-3 · DS20 Mirage · TR51 Para · AK-27
B	AN-94 · FG42
C	Peacekeeper Mk1 · Maddox RFB
D	M15 Mod 0 · VX Compact

SMG

Schnellstes Handling, aber nur zwei SMGs in Stufe A. VMP, Razor 9mm, REV-46 und Gremlin brauchen zwei Treffer.

A	Sturmwolf 45 · RK-9
C	CBRS-3 · Dravec 45
D	Carbon 57 · MPC-25 · VST · Ryden 45K · Kogot-7 · VMP · Razor 9mm · REV-46 · Gremlin

Marksman

Übernehmen die Rolle der Sniper: ein Treffer auf Distanz bei besserem Handling.

A	M8A1 · KRS-7.62 · Swordfish A1 · Warden 308
B	M34 Novaline

LMG

Große Magazine und Durchschlag, um Linien zu halten; dafür träge.

A	Sokol 545
B	MK.78
C	XM325 · Mammoth

Shotgun

Die M10 Breacher ist die einzige Waffe in Stufe S, die kein Sturmgewehr ist.

S	M10 Breacher
B	SG-12 · Akita · Echo 12

Pistole

Eine Pistole, die mit einem Treffer tötet, ist in Hardcore eine vollwertige Zweitwaffe.

A	Jäger 45
B	1911
C	CODA 9
D	Velox 5.7

Sniper

Laut Quelle nicht empfohlen: kein Schadensvorteil mehr, aber langsames Anlegen.

E	VS Recon · Hawker HX · Shadow SK · Strider 300 · XR-3 Ion

Quelle: warzoneloadout.games, Bereich BO7 Hardcore, Stand 08.10.2026. Einzige Quelle mit einer eigenen Hardcore-Rangliste; nicht gegengeprüft.

WAFFEN · HARDCORE-BUILDS MIT FÜNF AUFSÄTZEN · BLATT 1 VON 3

EGRT-17 S

Sturmgewehr · Allround, Linien auf mittlere bis weite Distanz

Platz 1 der Hardcore-Rangliste. Leise, ein Treffer genügt. Der Build verzichtet auf Visier und Magazin. Einzelschüsse oder kurze Feuerstöße; nie durch Mitspieler hindurch vorhalten.

Mündung	EAM Ibis Suppressor
Lauf	14.6" LTI Verdin Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	LTI Diode Grip
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: mittel; Rangliste und Waffenseite stimmen überein.

MK35 ISR S

Sturmgewehr · Halten auf Distanz

Platz 2. Der Schalldämpfer steckt im Lauf, das Visier ist an Bord. Aus der zweiten Reihe Sichtlinien abdecken.

Visier	Lethal Tools ELO
Lauf	19" MFS Nightfall Suppressed Barrel
Griff	Verdugo Brigand Grip
Laser	1mW Instinct Laser Array
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: mittel.

X9 Maverick S

Sturmgewehr · Allround, Zielpunkte

Platz 3. Leise, mit Visier und Rückstoßgriff. Zielpunkte anlaufen und Einzeltreffer setzen.

Visier	Lethal Tools ELO
Mündung	Defense-H Suppressor
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	Daedalus Grip
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: mittel.

MXR-17 S

Sturmgewehr · Halten auf Distanz

Tötet mit einem Treffer, ohne Overpressured zu brauchen. Auf Kopfhöhe vorhalten, einzeln schießen.

Visier	FANG HoverPoint ELO
Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	18" Rapid Sterling Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	Aria Assail Grip

Belastbarkeit: mittel.

M10 Breacher S

Shotgun · Nahbereich, Räume räumen

Einzige Shotgun in Stufe S, mit Schalldämpfer. Eine Pumpwaffe: Ein Fehlschuss kostet Zeit. In Gruppen mit Mitspielern nie feuern, die Streuung trifft das eigene Team.

Mündung	Redwell Agency Suppressor
Lauf	19.8" Bull Barrel
Schaft	M10 Breacher Argus Lever
Laser	2mW Adaptive Tactical Laser
Feuer-Mods	Pump Guide Rod

Belastbarkeit: mittel.

Sturmwolf 45 A

SMG · Flanke, Zielpunkte

Bestes SMG der Hardcore-Liste, leise. Flankenrouten laufen und kurze Distanzen suchen.

Mündung	Bowen .45 Suppressor
Lauf	13.2" Piston Mosaic Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Magazin	MFS Tigris .40 Cal Mag
Laser	EMT3 Agile Laser

Belastbarkeit: mittel.

WAFFEN · HARDCORE-BUILDS MIT FÜNF AUFSÄTZEN · BLATT 2 VON 3

RK-9

A

SMG · Flanke

Zweitbestes SMG. Leise, mit Overpressured. Aggressiv um Zielpunkte, aus der Hüfte und mit schnellem Anlegen.

Mündung	Bowen .45 Suppressor
Lauf	9.9" Bowen Cerium Barrel
Unterlauf	MFS Ironlung Handstop
Schaft	VAS Conduit Stock
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: mittel.

Voyak KT-3

A

Sturmgewehr · Allround

Der Standard-Build aus Schalldämpfer, Lauf, Visier und Griff. Mittlere Distanz, Unterstützung am Zielpunkt.

