

Call of Duty: Modern Warfare

INFINITY WARD KANN'S DOCH NOCH

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Infinity Ward Termin: 25.10.2019 Sprache: Englisch, Deutsch
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 100 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Battle.net)

Das neue Modern Warfare lässt die Erfinder von Captain Price wieder in der Shooter-Oberklasse mitmischen.

Von Philipp Elsner und Dmitry Halley

Die Kampagne von Call of Duty: Modern Warfare ist wie ein Spec-Ops-Porno. Wer bei Serien wie »Six«, Filmen wie »Sicario« oder den alten Modern-Warfare-Teilen genauso eine Euphorie verspürt wie ein Navy Seal nach der Grundausbildung, der darf sich auf atmosphärische fünf Stunden CoD-Singleplayer freuen. Infinity Ward hat an diversen Schraubchen gedreht, um bei der Spec-Ops-Stimmung voll ins Schwarze zu treffen. Dass die Hauptfigur von »Six« gleich als neuer Captain Price engagiert wurde, bildet da bloß die Glasur auf dem Kuchlein. In den 14 Kampagnenmissionen schießt ihr euch so ziemlich durchs ABC der Special-Forces-Szenarien: Mit Nachtsichtgerät werden Terrorzellen bei Nacht infiltriert, an der Seite lokaler Milizen Flugplätze eingenommen, ihr greift auf Drohnen und Sprengstoffzunder zurück. Üppig ist das Waffenarsenal: Von M4 über MP5 sowie FN FAL bis hin zu AK47 und Dragunov hantiert ihr mit einer breiten Palette zeitgenössischer Schießseisen. Die Figuren halten ihre Waffen halbwegs realistisch vor den eigenen Körper, es gibt

taktisches Nachladen und so weiter. Modern Warfare inszeniert seine Missionen erwartungsgemäß opulent, allerdings deutlich geradeter als noch in Teil 3 oder den jüngeren Krachbumm-Orgien. Klar, es explodiert trotzdem häufig irgendwas, aber man merkt doch stark: Infinity Ward will ein nachvollziehbareres Szenario erschaffen. Weniger Feinde, intensivere Gefechte, drastischere Gewaltdarstellungen. Doch gerade beim

letzten Punkt liegt der Hund begraben. Denn das neue Call of Duty will provozieren. Es zeigt Gasangriffe gegen Kinder, Folter von Zivilisten, Waterboarding von Gefangenen. Alle beteiligten Fraktionen begehen permanent irgendwelche Kriegsverbrechen. Wer als Entwickler solch sensible Themen ins Rampenlicht rückt, muss ihnen auch gerecht werden. Schon in unserer ersten Preview haben wir gewarnt, dass aus Kriegsgräuel-Pro-



Oft sind wir im fiktiven Staat Urzikstan unterwegs und legen uns dort mit Terroristen an.



Mehr Spec Ops auf der PS4

Zum Spec-Ops-Modus gehört auch der Survival-Modus – den gibt es allerdings ein Jahr lang exklusiv lediglich auf der PlayStation 4. PC- und Xbox-Spieler müssen auf den Horde-Modus verzichten, in dem wir zunehmend schwere Wellen von Gegnern abwehren. Zur Story trägt der Survival-Modus allerdings nicht bei. Wer mit Freunden auf Bots ballern will, kann das aber im regulären Spec-Ops-Modus und in Custom Games auch auf dem PC tun.

Als CIA-Agent helfen wir den Marines, eine Zielperson in einem Krankenhaus zu stellen.

schen, sowie eine terroristische Vereinigung, die Urzikstan mit allen Mitteln von ausländischer Intervention befreien will. Beide Parteien bekämpfen sich deshalb logischerweise auch untereinander – und daraus ergibt sich ein Spannungsfeld, in dem Freund und Feind oft kaum zu unterscheiden sind. Spannende Ausgangslage.

Im Ansatz gelingt Call of Duty: Modern Warfare sogar ab und an, die Schrecken dieses modernen Krieges nachvollziehbar zu illustrieren. Im Gefecht tragen unsere und die feindlichen Leute oft keine Uniformen: Wer versehentlich Zivilisten oder Kollegen trifft, kassiert direkt das Game over. Und das geschieht oft. Gerade während eines Bombenanschlags auf den Londoner Piccadilly Circus entsteht so eine enorme Panik und Anspannung. Doch dieses Momentum verfliegt, sobald uns dämmert, wie mechanisch die Entwickler immer wieder die gleichen Provokationen inszenieren.

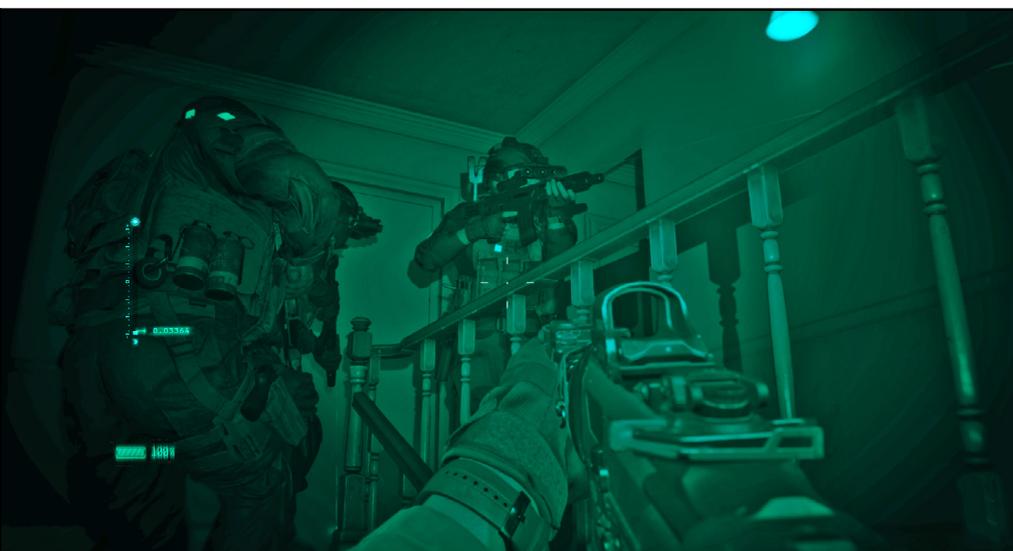
Jedes Waterboarding, jede Hinrichtung, jedes Kriegsgräueltat ist bloß ein Fingerzeig, ein »Guckt mal, wie heftig dieser Krieg ist«. Modern Warfare schöpft das Potenzial der

