

## Call of Duty: Modern Warfare 2

# INNOVATIONSARM, ABER CLEVER

Als uns die Entwickler Modern Warfare 2 zum ersten Mal zeigen, ist schnell klar: Hier wird lediglich die Formel von 2019 verfeinert. Das klingt unspektakulär, könnte aber am Ende gut für die Fans sein. Von Philipp Elsner

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **28.10.2022**

Call of Duty: Modern Warfare 2 ist ein Nachfolger, der extrem behutsam auf dem Modern-Warfare-Reboot von 2019 aufbaut. Was uns zum Release am 28. Oktober 2022 erwartet, ist keine CoD-Revolution – so viel steht nach der Enthüllung fest. Doch was fast zaghaft wirkt, hat durchaus System und könnte unterm Strich genau das sein, was die Marke nach Modern Warfare von 2019 dringend braucht. Aber warum geht's hier eigentlich? Kurz vor der Veröffentlichung des offiziellen Reveal-Trailers konnten wir uns ein ausführliches Bild von Modern Warfare 2 machen: Die Entwickler sprachen mit uns über ihre Vision für den Shooter, zeigten uns ausgiebige Gameplay-Szenen aus der Story und erklärten die wichtigsten neuen Funktionen im Multiplayer. Selbst spielen konnten wir Modern Warfare 2 dabei jedoch nicht, und auch Warzone 2 sowie der mysteriöse DMZ-Modus waren noch kein Thema.

## Autoreifen und Wasser?

Hätten wir große neue Features erwartet, die wie ein Leuchtturm aus dem gewohnten CoD-Gameplay herausstechen und Genre-Fans komplett zum Ausrasten bringen, wären wir von der Präsentation enttäuscht gewesen. Stattdessen wurde über die neue Wasser-Engine gesprochen, über verbesserte KI, das Reparieren von Autoreifen und die Aufteilung der Multiplayer-Karten in »Battle Maps« und »Core Maps«. Moment, Autoreifen? Wasser? Nicht gerade der Stoff, aus dem explosive Headlines für Spielmagazine gemacht sind. Könnte man zumindest meinen. Hinter all der Tiefstapelei steckt aber eine potenziell clevere Strategie, die sich erst viel später auszahlen könnte – und zwar für die Entwickler und die Modern-Warfare-Fans gleichermaßen.



Wasserfahrzeuge werden eine tragende Rolle spielen und kommen sowohl in der Kampagne als auch im Multiplayer und in Warzone 2 zum Einsatz.



Das Movement von MW2 wird um drei Eckpunkte erweitert: Schwimmen im Wasser, Hechtsprünge als Ausweichmanöver und das Hängen an Vorsprüngen oder Leitern.

## Der entscheidende Unterschied

Modern Warfare 2 versteht sich als die logische Konsequenz von Modern Warfare 2019. Das bedeutet einerseits: Action-Bombast in der Kampagne mit haufenweise Explosionen und wilden Verfolgungsjagden, Stealth-Einsätze mit Nachtsichtgerät und taffe Sprüchen im Special-Forces-Slang. Task Force 141 ist natürlich wieder dabei, jagt natürlich böse Terroristen quer über den Globus und deckt natürlich eine große Militärverschwörung auf. So weit, so Call of Duty. Andererseits erwartet uns wieder ein Multiplayer-Potpourri aus Spec-Ops-Koop, klassischen Sechsen-gegen-sechs-Matches und Ground War mit vielen Spielern, Fahrzeugen und dem Sandbox-Feeling, das Battlefield in besseren Zeiten einmal hatte. Und dann wäre da noch Warzone 2.0, eine neue Free2Play-Version des unglaublichen Battle-Royale-Erfolgs.

Selbstredend: Neu ist das alles nicht. Aber statt alles neu zu machen, will Infinity Ward genau dort die Stellschrauben anziehen, wo dem Vorgänger die Puste ausging. Hier sind die wichtigsten Verbesserungen, die auf dem Papier nicht nach viel klingen mögen, und die Gründe, warum sie im finalen Spiel dann doch den entscheidenden Unterschied machen könnten.