Visier	Lethal Tools ELO
Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	15" Bowen Dualist Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	Pleated Grip

Belastbarkeit: mittel.

DS20 Mirage

A

Sturmgewehr · Allround, mittlere Distanz

In Season 5 gestärkt: voller Schaden 28 bis 25,4 Meter, danach 23, ab 44,5 Metern 22. Ob der Treffer auf weite Distanz noch reicht, ist nicht belegt; die mittlere Distanz bevorzugen.

Visier	FANG HoverPoint ELO
Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	18.9" Westerlies Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	Viceroy Grip

Belastbarkeit: mittel.

TR51 Para

A

Sturmgewehr · Halten auf Distanz

Neu in Season 6. Der einzige Top-Build ohne erkennbaren Schalldämpfer: Ob die Mündung Greaves Ti-762 einer ist, sagt die Quelle nicht. Kein Visier, also über Kimme und Korn.

Mündung	Greaves Ti-762
Lauf	15.6" Bowen Talarion Barrel
Griff	Argos Precision Grip
Schaft	Dissident Full Stock
Laser	1mW Instinct Laser Array

Belastbarkeit: mittel.

AK-27

A

Sturmgewehr · Allround

Hoher Schaden, hoher Rückstoß. Einzeln schießen, nicht durchziehen.

Visier	FANG HoverPoint ELO
Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	17" Bystro Speed Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	Garin Advanced Grip

Belastbarkeit: mittel.

M8A1

A

Marksman · Ein Schuss auf Distanz

Bestes Marksman Rifle der Liste und der Ersatz für den Sniper. Seit Season 5 zählt ein Treffer am Nacken 1,15-fach. Sichtlinien halten, auf Oberkörper und Kopf zielen.

Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	15" Ascend-KS Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Griff	K&S Raze Grip
Laser	1mW Instinct Laser Array

Belastbarkeit: mittel.

WAFFEN · HARDCORE-BUILDS MIT FÜNF AUFSÄTZEN · BLATT 3 VON 3

KRS-7.62

A

Marksman · Weite Distanz

Der einzige Top-Build mit dreifachem Zielfernrohr. Im Nahbereich unhandlich: lange Sichtlinien suchen und nicht vorstoßen.

Visier	Greaves AccuSpot 3x
Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	15" MFS Incursion Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Kamm (Comb)	Percy-V Riser

Belastbarkeit: mittel.

Swordfish A1

A

Marksman · Distanz, Feuerstoß

Feuerstoß-Waffe; in Season 5 geschwächt, die Pause zwischen den Stößen stieg von 280 auf 300 Millisekunden. Ein Stoß je Ziel, dann die Position wechseln.

Mündung	Redwell Shade-X Suppressor
Lauf	13" EAM Volare Barrel
Griff	Hawker VIC-R Grip
Schaft	Amber-J Stock
Laser	1mW Instinct Laser Array

Belastbarkeit: mittel.

Warden 308

A

Marksman · Ein Schuss aus der Flanke

Als Pistolen-Umbau mit kurzem Lauf: eine kompakte Ein-Schuss-Waffe für nah bis mittel. Jeder Schuss muss sitzen. Reichweite und Schussfolge sind nicht belegt.

Mündung	Outlaw Silencer
Lauf	6" Snub Nose Barrel
Griff	Partition Grip
Kamm (Comb)	Warden 308 Badlands Pistol Kit
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: niedrig bis mittel.

Sokol 545

A

LMG · Zielpunkt halten, Durchschlag

Bestes LMG der Liste. Träge im Anschlag: vorab positionieren und Zugänge abdecken.

Mündung	SWF Tishina-11
Magazin	Clepen Fast Mag
Griff	Pythian-VI Grip
Laser	1mW Instinct Laser Array
Feuer-Mods	Sokol 545 Warpath Blitz Kit

Belastbarkeit: mittel.

Jäger 45

A

Pistole · Zweitwaffe erster Wahl

Beste Pistole der Hardcore-Liste. Mit einem Treffer tödlich und damit mehr als eine Notlösung.

Mündung	Jäger Roar Suppressor
Lauf	8" Warp-45 Barrel
Griff	VX-Shift Grip
Laser	Rapid Sight Motion Laser
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: mittel.

1911

B

Pistole · Zweitwaffe

Zweite Wahl hinter der Jäger 45, hier mit kleinem Visier.

Visier	LTI Mini
Mündung	P-45 Strike Comp Suppressor
Lauf	5.1" Tessellate Barrel
Griff	F4-Able Grip
Feuer-Mods	Overpressured

Belastbarkeit: mittel.

Quelle: warzoneloadout.games, Bereich BO7 Hardcore, Stand 08.10.2026. Einzige Quelle mit einer eigenen Hardcore-Rangliste; nicht gegengeprüft.

WAFFEN

Weitere Builds, Nahkampf und Launcher

Für die Waffen der unteren Stufen genügt die Liste der fünf Aufsätze.