vokation schnell Geschmacklosigkeit werden kann, wenn das Ganze im Kern bloß Marketing-Mittel ist. Und tatsächlich schöpft das neue Modern Warfare hier nicht am Ansatz sein Potenzial aus.

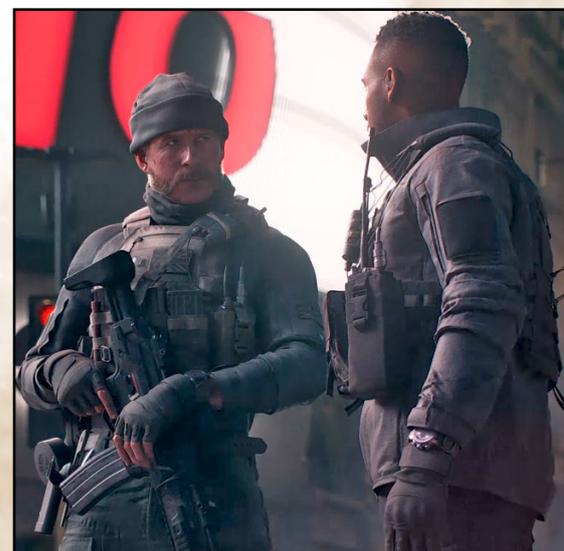
Worum geht's?

Kurz zur Einordnung: In der Story von Modern Warfare wird eine Biowaffe gestohlen – und die vier Hauptfiguren wollen den

Kampfstoff für ihre jeweilige Fraktion zurückholen. Farah Karim ist eine Widerstandskämpferin im fiktiven Nahoststaat Urzikstan, Captain Price verkörpert wie immer den abgebrühten SAS-Soldaten, »Alex« vertritt als CIA-Agent die Amerikaner, und der britische Neuzugang Kyle Garrick verlässt die Londoner Polizei, weil er Terroristen jagen will. Auf der Gegenseite stehen abtrünnige russische Militärs, die Urzikstan beherr-



In einem Haus in London arbeiten wir uns mit Nachtsichtgeräten durch die Etagen.



Captain Price und sein neuer Schützling Kyle Garrick.



Hier verstecken wir uns mit Farah im Gras zwischen den rumliegenden Leichen. Ja, wir haben auch gleich ans erste Modern Warfare gedacht.

eigenen Geschichte nicht aus. Den russischen Warlord und Captain Price hätte man beispielsweise wunderbar als Spiegelbilder inszenieren können: Beide wollen um jeden Preis für Frieden sorgen, beide begehen dafür amoralische Taten – und am Ende müsste Price sich wirklich damit auseinandersetzen, was für einen Menschen der Krieg aus ihm gemacht hat. Doch so tief schürft die Story an keiner Stelle. Es bleibt ein oberflächliches »Ja, wir müssen das halt tun, sonst verlieren wir den Krieg«.

Modern Warfare menschtelt

Soll aber nicht heißen, dass uns die eigentlichen Figuren egal sind. Ganz im Gegenteil: Modern Warfare schafft es tatsächlich besser als die meisten CoD-Teile, die eigenen Charaktere greifbar zu machen. Besonders Farah und Price brillieren in ihrer schauspielerischen Leistung – und in ihrer Gegensätz-

lichkeit. Zudem wechselt mit jeder Mission der Schauplatz. Mal kämpfen wir in London, mal in Russland, mal in Georgien, meist jedoch in Urzikstan.

In einer Mission lotsen wir eine Sekretärin durch Kameraüberwachung durch eine von Terroristen besetzte Botschaft. Dann erobern wir als Drohnenpilot einen russischen Flugplatz. Im nächsten Einsatz infiltrieren wir ein Londoner Appartementgebäude bei Nacht, nur um im Anschluss in einer Flash-back-Zeitreise die Eroberung Urzikstans durch die Russen zu durchleben. Der Rhythmus der Kampagne ist hervorragend, wir hatten zu keiner Sekunde Langeweile. Und damit stecken wir auch schon mitten im Gameplay. Die neue Modern-Warfare-Kampagne spielt sich deutlich bodenständiger als alle anderen CoD-Stories. Oft kämpft ihr in einer Mission bloß gegen wenige Feinde, die schießen allerdings selbst auf dem zwei-

ten der vier Schwierigkeitsgrade wesentlich tödlicher. Umgekehrt reicht meist ein gezielter Schuss von euch, um eine Bedrohung auszuschalten. Doch keine Sorge: Es gibt nach wie vor größere Spektakel, nur stürzt eben kein Eiffelturm mehr ein.