## WAS IST DER DMZ-MODUS?

Dem Leaker TheGhostOfHope zufolge setzt der neue DMZ-Modus stark auf ein Spielprinzip, das Escape From Tarkov, Hunt: Showdown oder der Dark Zone von The Division ähnelt. Damit könnte DMZ von Modern Warfare 2 spielerisch in die folgende Richtung gehen:

Ihr müsst euch alleine oder als Team gegen andere Spieler und NPCs zur Wehr setzen

Während eines Matches muss Loot aus Truhen oder von anderen Spielern erbeutet werden.

Die Mission ist erst erfolgreich, wenn ihr es schafft, aus dem Areal zu entkommen.

Werdet ihr besiegt, ist all eure Ausrüstung verloren. Skins können in jedem Modus benutzt werden: Der DMZ-Modus steht nicht nur für sich allein. Skins, Blaupausen für Waffen und weitere Belohnungen sollen übergreifend und auch für das klassische CoD-Gameplay und Warzone freischaltbar sein. Loot erbeutet ihr aus Truhen und von gegnerischen Spielern. Es soll aber auch einen Marktplatz geben, wo ihr Ausrüstung von Spielern kaufen und selbst verkaufen könnt. Die Währung dafür kann in den Matches verdient werden. Wie genau das dann in der Praxis funktioniert, ist aber noch nicht bekannt.

Wie auch schon in Call of Duty Vanguard, Cold War und Modern Warfare levelt ihr euren Activision-Account spielübergreifend. Skins, Charaktere und Blaupausen (Waffen-Skins mit bestimmten Aufsätzen) können aber in allen Modi und sogar zwischen Warzone und der Hauptserie benutzt werden. Angeblich sollen sich vier Maps in Entwicklung befinden, die sich radikal voneinander unterscheiden werden. Von weiten, Open-World-ähnlichen Flächen bis hin zu klaustrophobisch engen Gebäuden. Laut den Leakern soll es im DMZ-Modus auch ein dynamisches Wettersystem und Tag-Nacht-Zyklen geben.

Laut Ralphs Valve ist der DMZ-Modus anfangs nur alleine spielbar. Die Möglichkeit, als Duo oder Trio zu spielen, soll aber später implementiert werden. Weiterhin wird es wohl möglich sein, nicht nur gegen reale Spieler zu kämpfen, sondern auch in einem Offline-Modus zu starten, in dem ihr nur gegen NPCs spielt. Der DMZ-Modus soll zwar direkt zum Release von Modern Warfare 2 spielbar sein, dabei erscheint der neue Modus jedoch zunächst nur als Beta.

## Die Fahrzeuge

In Modern Warfare von 2019 wirkten Fahrzeuge immer ein bisschen so, als hätte man sie im Nachhinein noch irgendwie reingezwängt, allen technischen Hürden zum Trotz. Sie steuerten sich teilweise ziemlich hakelig, reagierten oft fragwürdig auf Kollisionen und hatten ein bestenfalls rudimentäres Schadensmodell – nicht einmal die Reifen ließen sich zerschneiden. Darunter litten vor allem Warzone-Spieler: Immer wieder

mussten die Entwickler Vehikel teilweise oder sogar ganz deaktivieren, um Glitches, Bugs und Exploits zu stoppen. Modern Warfare 2 scheint nun von Anfang an die Integration von Vehikeln mitzudenken. Infinity Wards Multiplayer-Chefdesigner Joe Cecot erklärt uns: »Wir wollten so viel mehr mit Fahrzeugen machen. Man kann sich jetzt auf allen Sitzen aus Autos lehnen und schießen oder aufs Dach klettern, um dort auf andere Fahrzeuge zu springen oder den Fallschirm



Der Spec-Ops-Koop kehrt zurück und soll stark von den KI-Verbesserungen profitieren. Im Vorgänger wirkten die Gegner dumm und wurden erst in großer Masse zur echten Gefahr.