WAFFE	STUFE	AUFSÄTZE
CODA 9	C	Bowen 9mm Suppressor, 5.6" Banisher Barrel, ST3-Gloria Grip, Coda 9 Adaptive Discharge Mod, Overpressured
AN-94	B	VAS 5.56 Suppressor, FANG HoverPoint ELO, VAS Convergence Foregrip, Bowen Umbral Grip, 1mW Instinct Laser Array
FG42	B	VAS 8mm Suppressor, 14" Pressure Barrel, Lethal Tools ELO, Tress Grip, 1mW Instinct Laser Array
Dravec 45	C	Redwell Shade-X Suppressor, 19" EAM Horizon Barrel, FANG HoverPoint ELO, Dravec 45 Aftermath Vertical Magazine, Herald-Z1 Grip
Peacekeeper Mk1	C	K&S Stalker 57-X, 23.5" Longbow Barrel, MFS Counterforce-C1 Stock, VAS Convergence Foregrip, EMT3 Agile Laser
CBRS-3	C	Bowen 9mm Suppressor, 15" Redwell Parlay Barrel, VAS Convergence Foregrip, EMT3 Agile Laser, Overpressured
XM325	C	Redwell Shade-X Suppressor, Lethal Tools ELO, VAS Convergence Foregrip, Elysian Quick Grip, MFS Motion Strike Laser
Mammoth	C	HDR-762 Suppressor, 14" MFS Cascade Barrel, VAS Convergence Foregrip, Alliance Grip, 1mW Instinct Laser Array
Maddox RFB	C	VAS 5.56 Suppressor, 24" Assemblage Barrel, Lethal Tools ELO, VAS Convergence Foregrip, Hallux Mix Grip
M15 Mod 0	D	Redwell Shade-X Suppressor, 20" Delta-F2 Barrel, Lethal Tools ELO, VAS Convergence Foregrip, Hexcut Grip
Velox 5.7	D	Greaves Covert-5, 5.2" LX-3M Barrel, FANG HoverPoint ELO, RDW-12 Fast Grip, AirGlide Target Laser

Für M34 Novaline, SG-12, Akita, Echo 12 und MK.78 war kein Hardcore-Build abrufbar.

Nahkampf

Im Spiel sind Knife, Flatline Mk.II, Executioner's Duet und seit Season 6 Arcblade. Eine Hardcore-Rangliste gibt es nicht. Dass Nahkampf mit einem Treffer tötet, ist bei so wenig Leben naheliegend, aber nicht belegt.

Launcher

Launcher lohnen in Hardcore vor allem gegen Punkteserien. Die Hauptwaffe tötet ohnehin mit einem Treffer, und Splitterschaden trifft bei Friendly Fire auch das eigene Team. Dexerto (20.04.2026) führt A.R.C. M1 und AAROW 109 im allgemeinen Multiplayer nur in Stufe D.

Quelle: warzoneloadout.games, Bereich BO7 Hardcore, Stand 08.10.2026. Einzige Quelle mit einer eigenen Hardcore-Rangliste; nicht gegengeprüft.

KLASSE

Aufbau einer Klasse

Bis zu zehn eigene Klassen, mitten in der Partie änderbar.

Die Plätze

Hauptwaffe	Fünf Aufsätze, mit der Wildcard Revolverheld acht.
Zweitwaffe	Pistole oder Launcher; mit Overkill eine zweite Hauptwaffe.
Nahkampf	Eigener Platz für jeden Operator.
Taktikausrüstung, Primärausrüstung	Je ein Gegenstand.
Feldaufrüstung	Eine; mit Prepper zwei.
Perks	Drei: je einer aus Platz 1, 2 und 3.
Kampfspezialität	Ergibt sich aus den Farben der drei Perks.
Wildcard	Eine.
Punkteserien	Drei; mit High Roller vier.
Übertaktungen	Je Taktikausrüstung, Primärausrüstung, Feldaufrüstung und Punkteserie zwei zur Wahl, eine ist aktiv.

Wildcards

WILDCARD	WIRKUNG UND EINSATZ IN HARDCORE	
Extra-Gier	Ein zusätzlicher Perk. Löst den Engpass auf Platz 1: Splitterschutzweste und Ninja zugleich. Ob der Zusatzperk frei wählbar ist, ist nicht belegt.	WAHL
Revolverheld	Drei zusätzliche Aufsätze an der Hauptwaffe. Für die Distanzklasse, wenn Handling mehr zählt als ein vierter Perk.	WAHL
Overkill	Zwei Hauptwaffen. Distanzwaffe plus SMG.	
Prepper	Zwei verschiedene Feldaufrüstungen. Trophy-System plus Sturmpaket für Zielspieler.	
Spezialist	Perks statt Punkteserien: je einer bei 200, 400 und 600 Punkten, alle übrigen bei 1.200. Passt zu Hardcore, weil Aufklärung ohne Minimap weniger bringt.	
Taktikexperte	Eine zusätzliche Taktikausrüstung. Mehr Stuns.	
Draufgänger	Eine zusätzliche Primärausrüstung. Erhöht auch das Risiko für das eigene Team.	
High Roller	Eine vierte Punkteserie. In Hardcore ohne erkennbaren Vorteil.	
Fliegenklatsche	Launcher statt Nahkampfwaffe. In Hardcore ohne erkennbaren Vorteil.	