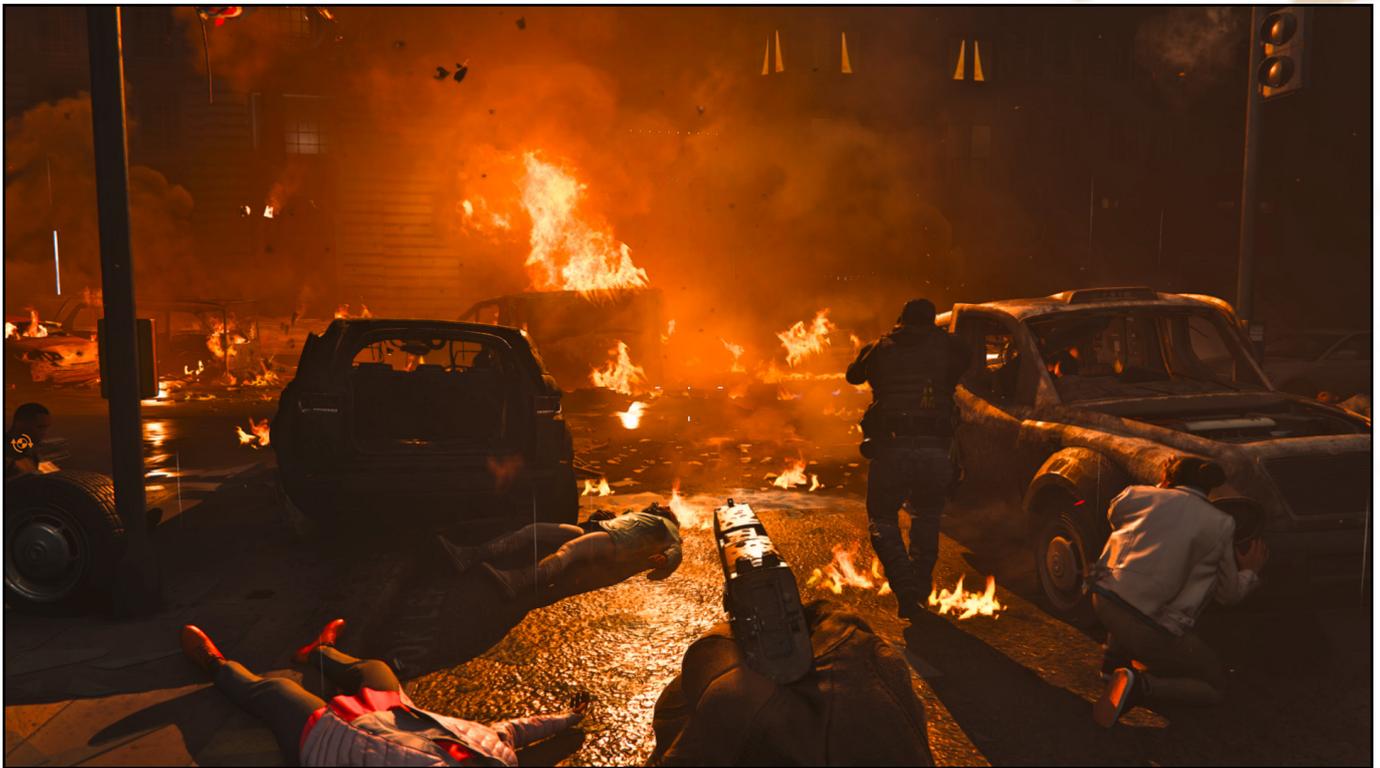
CoD bleibt CoD

Auf höheren Schwierigkeitsgraden müsst ihr auf jede Neuerung zurückgreifen, die euch das Spiel anbietet: Waffen könnt ihr jetzt an Türrahmen anlegen, um besonders vorsichtig um Ecken zu zielen. Türen lassen sich behutsam öffnen. Und das Nachladen funktioniert nun auch, während ihr über Kimme und Korn zielt. Wer nicht gemächlich vorgeht, sieht in vielen Situationen kein Land. Lügen wir hingegen mit Feingefühl um Ecken, werfen eine Blendgranate und überraschen die Gegner, dann entstehen unheimlich atmosphärische Spec-Ops-Situationen. Diese gelungene Atmosphäre bleibt aber dennoch Augenwischerei. Dass die Gegner so tödlich sind, liegt schlicht am sogenannten »Hitscanning«: Statt eine wirklich smarte KI zu entwickeln, treffen euch die Gegner im Prinzip im Moment des Augenkontakts. Gerade auf hohen Härtegraden sorgt das für frustige Trial-&-Error-Passagen, weil Feinde unrealistisch gut Bescheid wissen, wo ihr euch gerade versteckt.

Doch die Feinde machen genügend Druck und suchen (weitestgehend) clever genug Deckung, um die Atmosphäre nicht zu ruinieren. Dass die Waffen sich spürbar wuchtiger anfühlen als in früheren Serienteilen, kommt den Gefechten ebenfalls zugute. In puncto Leveldesign bleibt der Schuster bei seinen Leisten: Die meisten Areale sind enge Levelschläuche, bei denen ihr bloß hier und da mal zwischen mehreren Angriffs-



Nicht nur Terroristen machen Urzikstan zu schaffen, sondern auch die Russen.



Am Piccadilly Circus in London sprengen sich Selbstmordattentäter. Wir müssen aber eine noch größere Sprengung verhindern.

punkten wählen könnt. Was bleibt am Ende also? Ein Call of Duty, das vor allem mit Spec-Ops-Atmosphäre glänzt. Das verbesserte Gunplay, die geerdeten Szenarien, das behutsamere Movement – all diese Dinge münden in eine Kampagne, die sich zwar nicht wie ein Taktik-Shooter spielt, aber doch taktischer anfühlt. Die Geschichte macht neugierig, bedient zwar plakativ, aber doch gezielt den Fan-Service-Wunsch der Modern-Warfare-Fans. Charaktere wie Farah zeigen, dass Infinity Ward sich allmählich fortbewegt vom Macho-Mantra vergangener Serienteile. Umso tragischer, dass Modern Warfare der Mumm für die Storytelling-Meisterklasse fehlt. Das Potenzial wäre vorhanden, eine spannende Anti-Kriegsgeschichte zu erzählen und die Grenzen zwischen Schwarz und Weiß wirklich zu verwischen. Stattdessen bleiben die Russen im Schnitt die Bösen, die Amerikaner die Guten - und die gezeigten Kriegsverbrechen in erster Linie Marketing-Provokation.