In Einsätzen bei Dunkelheit setzt die Task Force 141 auf Hightech-Ausrüstung wie diese NVGs. Nachtsicht war auch eins der großen Marketing-Schlagworte für den Vorgänger.

zu aktivieren, während ihr über eine Klippe fahrt!« Und auch die Physik soll jetzt besser mitspielen: »Man kann Türen, Rückspiegel oder die Stoßstange zerstören, und Reifen zerplatzen bei Beschuss. Und das wirkt sich dann auch auf das Handling aus. Ihr könnt sogar zerstörte Reifen an eurem Fahrzeug reparieren«, so Cecot. Die Wracks von zerstörten Vehikeln bleiben außerdem diesmal als Deckungselemente zurück und verschwinden nicht einfach.

Auch der Fuhrpark soll wachsen: Infinity Ward hat bereits einen Transporthelikopter und amphibische Fahrzeuge angekündigt, die neue taktische Optionen ermöglichen sollen. Falls all das aufgeht, bekommt Battlefield vielleicht durch Ground War endlich echte Konkurrenz in Sachen Combined-Arms-Einsätze, wo Infanterie, Panzer und Luftfahrzeuge im Verbund kämpfen.

### Die KI

Einer der größten Kritikpunkte an Modern Warfare 2019 war die mangelnde Intelligenz der KI-Gegner. Vor allem im Spec-Ops-Koop wurden Feinde nur durch ihre schiere Masse zur Herausforderung und ließen die Einsätze zu stumpfen Bot-Matches verkommen, für die sich schon bald nach Release kaum mehr jemand interessierte. Doch in MW2 werde alles anders und besser, verspricht Jack O'Hara, Game Director bei Infinity Ward: »Unsere neue KI soll kein Kanonenfutter sein, sondern Modern Warfare wirklich zum Leben erwecken und Spielern Respekt einflößen – und zwar in allen Spielmodi. Sie werden sich miteinander koordinieren, ihre Umgebung checken und in ihren Animationen natürlicher aussehen.« Um den Punkt zu illustrieren, zeigt uns Animation-Director Mark Grigsby eine kurze Demo eines KI-Soldaten aus MW2, der sich autonom und ohne vorgegebenes Skript durch ein Trainingsgelände bewegt: Er nimmt selbstständig Deckung, lugt vorsichtig um Ecken und sichert seine Umgebung augenscheinlich bewusst und gezielt mit der Waffe.

Das wirkt durchaus beeindruckend und lässt die Figur wie einen trainierten Operator wirken, der methodisch vorgeht und ganz genau weiß, was er tut. Die Entwickler sind so

zuversichtlich mit ihrer neuen KI, dass sie sie in Massen einsetzen wollen: Bis zu 300 NPCs seien in manchen Spielmodi gleichzeitig auf der Map unterwegs, erzählt Jack O'Hara. Und ja, in diesem Zusammenhang nennen die Macher auch explizit Warzone 2.

### Die Maps

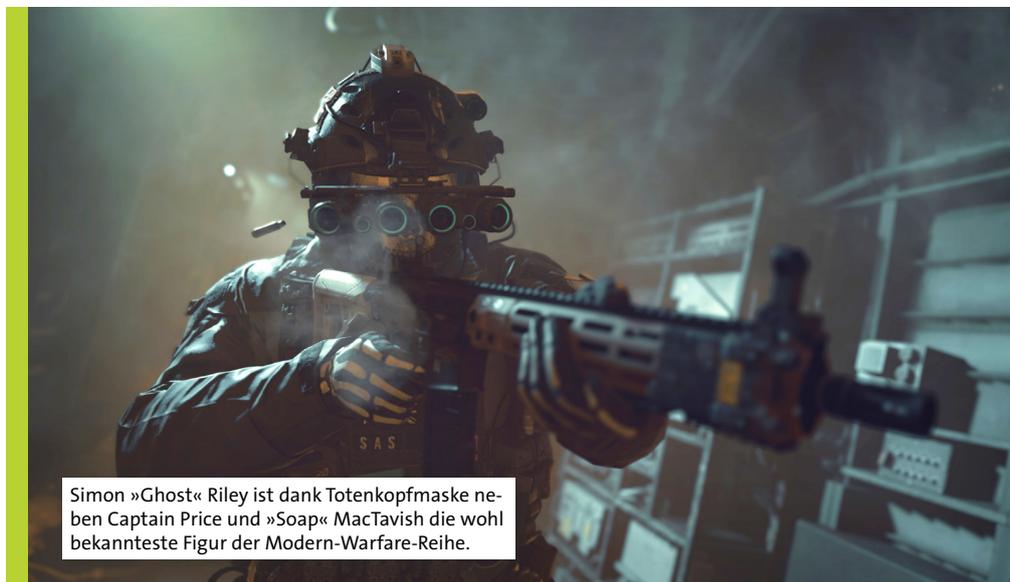
Maps waren eine der größten Baustellen zum Release von Modern Warfare 2019, denn ihr verschachtelter und asymmetrischer Aufbau wurde in einigen Fällen zum Traum für Camper, während andere wegen ihrer schieren Größe zum öden Dauerlauf verkamen. Eine Runde Headquarters auf der riesigen Karte Aniyah Palace artete für uns etwa zum Marathon aus, weil die Missionsziele viel zu weit voneinander entfernt auftauchten. Trotz Dauersprint hatte unser Team keine Chance, ein HQ zu erobern. Die Schauplätze für Ground War waren dagegen chaotisch und schlecht ausbalanciert, weil man sie einfach aus der großen Warzone-Karte Verdansk gerissen und in den Multiplayer geschleudert hatte. Das Konzept »Jeder Modus auf allen Maps« ging einfach nicht ganz auf. Mit Updates und DLC-Maps wurde bald Abhilfe geschaffen, Modern Warfare 2 verspricht jedoch, mit all diesen Problemen aufzuräumen. Also, was wird es denn nun: Klassische und klar lesbare Sechs-