Quelle: allthings.how (23.09.2025), dexerto.com (07.11.2025), gfinityesports.com (23.09.2025), gamerguides.com (06.10.2025). Die Einschätzung für Hardcore ist abgeleitet.

PERKS

Perks: drei Plätze, drei Farben

Rot heißt Vollstrecker, Blau Aufklärung, Grün Stratege. Je Platz wählst du einen Perk; die Farben der drei bestimmen die Kampfspezialität.

PLATZ 1

PERK	FARBE	WIRKUNG	IN HARDCORE	
Splitterschutzweste	grün	Weniger Explosions- und Feuerschaden.	Bei so wenig Leben tötet Sprengstoff sonst fast sicher. Erste Wahl für Zielmodi.	WAHL
Ninja	blau	Leisere Bewegung.	Ohne volle Anzeige ist Hören die wichtigste Information. Erste Wahl für die Flanke.	WAHL
Geist	blau	Unsichtbar für Drohne und Aufklärungspuls, solange du dich bewegst.	Nur sinnvoll, wenn die Gegner aufklären.	
Technik-Maske	grün	Widerstand gegen Flash, Concussion und Gas; immun gegen EMP.	Ein Moment Blindheit ist in Hardcore tödlich.	
Kaltblütig	blau	Kein Ziel für Zielerfassung und Wärmebild.	Gegen Streaks mit eigener Zielerfassung.	
Schatten	grün	Fallen und Minen lösen nicht aus.	Jede Falle tötet in Hardcore.	
Gung-Ho	rot	Schießen im Sprint.	Tempo, aber kein Schutz.	
Gewandtheit	rot	Ruhigere Waffe bei Rutschen, Hechten und Wandsprung.	Tempo, aber kein Schutz.	
Leichtgewicht	rot	Schnellere Bewegung.	Tempo, aber kein Schutz.	

PLATZ 2

PERK	FARBE	WIRKUNG	IN HARDCORE	
Flinke Hände	grün	Schneller nachladen und Waffe wechseln.	Der erste Schuss entscheidet; die Nachladepause ist die größte Gefahr.	WAHL
Ingenieur	blau	Gegnerische Ausrüstung und Streaks durch Wände sehen.	Fallen, Minen und Trophy Systems erkennst du, bevor sie dich töten.	WAHL
Logistiker	grün	Zwei Ladungen der Feldaufrüstung.	Zwei Trophy Systems, um einen Zielpunkt zu halten.	
Plünderer	rot	Munition und Ausrüstung von Getöteten.	Für lange Leben.	
Blast Link	blau	Explosionsschaden markiert Gegner.	Selten nötig.	
Jägerinstinkt	rot	Nach einem Kill die Richtung des nächsten Gegners auf der Minimap.	Wertlos, falls die Minimap in Hardcore fehlt.	
Wachsamkeit	blau	Warnt, wenn du auf der gegnerischen Minimap erscheinst.	Wertlos, falls die Minimap in Hardcore fehlt.	
Attentäter	rot	Gegner mit Serie werden markiert.	Selten nötig.	
Knappe Sache	rot	Der Kolbenschlag nutzt die Nahkampfwaffe.	Selten nötig.	

Quelle: allthings.how (23.09.2025), dexerto.com (07.11.2025), gfinityesports.com (23.09.2025), gamerguides.com (06.10.2025). Die Spalte „In Hardcore“ ist abgeleitet.

PERKS · BLATT 2 VON 2

PLATZ 3

PERK	FARBE	WIRKUNG	IN HARDCORE	
Quartiermeister	grün	Ausrüstung lädt mit der Zeit nach.	Sprengstoff und Stuns sind in Hardcore überdurchschnittlich stark.	WAHL
Taktiksprint	rot	Schaltet den Tactical Sprint frei; der normale Sprint wird langsamer.	Für die Flanke.	WAHL
Spurenleser	blau	Fußspuren der Gegner; Anlegen markiert sie.	Ersetzt einen Teil der fehlenden Minimap.	
Ladeverbindung	grün	Die Feldaufrüstung lädt schneller, auch für nahe Mitspieler.	Für Zielspieler.	
Geldmittel	rot	Jedes Leben beginnt mit 150 Punkten für Streaks.	Hilft bei kurzen Leben.	
Behüter	grün	Schnellere Heilung auf Zielpunkten.	Heilung zählt bei so wenig Leben kaum.	
Looper	rot	Streaks im selben Leben erneut verdienen.	Selten nötig.	
Vendetta	blau	Markiert kurz die Position deines Killers.	Wertlos, falls die Minimap fehlt.	
Schläger	rot	Nahkampf-Kills heilen.	Heilung zählt kaum.	