Der Star im Multiplayer

Was uns ab der ersten Sekunde im Multiplayer von CoD Modern Warfare positiv aufgefallen ist, sind die Waffen. Noch nie in einem Call of Duty hat sich das Schießen derart wuchtig und rund angefühlt. Das liegt zum einen daran, dass das Sounddesign zur absoluten Spitzenklasse gehört und sich nicht mal mehr hinter einem Battlefield – dem Meister der Waffengeräusche im Shooter-Genre – verstecken muss. Kugeln zwischen und pfeifen an unserem Kopf vorbei, der Rückstoß ist förmlich spürbar, und Hülsen prasseln klingelnd auf den Boden. Zum anderen merkt man sofort, wie viel Arbeit in die Animationen der Waffen geflossen ist. Egal ob wir unsere FN SCAR nachladen oder

einen Treffer mit dem PILA-Raketenwerfer landen – alles hier fühlt sich flüssig an und vermittelt den Eindruck von realem Gewicht. Diese Liebe zum Detail setzt sich auch bei den Bewegungen fort. Starten wir nach ein paar Runden einen der Vorgänger wie Call of Duty: WW2, scheinen wir beinahe schwerelos über die Map zu gleiten.

Aber was die Waffen zum endgültigen Star der Show macht, ist der Gunsmith. In diesem Menü basteln wir an unseren Knarren herum, bis zu 70 Attachments stehen uns dafür pro Waffe zur Verfügung. Vom Schalldämpfer, über Griffe und Granatwerfer bis zu Visieren bringt jeder Aufsatz nicht nur Vor-, sondern auch handfeste Nachteile mit sich. Rüsten wir vom regulären 30-Schuss-Magazin auf eine Trommel mit 100 Schuss auf, leidet zum Beispiel unsere Geschwindigkeit beim Zielen und Bewegen. Aus dem Attachment-Wahn macht Modern Warfare so eine

Balance-Tugend: Wir sollten uns genau überlegen, was wir an unserer Waffe anbringen wollen, bevor wir sie in den Kampf mitnehmen! Denn wer einfach wild drauflos-schraubt, hat am Ende womöglich für seine Zwecke ein schlechteres Gesamtpaket als zuvor. So bringt der Gunsmith ein taktisches Element in den konstanten Fluss aus Unlocks, mit dem uns Modern Warfare bei Laune halten will.

Gameplay für Puristen

Aber großartige Waffen sind auch in einem Shooter nicht die ganze Miete! Beim Kern-Gameplay geht Modern Warfare zurück zu den Wurzeln und wirft viele der CoD-Konventionen der letzten Jahre über Bord. Statt das Loadout nach dem eher komplizierten Pick-10-System zusammenzustellen, wählen wir einfach stets unsere Waffen samt fünf Attachments, drei Perks, zwei Gadgets und ein



In Modern Warfare stellt jedes Fenster und jeder Balkon eine potenzielle Bedrohung dar.



Killstreaks sind mächtige aber nur selten unfair und können gekontert werden.

Field Upgrade – fertig! Die Specialist-Klassen aus Black Ops 4 mit ihren Helden-Fähigkeiten sind ebenfalls passé, es gibt keine Exo-Suits, kein Wallrunning, keine Körperpanzerung und kein SciFi-Gedöns. Stattdessen reduziert sich Modern Warfare auf das Wesentliche und lässt vorrangig den Skill mit der Waffe entscheiden. Gepaart mit der kurzen Time to Kill (bereits wenige Treffer sind tödlich), spielt sich Call of Duty im Jahr 2019 puristischer als seine Vorgänger – aber auch erbarmungsloser.

Sind wir dem Gegner im direkten Kampf unterlegen, rettet uns keine Spezialfähigkeit und keine Killstreak den Hintern. Das kann einerseits auf Neulinge durchaus abschreckend wirken, fühlt sich aber andererseits unglaublich gut an, wenn man sich Erfolge durch eigene Leistung erkämpft hat und nicht durch die clevere Ausrüstung.

