

## Call of Duty: Modern Warfare 2

# BAUSTELLE OF DUTY

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **28.10.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam, Origin)** Enthalten in: –

Kein Call of Duty ist je mit so vielen Problemen gestartet wie das 2022er Modern Warfare 2. Aber der Test zeigt auch: Es gibt so viel zu lieben an diesem Shooter.

Von Philipp Elsner, Dimitry Halley und Vali Aschenbrenner

CoD: Modern Warfare 2 sieht sich mit einem ein ganz fundamentalen Problem konfrontiert: Wie um alles in der Welt knüpft man an das bisher erfolgreichste Call of Duty an? Kann Entwicklungsteam Infinity Ward hier noch einen draufsetzen, ohne in die gleiche Falle zu tappen wie damals die alte Modern Warfare-Trilogie, die mit jedem Teil immer noch mehr Explosionen, Bombast und Radau inszenierte und zugleich Stück für Stück immer plumper wurde? Oder anders gefragt: Kann man Modern Warfare von 2019 toppen, ohne einfach nur mehr Krachbumm und billige Schockeffekte aneinanderzureihen? Ohne im Multiplayer einfach noch mehr Killstreaks auf die Leute zu werfen? Erstmal

können wir festhalten: CoD bleibt auch 2022 immer noch CoD. Im Singleplayer müsst ihr kopfüber an einem Hochhaus hängend Geiseln befreien, an den Bordgeschützen eines Flugzeugs auf Terroristen feuern oder im Tarnanzug in feindliche Basen eindringen.

Der umfangreiche Multiplayer greift zudem all die Stärken auf, die der Quasi-Vorgänger von 2019 auf den Weg brachte. Doch Modern Warfare 2 wagt sich auch auf neue Pfade – nicht alle davon entpuppen sich allerdings als die richtige Entscheidung.

## Der Singleplayer-Modus

Die Inszenierung der Kampagne ist schon immer eine der größten Stärken von Call of

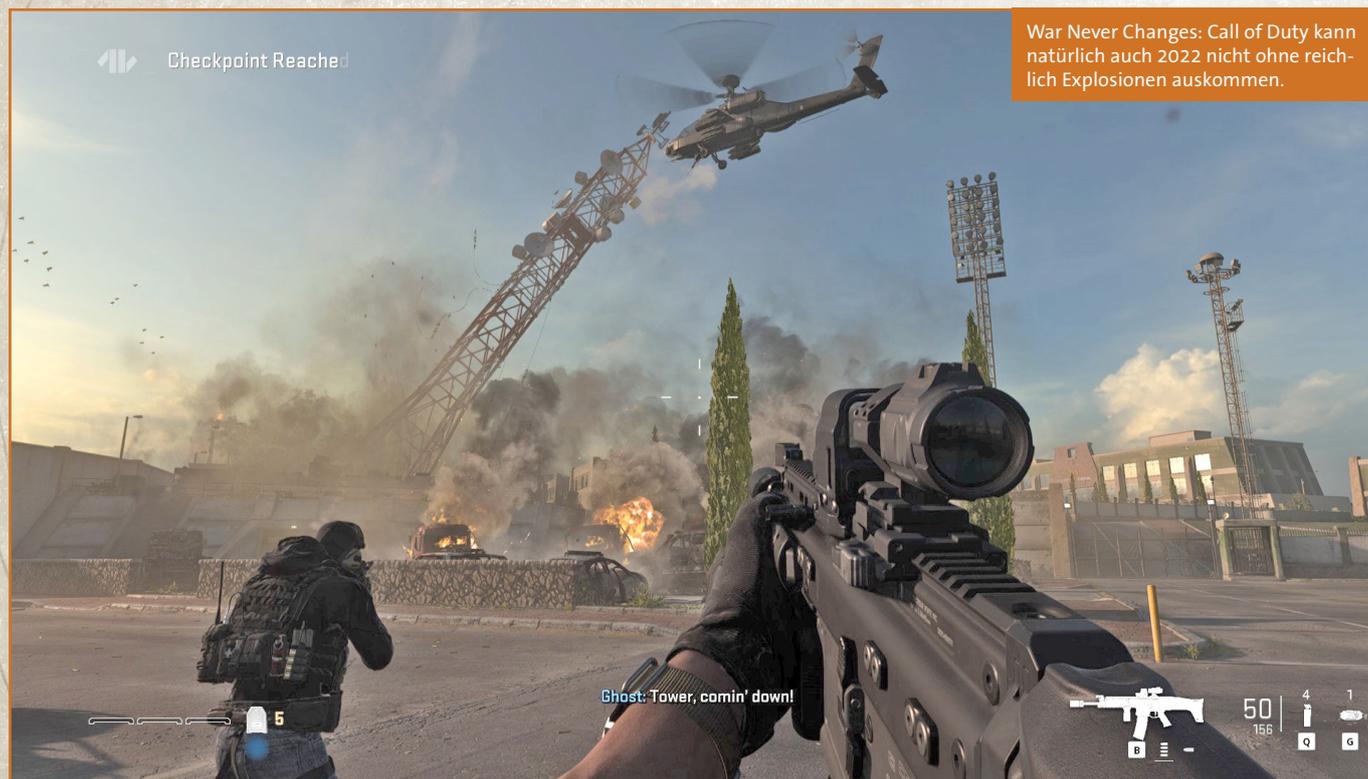
### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Militär-Actionfilme liebt.
- ... ihr Lust auf rasante 6v6-PvP-Gefechte habt.
- ... ihr über Bugs hinwegsehen könnt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Multiplayer-Matches schnell frustrieren.
- ... eine tolle Story für euch das A und O ist.
- ... ihr gerne viel Zeit im Koop versenken wollt.