KAMPFSPEZIALITÄT: ERGIBT SICH AUS DEN FARBEN DER DREI PERKS

NAME	ENTSTEHT AUS	WIRKUNG	IN HARDCORE	
Stratege	drei grüne Perks	Mehr Punkte für Ziele, Ausrüstung schneller einsetzen, gegnerische Ausrüstung auf kurze Distanz durch Wände sehen.	Erste Wahl für Zielmodi.	WAHL
Agent	zwei blaue, ein grüner	Leise, ungesehene und Nahkampf-Kills laden die Feldaufrüstung.	Erste Wahl für leises Spiel.	WAHL
Späher	zwei rote, ein blauer	Nach einem Kill fünf Sekunden nicht auf gegnerischen Minimaps.	Nützt nur, wenn die Gegner eine Minimap haben.	
Aufklärung	drei blaue	Beim Respawn die Richtung des nächsten Gegners; der Rand der Anzeige warnt vor Gegnern außerhalb des Sichtfelds.	Brauchbar als Ersatz für fehlende Information.	
Taktiker	zwei rote, ein grüner	Nach Assists zehn Sekunden mehr Punkte für Kills.	Für Streak-Spieler.	
Vollstrecker	drei rote	Nach jedem Kill kurz mehr Tempo und schnellere Heilung.	Heilung zählt kaum, wenn fast jeder Treffer tötet.	

Was bei zwei grünen und einem roten oder blauen Perk gilt, und was bei drei verschiedenen Farben, steht in keiner Quelle.

Quelle: allthings.how (23.09.2025), dexerto.com (07.11.2025), gfinityesports.com (23.09.2025), gamerguides.com (06.10.2025). Die Spalte „In Hardcore“ ist abgeleitet.

AUSRÜSTUNG · BEI SO WENIG LEBEN TÖTET FAST JEDER SPRENGSATZ, AUCH MITSPIELER

FELDAUFRÜSTUNGEN

GEGENSTAND	WIRKUNG	IN HARDCORE	ÜBERTAKTUNG	
Trophy-System	Zerstört Projektile in der Luft.	Erste Wahl in Zielmodi; mit Logistiker zwei Stück.	schnellere Aufladung	WAHL
Stillefeld	Leisere Schritte, versteckt vor Minimaps.	Für die Flanke.	—	WAHL
Aktivtarnung	Fast unsichtbar.	Für die Flanke.	Schüsse enttarnen nur kurz	
Sturmpaket	Munition und Ausrüstung für das Team.	Für lange Leben am Zielpunkt.	schnellere Aufladung	
Echo-Einheit	Ein Hologramm nimmt Ziele ein und hält sie.	Für Zielmodi.	betäubt nahe Gegner	
Black Hat	Hackt Ausrüstung und Streaks.	Gegen verschanzte Gegner.	—	
Trupp-Link, Drohnenkapsel, Angstfalle	Flächenwirkung oder Teamhilfe.	Ob sie Mitspieler treffen, ist nicht belegt.	—	

TAKTIKAUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	WIRKUNG	IN HARDCORE	ÜBERTAKTUNG	
Betäubungsgranate	Verlangsamt Bewegung und Zielen.	Räume öffnen: Wer nicht zurückschießen kann, stirbt beim ersten Treffer.	längerer Stun	WAHL
Blendgranate	Blendet und betäubt.	Räume öffnen.	größerer Winkel	WAHL
Rauchgranate	Nimmt die Sicht.	Offene Linien überqueren gegen Waffen, die mit einem Treffer töten.	—	
Ortungsgranate	Deckt Gegner im Radius auf.	Ersatz für fehlende Information.	länger und größer	
EMP-Granate	Schaltet Ausrüstung und Streaks aus.	Gegen Trophy Systems und Fallen.	größerer Radius	
Stim	Schnelle Heilung.	Verliert in Hardcore an Wert.	Tempo-Schub	

PRIMÄRAUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	WIRKUNG	IN HARDCORE	ÜBERTAKTUNG	
Kampfaxt	Tötet mit einem Treffer, prallt ab.	Kein Flächenschaden, also kein Teamschaden. Erste Wahl für die Flanke.	schneller ziehen	WAHL
Splittergranate	Lässt sich vorzünden.	Für Zielpunkte; trifft auch Mitspieler.	Wurfbogen-Anzeige	WAHL
Haftgranate	Haftet.	Für Zielpunkte.	mehr Wirkung	
Punktgeschütz	Kleines Selbstschuss-Geschütz.	Sichert den Rücken der Distanzklasse.	an Wänden und Decken	
C4	Fernzündung.	Sichert Zugänge.	—	
Cluster-Granate, Molotow	Flächenwirkung.	In engen Zielbereichen gefährlich für das eigene Team.	—	

Quelle: gfinityesports.com (22.09.2025), gamerguides.com (06.10.2025), dexerto.com (07.11.2025). Die Spalte „In Hardcore" ist abgeleitet.

KLASSEN

Punkteserien und drei fertige Klassen

PUNKTESERIEN

PUNKTESERIE	KOSTEN	IN HARDCORE	
Aufklärungspuls	350	Günstiger Einstieg in die Aufklärung.	WAHL
Drohne	500	Aufklärung ohne Risiko für das eigene Team.	WAHL
Konterdrohne	600	Stört die Aufklärung der Gegner.	WAHL
HARP	1.400	Stärkste Aufklärung.	WAHL
Handkanone	nicht belegt	Zielgenau, kein Flächenschaden.	
Bestatter	950	Zielgenau, kein Flächenschaden.	
Geschütz	nicht belegt	Hält einen Zugang.	