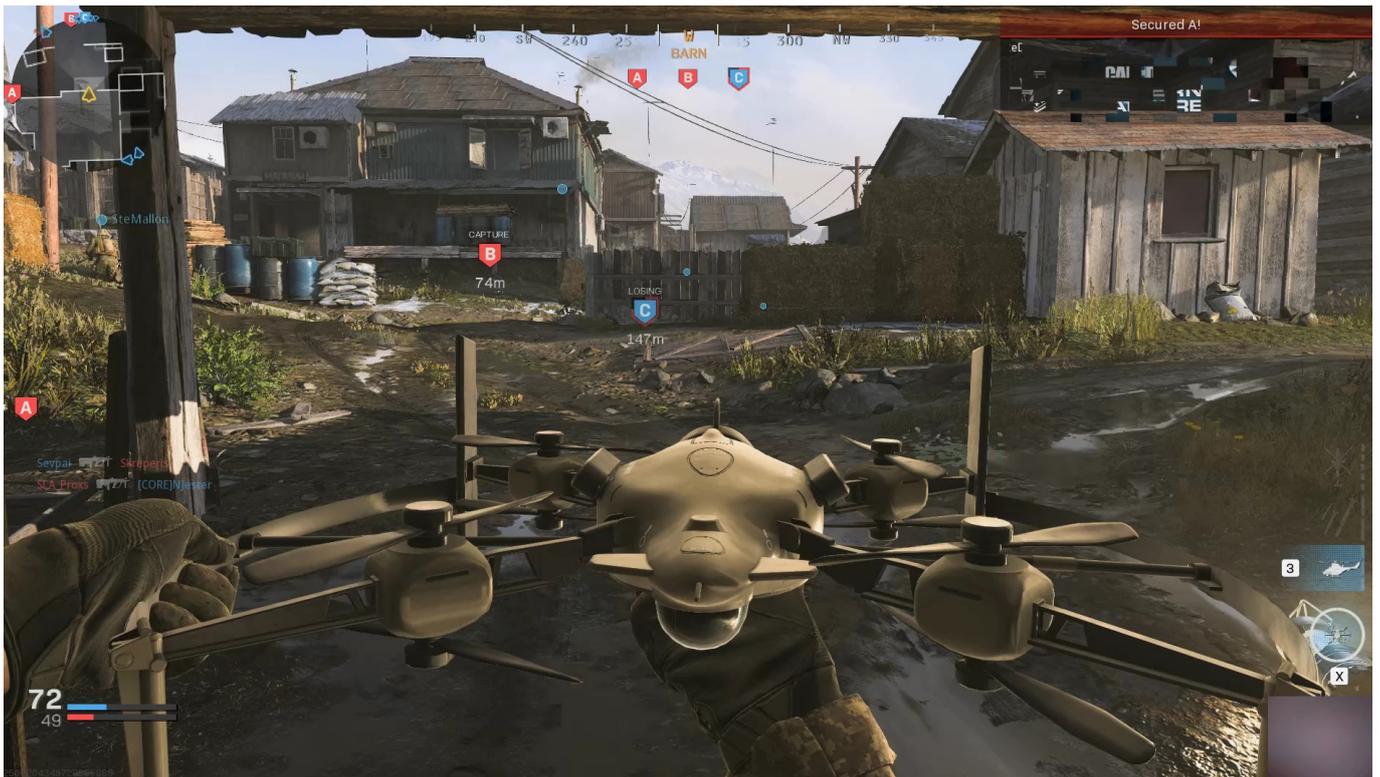
Ein Hauch von Taktik

Zugleich fühlt sich CoD Modern Warfare ein wenig langsamer und weniger chaotisch an, als seine Vorgänger. So ist Feindfeuer zwar im Kompass, aber nicht standardmäßig auf der Mini-Map sichtbar, wir können also nicht die Position, sondern lediglich die Richtung von Gegnern orten. Vorsichtiges Vorantasten ist deshalb oft erfolversprechender als das sonst eigentlich immer recht zielführende Vorstürmen. Neu ist außerdem, dass man Waffen an Hindernissen auflegen und damit Rückstoß kompensieren kann. Das fördert vor allem defensive Waffenklassen wie MGs, die etwa in Call of Duty: WW2 kaum echten Nutzen bringen. Sogar das Schleichen ist eine Option geworden: Statt Türen einzurennen, öffnen wir sie heimlich nur einen Spalt weit und erledigen (hoffentlich) die nichtsahnenden Gegner dahinter!

Field Upgrades wie die Munitionskiste oder die ferngesteuerte Drohne zum Orten von Feinden bringen zudem einen kleinen Hauch Teamplay ins Spiel und liefern einen kleinen Gegenpol zum schnellen Run&Gun-Gameplay, das trotz allem noch immer den Kern des Spiels ausmacht.

Die Maps

Auch bei den Multiplayer-Karten verlassen die Entwickler eingelaufene Pfade und werfen das Drei-Lane-Design mit drei klaren Laufwegen über Bord. Stattdessen sind die Maps asymmetrisch aufgebaut und vollgestopft mit atmosphärischen Details, unzähligen Winkeln und Sichtlinien. Damit stellt Modern Warfare bewusst den kompetitiven Charakter der Karten in den Hintergrund und setzt dagegen voll auf Atmosphäre. Auf urbanen Schlachtfeldern wie Grazna Raid kämpfen wir uns durch halb eingestürzte Häuserruinen, die zum Teil provisorisch mit Holzstegen verbunden sind, über verlassene Kinderspielplätze und offene Straßen. Dabei finden die Kämpfe meist auf verschiedenen Höhenebenen statt, die durch Leitern oder Treppen miteinander verbunden sind. Dieses verschachtelte Design eröffnet unglaublich viele Sichtlinien und Laufwege für Flankenmanöver und bietet Distanzen für alle Waffenklassen – ob Sniper oder SMG-Schütze, hier findet jeder seinen Bereich und seine Berechtigung. Allerdings sind die Maps aber dadurch auch ungleich schwieriger zu erlernen als noch in den Vorgängern. Bis wir uns in dem engen Gassengewirr der nahöstlichen Stadtkarte Rammaza auskennen, gingen viele frustrierende Runden ins Land, in denen wir aus unerwarteten Richtungen erschossen wurden.



Wertvoll fürs Team: Wenn wir die Drohne starten, können wir Feinde für unsere Kollegen markieren.

 **GameStar** WÜNSCHT FROHE WEIHNACHTEN!



speedlink

**FOR YOUR
WINNING
POSITION.**

**ZAYNE
GAMING CHAIR**

 **GAMING
TOOLS**
#SMARTCHOICE

www.speedlink.com    

Am 04.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Speedlink gewinnen!