Duty gewesen, und MW2 hebt das Niveau erneut ein Stückchen an. In Sachen Story knüpft das Spiel an Modern Warfare von 2019 an, dem Reboot der ursprünglichen MW-Trilogie. Die Task Force 141 rund um Captain Price, Ghost, Soap und Co. ist zurück und natürlich erneut Terroristen auf der Spur. Die stehen diesmal in Verbindung mit einem mexikanischen Kartell und rufen neue Charaktere wie Alejandro Vargas von den mexikanischen Spezialkräften auf den Plan. Verfolgungsjagden über die Grenze zwischen den USA und Mexiko und ein Besuch



War Never Changes: Call of Duty kann natürlich auch 2022 nicht ohne reichlich Explosionen auskommen.



in der Villa eines Drogenbarons sorgen dazu für räumliche Abwechslung zu den monotonen Wüstenregionen des Vorgängers.

Insgesamt wirkt das Setting deutlich frischer als die abgedroschene Terroristen-aus-dem-Nahen-Osten-Leier und bringt stimmungsvolle »Sicario«-Vibes mit – teilweise fühlen wir uns tatsächlich wie in das Filmeinmeisterwerk von Denis Villeneuve rund um den Drogenkrieg am Grenzstreifen Arizonas versetzt. Die Handlung wird dabei in exzellent geschaukelten Zwischensequenzen und Dialogen innerhalb der Missionen vorangetrieben und liefert, von ein paar kleineren Logiklücken mal abgesehen, nachvollziehbare Motivation für jeden Charakter.

Besonders gut haben uns dabei die hochprofessionellen englischen Sprecher gefallen, die deutsche Synchro fällt dahinter jedoch deutlich zurück und wirkt stellenweise etwas billig – etwa, wenn ein Kopftreffer auf ein Syndikatsmitglied mit einem erzwungen coolen »Das Kartell hat offene Stellen« quittiert wird. Im Englischen werden aber sogar nebensächliche Neckereien über Funk zum Highlight, etwa wenn Ghost ein paar schlechte Scherze erzählt, um bei seinem Teamkameraden die Moral zu heben, während dieser angeschossen vor Feinden flieht. Hier menschelt Modern Warfare 2 überraschend stark – und das steht dem Spiel sehr gut zu Gesicht, weil seine Figuren greifbarer und lebendiger wirken.