Flächenangriffe auf umkämpfte Zielpunkte meiden: Napalmangriff, LGM, Hellstorm, HKDs, Legion. Ob Streaks in Hardcore Mitspieler verletzen, ist nicht belegt. Wie viel Aufklärung in Hardcore bringt, hängt davon ab, ob das Team bei eigener Drohne eine Minimap sieht. Das ist nicht belegt. Die Kosten stammen aus der Beta und weichen zwischen den Quellen teils ab; im Spiel prüfen. Für Drohne, Konterdrohne und HARP gibt es eine Übertaktung, die die Kosten senkt.

Drei fertige Klassen

PLATZ	Ein Schuss auf Distanz	Laufen und Flanke	Zielpunkt halten
WAFFEN	M8A1 oder EGRT-17, dazu Jäger 45	Sturmwolf 45 oder M10 Breacher, dazu Jäger 45	X9 Maverick oder Sokol 545, dazu Jäger 45
Perk 1	Geist	Ninja	Splitterschutzweste
Perk 2	Ingenieur	Plünderer	Logistiker
Perk 3	Quartiermeister	Taktiksprint	Ladeverbindung oder Quartiermeister
Kampfspezialität	Agent	Späher	Stratege
Wildcard	Extra-Gier mit Splitterschutzweste; sonst Revolverheld	Extra-Gier mit Splitterschutzweste oder Flinke Hände; sonst Spezialist	Extra-Gier mit Technik-Maske; sonst Prepper
Taktikausrüstung	Rauchgranate oder Ortungsgranate	Betäubungsgranate oder Blendgranate	Rauchgranate oder Betäubungsgranate
Primärausrüstung	Punktgeschütz oder C4	Kampfaxt	Splittergranate oder C4
Feldaufrüstung	Trophy-System	Stillefeld oder Aktivtarnung	Trophy-System, dank Logistiker zwei Ladungen
Punkteserien	Drohne, Konterdrohne, HARP	Aufklärungspuls, Drohne, Konterdrohne	Drohne, Konterdrohne, Geschütz oder HARP

Die Klassen sind ein Vorschlag aus den belegten Wirkungen; in dieser Form stehen sie in keiner Quelle. Die Waffen stammen aus der Hardcore-Rangliste. Punkteserien: allthings.how (06.10.2025, Werte aus der Beta), dotesports.com, destructoid.com, steelseries.com

KLASSEN

Tempo-Klasse: schnell spielen

Für schnelles Spiel mit einem SMG, nicht mit einem LMG: LMGs sind die trägste Waffenklasse. Abgeleitet aus den Daten dieses Handbuchs, nicht im Spiel getestet.

PLATZ	WAHL	WARUM
Hauptwaffe	**Sturmwolf 45**	Bestes SMG der Hardcore-Rangliste, leise, ein Treffer genügt.
Zweitwaffe	**Jäger 45**	Tötet mit einem Treffer; wechseln geht schneller als nachladen.
Perk 1	**Leichtgewicht**	Schnellere Bewegung.
Perk 2	**Plünderer**	Munition von Getöteten: lange laufen ohne Pause.
Perk 3	**Taktiksprint**	Schaltet den Tactical Sprint frei.
Kampfspezialität	**Vollstrecker**	Entsteht aus drei roten Perks: nach jedem Kill kurz mehr Tempo.
Wildcard	**Extra-Gier mit Ninja**	Wer rennt, ist laut, und in Hardcore wird nach Gehör gespielt.
Taktikausrüstung	**Betäubungsgranate**	Den Raum öffnen, bevor du hineinläufst.
Primärausrüstung	**Kampfaxt**	Ein Treffer, kein Flächenschaden, also kein Teamschaden.
Feldaufrüstung	**Stillefeld**	Leisere Schritte.
Punkteserien	**Aufklärungspuls, Drohne, Konterdrohne**	Günstig, also auch bei kurzen Leben erreichbar.

Aufsätze der Sturmwolf 45

Mündung	Bowen .45 Suppressor
Lauf	13.2" Piston Mosaic Barrel
Unterlauf	VAS Convergence Foregrip
Magazin	MFS Tigris .40 Cal Mag
Laser	EMT3 Agile Laser

Stellschrauben

- Taktiksprint macht laut Quelle den normalen Sprint langsamer. Fühlt sich das schlecht an: auf Platz 3 Geldmittel nehmen, das ist ebenfalls rot und Vollstrecker bleibt.
- Ob der Zusatzperk von Extra-Gier frei wählbar ist, ist nicht belegt. Geht Ninja dort nicht: Ninja auf Platz 1 statt Leichtgewicht. Aus Vollstrecker wird dann Späher.
- Auf Platz 1 ist Gewandtheit die Alternative zu Leichtgewicht: ruhigere Waffe bei Rutschen, Hechten und Wandsprung.
- Zweite Wahl bei der Waffe ist die RK-9, das zweitbeste SMG der Liste. Wer wirklich ein LMG will, nimmt die Sokol 545; sie ist träge im Anschlag und passt nicht zu dieser Klasse.