Diese steile Lernkurve hat jedoch zwei Seiten: Haben wir mal den Dreh raus, eröffnen sich endlose Möglichkeiten, dem Feind in die Flanke zu fallen oder ein Missionsziel vom Hausdach gegenüber zu verteidigen. Auch hier werden Neueinsteiger zunächst überfordert sein, auf lange Sicht entfalten sich aber mehr taktische Möglichkeiten und eine greifbarere Schlachtenatmosphäre als in den Call of Dutys der vergangenen Jahre.

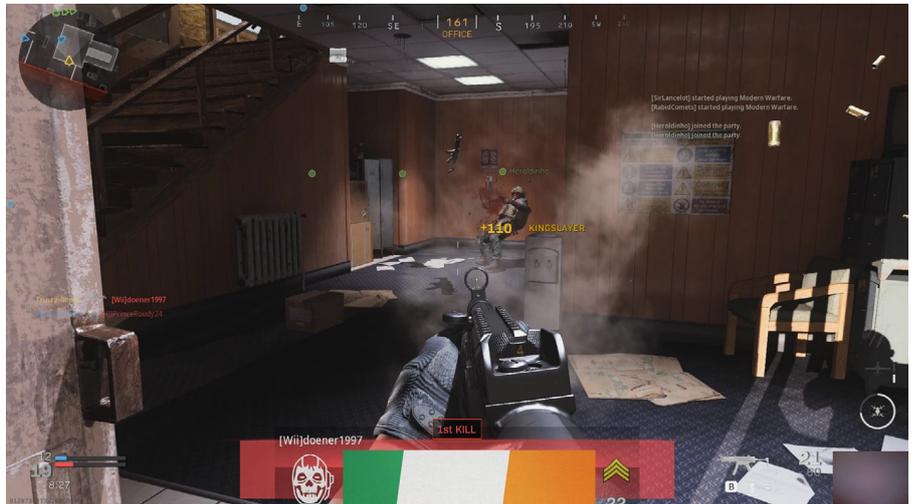
Battlefield mit Chaos-Faktor

Während all diese Dinge im regulären Multiplayer wunderbar ineinandergreifen, leidet ausgerechnet Ground War am meisten unter vielen Neuerungen. Der Modus für 64 Spieler mit steuerbaren Fahrzeugen und Hubschraubern klingt auf dem Papier wie ein Battlefield-Killer, artet aber allzu oft in Planlosigkeit und purem Chaos aus.

Wo die verwinkelten Maps sonst für Anspruch und Dynamik sorgen, kommt es in Ground War ständig zu hektischen Massenschlachten ohne erkennbare Frontlinie, die gefühlt häufiger vom Zufall als durch strategisches Vorgehen bestimmt werden. Mit schuld daran ist auch die unbrauchbare Feinderkennung per Kompass, der bei derartigen Spielerzahlen einfach nur noch durchgehend rot leuchtet, während permanent Killstreaks wie Luftschläge oder Raketen aus Hubschraubern auf uns einprasseln. Hier wird schnell klar, dass 64 Spieler und große Maps das Kernspiel von Call of Duty an seine Grenzen bringen und viele eigentlich durchdachte Systeme versagen. Deutlich besser meistert Modern Warfare da die Verkleinerung: Die neuen 2vs2-Gunfight-Matches auf den kleinen Arena-Karten bieten eine spannende Abwechslung zu den großen Spielmodi und eignen sich für eine kurze Partie zwischendurch mit Freunden ebenso gut wie als handfester Wettkampf mit E-Sport-Charakter.

Die Probleme

Call of Duty: Modern Warfare ist ein sehr guter Multiplayer-Shooter, hat aber auch deutlich erkennbare Schwächen. So ist uns im Test trotz aller Verbesserungen seit der Beta noch immer das Spawn-System negativ aufgefallen. Insbesondere auf der eher kompakten Picadilly-Map wurde unser Team zum Beispiel immer wieder zum eigenen Spawn-Punkt zurückgedrängt, nur um dort immer und immer wieder kurz nach dem Wiedereintritt ins Spiel von campenden Gegenspielern abgeschossen zu werden. Statt einen Spawn-Flip zu forcieren und unserem Teamden bitter nötigen Freiraum zu geben, ließ uns das Spiel quasi vor den angelegten Gewehren der Gegner wieder in die Partie einsteigen – ein kleiner Fehler im Spiel, der aber zu enorm großem Frust führen kann und bei einem AAA-Titel von einem erfahrenen Shooter-Team eigentlich nicht vorkommen sollte. Hier müssen die Entwickler dringend weiter an der Logik und der Verteilung von Wiedereinstiegspunkten arbeiten.



Weil die Maps unterschiedliche Spielstile zulassen, hat jede Waffenklasse ihre Berechtigung.



MGs profitieren von der neuen Mount-Funktion und können Korridore effektiv verteidigen.



Teamwork ist nach wie vor kein Fokus, dennoch kann man seine Kollegen unterstützen.

Manche der Maps scheinen außerdem nicht besonders gut auf alle Spielmodi angepasst zu sein. Eine Runde Headquarters auf der riesigen Karte Aniyah Palace artete für uns zum Marathon aus, weil die Missionsziele viel zu weit voneinander entfernt auftauchten. Trotz Dauersprint hatte unser Team nicht den Hauch einer Chance, ein HQ zu erobern – stattdessen hechelten wir der Gegnermannschaft hinterher, die seelenruhig

und ohne Gegenwehr jedes Ziel einnehmen konnte. Statt einem spannenden Tauziehen um die Map-Kontrolle spielten wir die Geschichte vom Hasen und dem Igel nach. Zwar sind die meisten Map-Modi-Kombinationen nicht von solchen Problemen geplagt, dennoch hätte Infinity Ward hier kleinere Bereiche von großen Karten abstecken müssen, um das Terrain für jede Spielvariante gut auszubalancieren.



