

Kolumne: Modern Warfare 2 – Aus Freude wurde Skepsis

MIT DER GESAMT-SITUATION UNZUFRIEDEN

Für Sascha war Modern Warfare 2019 das beste Spiel der Reihe. Auf den Nachfolger freute er sich sehr, doch nach der Beta ist er sich nicht mehr so sicher. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha ist der, der dich in Call of Duty direkt am Spawn durch die Wand mit dem LMG wegbrätzt. Er ist es, der deinen Lieblings-Campingplatz komplett vermint, um die Ecke lauert und nach vollendetem Kill auf deiner Leiche tanzt. Er ist sich nicht zu schade, 20 Euro für einen Finisher auszugeben, nur damit du auf dem Schlachtfeld von einer Hyäne gefressen wirst. Er ist der Schrecken, der die Nacht durchflut... nee halt, falscher Cartoon! Worauf wir hinaus wollen: Er spielt seit vielen Jahren Call of Duty im Multiplayer und hat eine Meinung dazu.

Es muss ein undankbarer Job sein, Call of Duty zu entwickeln. Wenn du zu viel veränderst, beschweren sich Fans, dass es sich nicht länger wie CoD anfühlt. Änderst du zu wenig, merken alle, dass sie jedes Jahr das gleiche Spiel immer wieder zum Vollpreis kaufen. Okay, das ist etwas überspitzt formuliert, im Grunde habe ich mir für das neue Modern Warfare aber wirklich mehr vom großartigen Multiplayer-Gameplay des Vorgängers gewünscht. Das gibt es im Prinzip zwar, jedoch mit ein paar Änderungen, die auf mich verwirrend bis völlig unnötig wirken. Mein meistgehasstes Feature aus dem Vorgänger bleibt derweil intakt und geht mir schon wieder voll auf den Keks.

Bevor ich jetzt weiter ins Detail gehe, weise ich aber noch mal auf das Offensichtliche hin: Ist natürlich noch Beta, Änderungen und Verbesserungen sind theoretisch noch möglich, Feed-

back sammeln die Entwickler aktuell ja auch fleißig. Ich kann nur über meine Erfahrungen mit dem berichten, was bis zum Redaktionsschluss verfügbar und zu sehen war, nichts ist in Stein gemeißelt, und Infinity Ward hat schon öfter einiges an Feinschliff zwischen Beta und Release herbeigezaubert.

Erst mal voll super

Nachdem ich endlich die vielen Abstürze in den Griff bekam, war die Beta erst mal total Spaßig: Lobbys voller Noobs, keiner von uns war mit den neuen Maps oder dem Waffen-Handling vertraut, ich kassierte schön viele Abschüsse, durfte das gegnerische Team mit Killstreaks wegbomben und erfreute mich an optisch anspruchsvollen Umgebungen. Ein paar Assets wurden eins zu eins aus Modern Warfare 2019 übernommen, was natürlich über-



Die Spawns auf Farm 18 waren in der Beta noch sehr frustrierend.

Die Museumskarte sieht schick aus. Wenn man jetzt für 6vs6 noch das Außenareal absperrt, wird sie womöglich gut spielbar.



haupt nicht schlimm ist, aber gerade bei Soundeffekten achte ich pedantisch auf sowas. Wenn einer der generischen MilSim-Soldaten röchelnd mit einem »Rööö!« abnippelt, erkenne ich dieses Geräusch aus dem Vorgänger umgehend wieder.

Okay, die Waffenauswahl war erwartungsgemäß überschaubar, die Namen teilweise arg bescheuert. Wer zum Geier ist Lachmann? Dafür machten mir die Knarren von Anfang an Spaß: Sie sind laut, hauen derb rein und ballern jetzt auch zuverlässiger durch Wände, besonders mit panzerbrechender Munition. Im Vorgänger schoss man stellenweise noch problemlos durch Betonblöcke, nur um sämtliche Projektile an irgendeiner Wellblechhütte abprallen zu sehen. Gegen einfaches Sperrholz hat deine LMG dort keine Chance! In Modern Warfare 2 durchsiebe ich deine Deckung und letzten Endes auch dich, das finde ich toll!

E-Sport-Turnier

Nach einem erfolgreichen ersten Tag voller guter K/Ds und Erstplatzierungen startete ich die Beta erneut und wurde zur Strafe von der Community gefressen. Kennst du das, wenn du ein paar gute Runden absolviert hast, und plötzlich stirbst du in einem Match, sobald die ersten drei Pixel deines rechten Nasenlochs sichtbar werden? Das ist das sogenannte Skill-based Matchmaking, das tendenziell nur zwei Extreme kennt: Entweder dominierst du oder du trittst gegen Menschen an, die bestehen zu 75 Prozent aus Monster Energy, trainieren 23 Stunden pro Tag und spielen, als ginge es um hunderttausend Euro Preisgeld. Grundsätzlich mag ich, wenn mir das Spiel »ebenbürtige« Gegner vorsetzt, denn nur so werde ich besser und frustriere keine Lobbys mit weniger erfahrenen Spielern.