gegen-sechs-Maps für die Kern-Community von CoD oder große Sandboxes zum Klettern, Erkunden und Fahrzeugfahren? »Beides!«, ist die überraschende Antwort von Geoff Smith, dem Design-Director für den Multiplayer. »Wir teilen unsere Karten jetzt grundsätzlich in zwei große Kategorien ein: Battle Maps für höhere Spielerzahlen mit vielen Laufwegen, begehbaren Gebäuden und Platz für Vehikel. Und Core Maps für klassisches 6vs6 mit sauberen Lanes und weniger Klettereinlagen.«

Mit dieser logischen Trennung schlägt Infinity Ward zwei Fliegen mit einer Klappe, besänftigt Spieler aus der kompetitiven Ecke, die das Map-Design von 2019 lautstark kritisierten, und kann gleichzeitig mit größeren und verwinkelten Konzepten weiterarbeiten, die viele MW-Spieler inzwischen kennen, lieben und auch von MW2 erwarten. Die Battle Maps stammen dabei aus Warzone 2.0, seien aber explizit für Ground War und den regulären Multiplayer entworfen worden, versichert Geoff Smith.

### Der Gunsmith

Zu den größten Stärken von Modern Warfare zählte der Gunsmith, wo wir unser Arsenal bis zur Unkenntlichkeit umbauen konnten: anderes Kaliber, neuer Lauf, besseres Visier – hier war mehr möglich als je zuvor in Call of Duty. Game Director Jack O'Hara verspricht nun: Das sei erst die Spitze des Eisbergs gewesen. In Modern Warfare 2 solle das Waffenschmied-Feature massiv erweitert werden: »Es gibt mehr Aufsätze und einen größeren Rahmen an Funktionen, wie man die Waffen anpassen kann. Dazu kommt das ganz neue Attachment-Tuning, das fast schon wie ein eigenes Spiel im Spiel funktioniert. Habt ihr eine Waffe in MW2 hochgelevelt, könnt ihr jeden einzelnen Aufsatz individuell tunen, was positive und zugleich auch immer negative Auswirkungen hat. Spieler können ihr Arsenal also noch besser auf ihre Bedürfnisse einstellen und passend zum Spielstil umbauen.« Als Beispiel zeigt uns O'Hara einen Lauf für die MP5, dessen Gewicht und Länge wir durch



Simon »Ghost« Riley ist dank Totenkopfmaske neben Captain Price und »Soap« MacTavish die wohl bekannteste Figur der Modern-Warfare-Reihe.