Die Spec-Ops-Karten sind zum Teil riesig groß. Groß genug, um darauf Battle Royale zu spielen.

One-Hit-Death

Unser letzter, aber keineswegs unwichtiger Kritikpunkt richtet sich an den Netcode von



Dimitry Halley
@dimihalley

Natürlich will Activision, dass wir über Call of Duty streiten. Wer in eine Fünf-Stunden-Kampagne so viele Kriegsverbrechen packt, kalkuliert mit Kontroversen. Deswegen will ich dieser Strategie gar nicht erst auf den Leim gehen und fasse mich hier kurz: Wer in Modern Warfare eine ernstzunehmende (Anti-)Kriegsgeschichte erwartet, sucht besser woanders. Infinity Ward spielt mit der Geschmacklosigkeit, ohne ihr gerecht zu werden. Dieser Umstand sorgt übrigens dafür, dass einige hier in der Redaktion mit der Story überhaupt nichts anfangen können. Ich gehöre nicht dazu. Denn wenn ich diese dick aufgetragenen Szenen ausklammere, bekomme ich abseits davon genau das, was ich mir erhofft habe: eine fesselnde Spec-Ops-Erfahrung, die sich mehr wie »Six« und »Sicario« anfühlt als wie Michael-Bay-Krachbumm-Kino. Die Inszenierung der Kampagne trifft voll ins Schwarze, jede Mission setzt eigene Schwerpunkte, das verbesserte Gunplay macht die Gefechte wichtiger – kurzum: Ich wurde fünf Stunden lang bestens unterhalten. Gerade während der Nachteinsätze ist die Atmosphäre zum Schneiden dicht. Da spreche ich natürlich als jemand, der seit Jahren fesselnde Modern-Military-Kampagnen vermisst. Nach all dem SciFi- und Weltkriegsspektakel und dem Scheitern von Ghost Recon: Breakpoint schafft es das neue Modern Warfare, erfolgreich eine Lücke zu schließen. Trotzdem würde ich davon abraten, nur für die Kampagne 70 Euro auf den Tisch zu legen. Als Appetitanreger für den Multiplayer taugen die Missionen allemal, in die Gaming-Geschichte wird der neue Captain Price aber wahrscheinlich dann doch nicht eingehen.

Modern Warfare. Zwar lief der allergrößte Teil der Feuergefechte nach unseren Beobachtungen fair ab, dennoch gab es Situationen, in denen wir scheinbar um Ecken herum oder mit einem Treffer getötet wurden. Dabei scheint es vor allem noch immer ein Problem mit Bullet Stacking zu geben. Bei diesem Fehler stauen sich mehrere Informationspakete auf dem Weg vom Server zum Spieler auf und werden dann mit einem Schlag übermittelt. Sterben wir in solchen Fällen, dann scheint es so, als hätte ein Gegner nur einmal getroffen (oder noch gar nicht gefeuert) – in Wahrheit sind aber die Daten nur zu spät bei uns angekommen. Diese Probleme können zwar unterschiedlichste Ursachen haben, in Sachen Netcode und Serververbindung scheint aber definitiv noch Verbesserungsbedarf zu herrschen.

Spec Ops als Zombie-Alternative

Die dritte Säule von Call of Duty bildet im Jahr 2019 kein Zombie-Modus, sondern Spec Ops. Infinity Ward will dabei an die Koop-Missionen der alten Modern-Warfare-Teile anknüpfen und schickt uns mit bis zu drei Freunden (oder Fremden, denn es gibt auch Matchmaking) in PvE-Gefechte auf unterschiedlichen Karten. Die Map-Größen rei-

chen dabei je nach Einsatz von kleinen Kampfarenen bis zu gigantisch großen Schlachtfeldern mit mehreren Siedlungen samt Stadion und Flugplatz. Dabei soll die Hintergrundgeschichte von Spec Ops die Handlung der Solo-Kampagne fortführen, de facto merkt man davon in den Koop-Matches relativ wenig. Die Einsätze werden lediglich von ein paar Funksprüchen zusammengehalten, spannende Skript-Sequenzen oder erinnerungswürdige Story-Momente gibt es kaum. Stattdessen führt uns der Koop-Modus durch relativ plump aneinander gereichte Aufgaben. Mal müssen wir bestimmte Zielpersonen ausschalten, an anderer Stelle ein Terminal hacken oder eine Geisel befreien. Vertane Chance.

Schwer, aber nicht clever

Die eigentlich interessanten Schauplätze des Spec-Ops-Modus' bleiben dabei fast durchgehend blass und wirken häufig wie Kulissen, die von seelenlosen KI-Gegnern bevölkert werden. Nirgends gibt es Zivilisten, lebhaftes Treiben auf den Straßen oder unerwartete Ereignisse. Kein Vergleich zur dichten Atmosphäre der Singleplayer-Kampagne, die zeigt, wie es richtig geht. Stattdessen ballern wir auf Horden von austauschbaren Feinden, die vielmehr durch schwer gepanzerte Juggernauts als durch ihr cleveres Vorgehen zum Problem werden. Zudem spawnen Feinde auch hin und wieder in unserem Rücken und bereits gesäuberten Räumen, was unserem sorgfältig ausgetüftelten Plan oft einen Strich durch die Rechnung macht. Denn die Spec-Ops-Level sind alles andere als leicht: Nur wer sich mit Teamkollegen abspricht, seine Ausrüstung aufeinander abstimmt und Killstreaks zur richtigen Zeit einsetzt, erlebt das Ende eines Einsatzes. Je nach gewählter Koop-Klasse (es gibt Assault, Recon, Engineer, Demolition, Medic und Heavy) verfügt unsere Spielfigur über mächtige Boni wie Munitionstaschen, panzerbrechende Kugeln oder einen Heilungs-Buff, der zu Boden gegangene Kameraden wieder auf die Beine stellt.