Was ich nicht mag, ist dieses: »Du hast ein paar gute Matches, wir heben die Herausforderung an. Du hast fünf blinde Mitspieler ohne Arme und Beine. Ihr tretet gegen FaZe an.« Sollte das für den neuen Teil nicht abgeschwächt werden? In der Beta habe ich noch nichts davon gemerkt. Dieses Feature, das mich im Vorgänger bis heute regelmäßig zu Pausen »motiviert«, steckte auch direkt wieder in der Beta vom

zweiten Teil. Hätte ich eher nicht gebraucht. Nachdem die Honey-moon-Phase damit offiziell vorbei war, fielen mir weitere Dinge auf, die meinen Spielspaß trübten.

Miese Sichtbarkeit

Tarnfarbe ist zum Tarnen da, das verstehe selbst ich. Darum mag ich generell auch, dass die Operators in Modern Warfare 2 tendenziell mit ihrer Umgebung verschmelzen und nicht aus drei Kilometern Entfernung sichtbar sind, bis auch hier wieder die unvermeidbaren Neon-Anime-Katzen-Skins für Echtgeld angeboten werden. Bei Schusswechseln sinkt die Sichtbarkeit weiter, in der Beta gab es sehr viel Rauch, aufgewirbelten Staub und alle Partikel dieser Welt, was ich aus Balancing-Sicht erst mal okay finde. Deine Maschinenpistole ohne Optikaufsatz rotzt nicht mehr mühelos Feinde am anderen Ende der Karte weg, dafür eignen sich andere Waffen bedeutend besser.

Problematisch wird es nur, wenn Feinde sich überhaupt nicht mehr als solche identifizieren lassen. Die roten Namen sind weg, der rote Punkt über dem Kopf ebenfalls. In Spielmodi wie Invasion ist das total super, weil du Freund und Feind ab einer bestimmten Distanz gar nicht voneinander unterscheiden kannst,

< PRIMÄRWAFFE WÄHLEN

KAMPFGEWehr

LACHMANN-762

PLATTFORM: LACHMANN MEER

Ein 7,62-Verschussgehäuse mit verzögertem Rückstoß sorgt für Kraft und Kontrolle zu gleichen Teilen. Die Feuermodi ermöglichen präzise halbautomatische Schüsse und kurze

[Werte verglichen mit M4]

Schwaden	Schuss
Feuerrate	20
Reichweite	Reserve
Präzision	60
skoto&kontrolle	
Mobilität	
Handhabung	

STURMGEWehr
KAMPFGEWehr
MPS
SCHRÖTFLINTEN
LM&S
DMRS
CHÜTZENGEWehr

FTAC RECON
S1F 19/29

LACHMANN-762
S1F 19/19

WAFFENKAMMER RD AUSTRÜSTEN

Wer kennt sie nicht, die guten Schießprügel aus dem Hause Lachmann?



Price, Soap und Farah halten sich inzwischen alle für Ghost und tragen Totenkopfmasken.

bis du eine Figur aufs Korn nimmst und dann eine freundliche blaue Markierung angezeigt bekommst. Oder eben nicht. Feindliche am Boden liegende Camper entdeckst du zwischen Kadavern ganz einfach überhaupt nicht. Ich freue mich schon, wenn die Hardcore-Spielmodi kommen und Friendly Fire zur Haupttodesursache in jedem Match wird, denn visuell unterschiedlich sind die beiden spielbaren Fraktionen ja auch nicht mehr.

Seelenlose Charaktere

Mein Lieblings-Operator in Modern Warfare von 2019 ist Charly. Die hat einen wundervollen schottischen Akzent, ist extrem schlecht gelaunt und gibt pausenlos Kraftausdrücke von sich. Ich liebe es! In ihrem Team kämpft auch Captain Price mit seiner legendären Gesichtsbehaarung und dem endlos coolen Finisher, bei dem er an seiner Zigarre pafft. Auf der Gegenseite hast du einen Typen, der exakt aussieht wie Putin im Trainingsanzug und einen Irren mit bombensicherer Panzerung und Drachenmaske. Worauf ich hinaus will: Die Operators hatten Persönlichkeit, sie waren alle sehr unterschiedlich, und vor allem konntest du auf den ersten Blick identifizieren, ob die Gestalt vor dir denn nun Freund oder Opfer war.

In Modern Warfare 2 gibt es zwar auch zwei oder drei Figuren, die etwas aus der Masse hervortreten, ansonsten hast du hier aber vor allem einen Typen mit Maske, einen maskierten Typen, mal triffst du auch auf Typen, die Maske tragen, und ganz selten sogar mal eine Frau mit Maske. Selbst Price und Soap waren in

der Beta maskiert und weder äußerlich noch anhand ihrer Sprüche erkennbar. Als freiwilliger Engländer fehlt mir dieses wunderschöne »Watch it, you muppet!« bei Freundbeschuss aus dem Vorgänger. Aber wenigstens schreit mein Operator beim Nachladen immer noch gut hörbar »RELOADING!!1«, damit mein Gegner weiß, dass er jetzt ohne Risiko angreifen kann.