Wir begleiten die Einheit in der Kampagne auf Einsätzen quer über den Globus, darunter Spanien, der Nahe Osten oder Mexiko.

einen Slider einstellen können. Je nach Setting opfern wir Stabilität beim Zielen oder Geschwindigkeit beim Anlegen der Waffe zugunsten von geringerem Rückstoß. Das lässt erahnen, wie viel Tiefe und Komplexität im Waffensystem stecken könnte.

### Never touch a running system

Besonders hervorgehoben wird im Laufe der Präsentation die neue Wasser-Engine in CoD: Modern Warfare 2. Spieler können jetzt schwimmen, tauchen und Wasserfahrzeuge verwenden – und zwar sowohl in der Kampagne als auch im Multiplayer und Warzone 2. Dazu wurde extra eine aufwändige neue Engine erschaffen, die Strömung, Reflexionen und sogar Ballistik in und um das Wasser berechnet. Neue Spielmodi und Gadgets sollen für mehr taktische Tiefe sorgen: Infinity Ward zeigt uns eine Spionagekamera, die an Wänden haftet, und eine Art Mini-Bohrer, der auf der anderen Seite einer Wand tödliche Granaten ausspuckt. Beides dürfte Spielern von Rainbow Six: Siege auf-

fällig bekannt vorkommen. Und dann wären da noch die beiden neuen Spielmodi: In Knockout kämpfen zwei Teams ohne Respawn-Option in nur einer Minute um den Besitz einer Geldtasche, und in Prisoner Rescue versucht ein Angreiferteam die Linien der Verteidiger zu überwinden, Gefangene zu befreien und zu einer Landezone zu bringen. Was all das deutlich macht: Infinity Ward rüttelt nicht am Modern-Warfare-Grundgerüst. Und das muss auch gar nicht sein, denn Modern Warfare war schon ein wirklich verdammt guter Shooter und katalysierte die CoD-Marke in neue Höhen.

Statt etwas neu zu erfinden, was schon vor ein paar Jahren gut funktionierte, werden jetzt Macken ausgebügelt, hier ein paar neue Ideen und dort ein paar weitere taktische Optionen eingeführt. Die dumme KI, das schwankende Map-Design, der planlose Ground War, kurz gesagt: Die Problemzonen des Vorgängers scheinen das Hauptaugenmerk zu sein. Modern Warfare 2 ist mutlos, innovationsarm – das könnte man dem Titel

einerseits durchaus vorwerfen. Modern Warfare 2 könnte andererseits aber auch genau das sein, was die Fans sich von einem neuen Call of Duty wünschen. ★

### MEINUNG

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Ich gebe zu, dass ich direkt nach dem Gespräch mit Infinity Ward kurz ernüchert war. Durchs Wasser zu schwimmen ist jetzt das neue Vorzeige-Feature von MW2? Nicht gerade überwältigend! Doch je länger ich darüber nachdachte, was ich mir als Fan des ersten Modern Warfare von 2019 von einem Sequel wünschen würde, umso mehr dämmerte mir: Das ist der logische Weg für die Fans und das Studio. Modern Warfare war extrem beliebt. Warum jetzt Experimente wagen und alles wieder riskieren? Warum jetzt die Formel grundlegend ändern, die vor ein paar Jahren Call of Duty als Marke wieder an die Shooter-Spitze befördert hat? Stattdessen gehen die Entwickler alles an, was ich ja selbst im Test von damals kritisierte: die dumme KI, die schlechte Fahrzeugintegration, das schwankende Map-Design. In Summe liest sich das wie die Checkliste für »Modern Warfare, aber diesmal ohne Schnitzer und Macken«. Nein, dieses Modern Warfare 2 wird keinen Innovationspreis gewinnen und garantiert niemanden überzeugen, der eh schon seit Jahren ruft: »Call of Duty ist immer der gleiche recycelte Mist!« Aber Modern Warfare 2 könnte eine Durststrecke für alle beenden, die mit Call of Duty: Black Ops Cold War und Call of Duty: Vanguard nichts anfangen konnten. Ob es am Ende wirklich klappt, lässt sich aber natürlich erst beurteilen, sobald wir Modern Warfare 2 auch mal selbst spielen konnten.



Die wunderschönen Beleuchtungseffekte machen das nächtliche Kriegstreiben beinahe zu einer idyllischen Angelegenheit.