Wer seine Kameraden nicht wiederbelebt, hat in Spec Ops schlechte Aussichten auf den Sieg.



Philipp Elsner
@RootsTrusty



Call of Duty: Modern Warfare ist sicher kein perfekter Multiplayer-Shooter. Vor allem zu Beginn hat man es auf den labyrinthartigen Levels nicht leicht und die Feuergefechte sind ungewohnt gnadenlos für ein Call of Duty. Und ja, der große Ground-War-Modus ist zwar eine nette Dreingabe, kann aber dennoch Battlefield nicht das Wasser reichen. Was aber einfach hervorragend funktioniert, ist der grundlegende Gameplay-Loop. Hier fährt Modern Warfare die wohl intensivsten Feuergefechte der Seriengeschichte auf, ohne sie mit aberwitzigem Helden-Klimbimm zu verwässern oder mich dauernd mit tödlichen Sci-Fi-Gadgets und Killstreaks zu nerven. Hier gibt es keinen Win-Button, hier zählt in erster Linie Map-Kennntnis und meine Waffe. Infinity Ward hat Ballast über Bord geworfen, der sich in den letzten Jahren in Call of Duty angestaut hat, und schafft es zugleich, die Faszination und das Feeling der ersten Modern-Warfare-Teile zurückzuholen. Mehr braucht es nicht, um mich für die Multiplayer-Matches zurückzugewinnen.

Wird unsere Figur niedergeschossen, können wir noch kriechen und unsere Pistole nutzen. Kommt aber für eine gewisse Zeit keine Hilfe, sind wir zum Zuschauen verdonnert, bis wir nach einigen Sekunden erneut über dem Einsatzgebiet abspringen dürfen. Das kennt man aus vergleichbaren Titeln. Segnen alle Teilnehmer das Zeitliche, müssen wir dank einiger Checkpoints zum Glück nicht immer von vorne beginnen.

Abwertung wegen technischer Mängel

Call of Duty: Modern Warfare macht zum Release keinen komplett runden Eindruck. So stürzte das Spiel auf mehreren Testrechnern häufiger ab, ruckelte in den Zwischensequenzen der Kampagne und lud bei jedem Spielstart teilweise minutenlang Shader nach, was zu nervigen Wartezeiten führte. Wir ziehen daher drei Punkte von der Gesamtwertung ab.



Der Spec-Ops-Modus ist zwar hart, aber nicht sonderlich gut inszeniert.



Gegner stürmen meist auf uns zu. Wir dünne die Reihen mit dem Scharfschützengewehr aus.

Kämpfe wie Bot-Matches

Der Koop besteht aus zwei Bereichen: Für die aus mehreren Einsatzzielen bestehenden Operations dürfen wir in Spec Ops auf unser Arsenal zurückgreifen, das wir im Multiplayer zusammengestellt haben. In den kürzeren und linearen Spec-Ops-Missionen dagegen bekommen wir ein vorgefertigtes Loadout gestellt.

Statt Killstreaks durch Abschusserien wie im Multiplayer freizuschalten, sammeln wir sie aus abgeworfenen Kisten und versteckten Lagern ein. Ein zur rechten Zeit gerufenes AC-130-Kampfflugzeug kann dann schnell den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

Insgesamt hätte Spec Ops enorm von etwas mehr Liebe zum Detail, einer besseren Inszenierung und ein paar atmosphärischen Story-Ereignissen profitiert – also von alledem, was die Singleplayer-Kampagne so gut macht. Stattdessen wirken die Aufgaben al-

lesamt wie schon mal dagewesen. Und die doofe KI offenbart in den großen Arealen, dass sie nur in Masse zum Problem wird. Und dann kam es auf einigen unserer Test-PCs zu langen Matchmaking-Wartezeiten und Abstürzen. Hier müssen Patches her. ★

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 4340 / AMD FX-6300	Core i5 2500K / Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7950	Geforce GTX 1660 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 175 GB Festplatte	12 GB RAM, 175 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmige Licht- & Nachtsichteffekte
- wuchtiger Sound
- detaillierte und abwechslungsreiche Levels
- gute deutsche & englische Vertonung
- butterweiche Animationen

SPIELDESIGN

- Waffen und Charaktere mit spürbarem Gewicht
- taktische Elemente
- Maps ermöglichen alle Spielstile
- jede Mission setzt Gameplay-Schwerpunkte
- Ground War zu chaotisch

BALANCE

- Operator reine Kosmetik
- starke Starter-Loadouts für Anfänger
- Waffenaufsätze mit Vor- & Nachteilen
- Respawn-System noch frustig
- manche Map/Modi-Kombinationen unausgegoren

ATMOSPHÄRE / STORY

- greifbares Special-Forces-Szenario
- bedrückende Momente
- stimmige Details & Intros auf Multiplayer-Maps
- glaubhafte Figuren
- Kriegsverbrechen als Marketing-Instrument

UMFANG

- zahllose Waffenaufsätze zum Freischalten
- spaßiger neuer 2vs2-Modus Gunfight
- 18 Maps
- Kampagne mit nur rund 5 Stunden Spielzeit
- Spec Ops bietet wenig Wiederspielwert

ABWERTUNG

Abstürze, ruckelnde Zwischensequenzen und andere Technikmacken verhindern einen runden Release. Wir werten ab.



FAZIT

Sehr gelungenes Shooter-Paket für Modern-Military-Fans, das am Ende doch die üblichen CoD-Krankheiten von der Perfektion trennt.