Abgeleitet aus Rangliste, Builds und belegten Wirkungen; in dieser Form steht die Klasse in keiner Quelle. warzoneloadout.games, Bereich BO7 Hardcore, Stand 08.10.2026. Einzige Quelle mit einer eigenen Hardcore-Rangliste; nicht gegengeprüft.

KLASSEN

Schnell spielen: was du können musst

Tempo entsteht aus Vorbereitung, nicht aus Dauersprint.

Fadenkreuz auf Kopfhöhe

Immer dorthin halten, wo der nächste Gegner auftaucht. Das bringt mehr Tempo als jede Empfindlichkeit, weil du kaum korrigieren musst.

Nicht im Sprint um die Ecke

Aus dem Sprint dauert es, bis die Waffe schießt. Vor der Ecke aus dem Sprint gehen oder hineinrutschen.

Aus der Hüfte schießen

Auf kurze Distanz reicht in Hardcore ein Treffer; das Anlegen kostet nur Zeit.

Erst erkennen, dann schießen

Friendly Fire ist an. Wer schnell spielt und auf Bewegung schießt, trifft Mitspieler.

Karten und Laufwege kennen

Schnell ist, wer weiß, woher die Gegner kommen und welche Route frei ist.

Rutschen, Hechten, Wandsprung

Gezielt einsetzen: beim Eintritt in einen Raum und beim Verlassen nach dem Kill, nicht dauernd.

Weiterlaufen, in Deckung nachladen

Nach dem Kill die Position verlassen. Im Notfall auf die Pistole wechseln statt nachzuladen.

Nach Gehör spielen

Schritte verraten Gegner hinter der Ecke, und deine verraten dich. Vor engen Stellen kurz gehen statt sprinten.

Schnelles Spiel ist in Hardcore riskanter als im Standardmodus: Jeder hört dich, und ein Treffer reicht. Ninja, Schalldämpfer und Stillefeld gleichen das zum Teil aus.

Mausempfindlichkeit

Einen besten Wert gibt es nicht. Wichtig ist, dass er zu deinem Mauspad passt und du ihn danach nicht mehr änderst.

MAUS	IM SPIEL	MAUSWEG JE DREHUNG	
800 DPI	5,0	34,6 cm	
800 DPI	6,0	28,9 cm	WAHL
800 DPI	7,0	24,7 cm	
1600 DPI	3,0	28,9 cm	
400 DPI	12,0	28,9 cm	

- Startwert: 800 DPI und 6,0 im Spiel. Üblich sind 25 bis 35 Zentimeter Mausweg für eine volle Drehung.
- Selbsttest: Zieh die Maus von einem Rand des Pads zum anderen. Dabei solltest du dich mindestens einmal ganz umdrehen.
- Schießt du beim Drehen über das Ziel hinaus: eine halbe Stufe runter. Kommst du nicht schnell genug herum: eine halbe Stufe hoch.
- Danach zwei Wochen nicht anfassen. In Windows „Zeigerbeschleunigung verbessern“ ausschalten.

Mausweg gerechnet mit der Formel für Black Ops 6: 138.500 geteilt durch DPI mal Empfindlichkeit. Umrechner im Netz führen Black Ops 6 und 7 gemeinsam; für Black Ops 7 ist der Wert nicht eigens belegt, deshalb der Selbsttest. Der Startwert ist ein üblicher Bereich, kein belegter Bestwert. Die Regeln zum Können sind abgeleitet, nicht aus einer Quelle zu Black Ops 7.

QUELLEN · RECHERCHIERT AM 11.10.2026; DIE OFFIZIELLEN SEITEN WAREN AN DIESEM TAG NICHT ABRUFBAR

Balance, Quellen und offene Punkte

Balance: was sich zuletzt geändert hat

SEASON 5

- AN-94: höchster Schaden von 30 auf 24 gesenkt, dafür reicht er bis 36,8 statt 24,1 Meter.
- DS20 Mirage: höchster Schaden von 27 auf 28 angehoben.
- Swordfish A1: Pause zwischen den Feuerstößen von 280 auf 300 Millisekunden.
- M8A1: Treffer am Nacken zählen 1,15-fach.
- Carbon 57: Das Fabricator Mag füllt erst eine Sekunde nach dem Feuern nach.

SEASON 6

Zum Start von Season 6 gab es kein Waffentuning im Multiplayer; die Entwickler kündigten es für kurz danach an. Bis zum 08.10.2026 war kein solcher Patch zu finden. Die Rangliste beruht also auf dem Stand von Season 5 plus den neuen Waffen VMP und TR51 Para, und ein Tuning kann sie jederzeit verschieben.