Bescheuerte Perks und Freischaltungen

Ich verstehe den Sinn des neuen Perk-Systems nicht. Änderungen, einfach um der Änderungen willen. Wieso wird einer meiner Perks erst verzögert aktiviert, und dann der letzte erst, wenn das halbe Spiel gelaufen ist? Findet das irgendwer gut? Viel

mehr nerven mich aber die unnötig komplizierten Freischaltungen für Waffen und deren Aufsätze. Ich kann meine M4 zur M16 umbauen. Oder zum LMG, das im Spiel 556 Icarus heißt. Ich weiß nicht, welche Bezeichnung das Ding im richtigen Leben hat, ich bin Engländer und kein Amerikaner. Ich weiß nur, dass ich mich durch all diese Variationen von Schießprügeln arbeiten muss, um irgendwie neue Waffen freizuschalten.

Um endlich einen banalen Sichtaufsatz mit rotem Punkt für meine Icarus zu bekommen, musste ich irgendeine andere Waffe hochleveln, die keine Icarus ist. Was soll das? Warum so umständlich? Ich habe ja nichts gegen universelle Aufsätze, die mit mehreren Knarren funktionieren. Anstrengend wird es, wenn ich irgendeinen ganz speziellen Aufsatz möchte, für diesen aber erst eine völlig andere Waffe freischalten und diese dann noch mal separat aufleveln soll. Wenn ich beim Spielen ein Wiki lesen will, um zu verstehen, was ich am besten als Nächstes hochziehe, installiere ich Path of Exile, nicht Call of Duty.

Wie immer: Kaputte Spawns

Alle Jahre wieder, also natürlich auch in Modern Warfare 2: Die Spawns sind Mist. Ich habe in der Beta mehrmals feindliche Spieler einfach so vor mir aufploppen sehen und war sehr dankbar für den Killstreak. Manchmal schießt dir jemand zwei Sekunden nach dem Respawn einfach so in den Rücken, bevor du irgendwie reagieren kannst. Nichts davon ist neu für die Reihe, kurz nach Release gibt's dann immer irgendeinen halbgaren



Ohne Google-Suche: Na, welcher der beiden Fraktionen im Spiel gehören diese drei Herren an? Gegner zu identifizieren, ist nicht leicht.



Invasion ist für eine Weile ganz spaßig und eignet sich vor allem zum bequemen Aufleveln eurer Waffen.

Patch, der das System minimal verbessert, und dann akzeptiert man, dass die Spawns regelmäßig rumspinnen und sich von cleveren Spielern missbrauchen lassen.

Ich liebe die Tatsache, dass Mitspieler ab und zu einfach so ohne Vorwarnung um mich herum spawnen. Angeblich liegt das am sogenannten Squad Spawn, der bewirkt, dass man beim Respawn tendenziell in der Nähe freundlicher Spieler erscheint. Das ist insbesondere dann total super, wenn du Dead Silence aktivierst, um nicht mehr wie ein Elefant über die Karte zu trampeln und aus acht Kilometern Entfernung für alle Gegner hörbar zu sein, nur um plötzlich von Mitspielern umgeben zu sein, die halt doch wieder bei voller Lautstärke lossprinten.

Ich warte ab

Ich habe noch andere Kritikpunkte, beispielsweise was das Außenareal der Museumskarte betrifft, aber mein Text hat schon wieder Überlänge. Generell hatte die Beta auf mich einen Effekt: Zuvor habe ich mich auf das Spiel gefreut wie bekloppt. Jetzt

will ich es erst mal gar nicht mehr kaufen. Das wird sich in den letzten Tagen vorm Release garantiert wieder ändern, dann schlage ich mit ziemlicher Sicherheit doch wieder zu, genau wie alle Fans der Reihe jedes Jahr. Bis es so weit ist, hoffe ich, dass die beiden Fraktionen im Spiel leichter durch bloßes Hinsehen zu unterscheiden sein werden, dass Charly zurückkommt und dass man sprintende Gegner in der fertigen Fassung nicht mehr durch gefühlt drei Häuser hindurch hören kann.

Meinetwegen dürfen sie das Skill-based Matchmaking auch noch mal um eine ganze Ecke abschwächen oder ganz abschaffen. Und vielleicht könnte man das Battle Rage Field Upgrade so anpassen, dass man nach dem Aktivieren noch seine Umwelt erkennt? Brauchen wir Minen wirklich im Granaten-Slot und noch mal zusätzlich als Killstreak, wenn die Hälfte der Spieler ohnehin wieder nur in einer Ecke sitzt und abwartet? Es gibt Spieler, denen könntest du am Spawn beide Beine am Boden festtackern, und sie würden es gar nicht bemerken. Kurz: Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden. ★

Es gibt Operators, die aus der Menge hervortreten. Bisher bilden diese aber noch die Ausnahme.