Quellen

QUELLE	STAND	WOFÜR
warzoneloadout.games/bo7-hardcore	08.10.2026	Hardcore-Rangliste und alle Builds
dexerto.com	07.11.2025 bis 16.09.2026	Waffenänderungen Season 5 und 6, Perks und Wildcards
gfinityesports.com	22.09.2025 bis 17.09.2026	Wildcards, Ausrüstung, Season 6
allthings.how	23.09. und 06.10.2025	Aufbau der Klasse, Perks, Punkteserien (Beta)
gamerguides.com	06.10.2025	Übertaktungen
callofduty.com, Blog zum Start	November 2025	Die drei Hardcore-Regeln (nur über Suchtreffer)

Im Spiel gegenprüfen

- Lebenspunkte, Teamschaden und Strafen: Regelbildschirm der Hardcore-Playlist.
- Welche Teile der Anzeige fehlen und ob die Minimap bei eigener Drohne erscheint: eine Runde gegen Bots.
- Ob der Zusatzperk von Extra-Gier frei wählbar ist: im Klassenmenü.
- Namen der Aufsätze und des Feuermodus Overpressured: im Waffenschmied. Die Namen kamen über eine Zusammenfassung der Quelle; Tippfehler sind möglich.
- Kosten der Punkteserien: Die Werte stammen aus der Beta.
- Ob nach dem 08.10.2026 ein Waffentuning erschienen ist: Es kann die Rangliste verschieben.

Rangliste und Builds beruhen auf einer einzigen Quelle und sind nicht gegengeprüft.
Alles zur Klasse und zur Spielweise ist abgeleitet, nicht selbst gespielt.

WÖRTERBUCH

Wörterbuch Deutsch–Englisch

Links der Name im deutschen Spiel, rechts der englische, den Videos und Seiten im Netz benutzen.

Gattungswörter: Menü und Handbuch

Extra	Perk
Extra-Platz 1, 2, 3	Perk-Platz 1, 2, 3
Kampfspezialität	Combat Specialty
Feldaufrüstung	Field Upgrade
Taktikausrüstung	Tactical
Primärausrüstung	Lethal
Punkteserie	Scorestreak
Übertaktung	Overclock
Primärwaffe, Sekundärwaffe	Hauptwaffe, Zweitwaffe im Handbuch
Waffenschmied	Gunsmith
Bauart-Code	Build-Code
Aufsatz	Attachment
Visier, Mündung, Lauf, Unterlauf	Optic, Muzzle, Barrel, Underbarrel
Magazin, Griff, Schaft, Kamm	Magazine, Rear Grip, Stock, Comb
Feuer-Mods	Fire Mods
Standard	Core

Extras (Perks)

Attentäter	Assassin
Behüter	Guardian
Flinke Hände	Fast Hands
Geist	Ghost
Geldmittel	Bankroll
Gewandtheit	Dexterity
Gung-Ho	Gung Ho
Ingenieur	Engineer
Jägerinstinkt	Hunter's Instinct
Kaltblütig	Cold-Blooded
Knappe Sache	Close Shave
Ladeverbindung	Charge Link
Leichtgewicht	Lightweight
Logistiker	Gearhead
Plünderer	Scavenger
Quartiermeister	Quartermaster
Schatten	Shadow
Schläger	Bruiser
Splitterschutzweste	Flak Jacket
Spurenleser	Tracker
Taktiksprint	Tac Sprinter
Technik-Maske	Tech Mask
Wachsamkeit	Vigilance

Kampfspezialitäten

Agent	Operative
Aufklärung	Recon
Späher	Scout
Stratege	Strategist
Taktiker	Tactician
Vollstrecker	Enforcer

Wildcards

Draufgänger	Danger Close
Extra-Gier	Perk Greed
Fliegenklatsche	Flyswatter
Revolverheld	Gunfighter
Spezialist	Specialist
Taktikexperte	Tac Expert

Feldaufrüstungen

Aktivtarnung	Active Camo
Angstfalle	Fear Trap
Drohnenkapsel	Drone Pod
Echo-Einheit	Echo Unit
Stillefeld	Mute Field
Sturmpaket	Assault Pack
Trophy-System	Trophy System
Trupp-Link	Squad Link

Taktik- und Primärausrüstung

Betäubungsgranate	Stun Grenade
Blendgranate	Flashbang
Cluster-Granate	Cluster Grenade
EMP-Granate	EMP Grenade
Haftgranate	Sticky Grenade
Kampfaxt	Combat Axe
Molotow	Molotov
Ortungsgranate	Pinpoint Grenade
Punktgeschütz	Point Turret
Rauchgranate	Smoke Grenade
Splittergranate	Frag
Stim	Stim Shot

Punkteserien

Aufklärungspuls	Scout Pulse
Bestatter	Gravemaker
Drohne	UAV
Geschütz	Sentry Turret
Handkanone	Hand Cannon
Konterdrohne	Counter UAV
Napalmangriff	Napalm Strike

Unverändert englisch heißen im deutschen Spiel Ninja, Looper, Vendetta, Overkill, Prepper, High Roller, Black Hat, HARP und C4. Für Blast Link nennt die Quelle „Link sprengen“, vermutlich ein Übersetzungsfehler; deshalb steht hier der englische Name. Für die Aufsätze ist kein deutscher Name belegt: Marke und Zahl bleiben im deutschen Menü gleich, das Typwort wird übersetzt. Quelle: Deutsche Fassung der offiziellen Blogs auf callofduty.com/de, vor allem der Multiplayer-Überblick vom September 2025 (Stand der Beta). Blogtext, kein Abgleich am Spielmenü.