### So abwechslungsreich wie noch nie

Die Einsätze selbst strotzen nur so vor spielerischer Abwechslung und pendeln zwischen kurz und linear sowie größeren Sandbox-Levels, in denen wir mehr oder minder freie Hand haben. Zu letzteren gehört zum Beispiel der Sniper-Einsatz »Gewaltsame Aufklärung«, wo wir als Scharfschütze im Ghillie-Anzug eine feindliche Basis angreifen. Von wo wir zuschlagen, ob wir Patrouillen umgehen oder ausschalten und wann wir unsere Deckung aufgeben und das Ziel stürmen, bleibt dabei ganz uns überlassen.

Generell bietet MW2 eine schöne Balance zwischen Stealth- und Kampfeinsätzen, wobei wir fast nie zwingend leise sein müssen: Werden wir entdeckt, ist die Mission nicht automatisch gescheitert, sondern wird le-



All Ghillied Up (Again): MW2 liefert eine Hommage an die legendäre Mission aus CoD 4 mit Captain Price.



Die Missionen sind fantastisch inszeniert und halten auch immer wieder Überraschungen bereit.

## KLAGE GEGEN ACTIVISION BLIZZARD

Activision Blizzard sieht sich aktuell einer Klage wegen Sexismus und ungleicher Behandlung von weiblichen Mitarbeitern ausgesetzt. Falls derartige Missstände für eure Kaufentscheidung eine Rolle spielen, haben wir für euch alle Infos zur Sexismusklage in einem ausführlichen Artikel zusammengefasst. Ihr findet ihn auf [GameStar.de: bit.ly/3ueS8iS](http://GameStar.de:bit.ly/3ueS8iS)

diglich schwerer, weil die Gegner Verstärkung rufen – das gibt uns oft ein stärkeres Gefühl von Freiheit als in Modern Warfare von 2019. Stumpf auf Gegnerhorden geballert wird zwar auch dieses Mal, häufig ist es aber selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ratsam, überlegt vorzugehen: Wer zu hektisch am Abzugsfinger ist, vermasset manche Einsätze ganz schnell.

Ein Beispiel: Geben wir an den Geschützen eines AC-130J-Flugzeugs unserem Team am Boden Deckung, sollten wir unsere Ziele genau beobachten und tunlichst mit Bedacht wählen. Ansonsten treffen wir mit unseren Bordwaffen unbeteiligte Zivilisten und müssen vom letzten Speicherstand beginnen. In manchen Situationen sind wir sogar ganz ohne Waffe gegen eine feindliche Übermacht unterwegs und müssen uns mithilfe eines rudimentären Crafting-Systems Werkzeuge und Fallen basteln, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

Um das klarzustellen: Von einem Taktik-Shooter sind wir immer noch meilenweit

entfernt! Trotzdem lassen solche Feinheiten MW2 eine Ecke intelligenter wirken als sonst. Modern Warfare 2 macht klar: Call of Duty ist mittlerweile definitiv besser als sein Ruf als dumpe Ballerbude!

Apropos intelligent: Die Qualität der Gegner in Modern Warfare 2 schwankt stark, mal hetzt uns das Spiel stupide vorstürmendes Kanonenfutter auf den Hals, mal stehen uns nur eine Handvoll gepanzerte Elitesoldaten gegenüber, die zumindest zuverlässig Deckung suchen und Granaten werfen. Gerade letztere zwingen uns häufig zum Umdenken, weil ihre Schutzwesten teilweise ein ganzes Magazin an Kugeln absorbieren – gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden werden Guerilla-Taktiken und präzise Headshots mit großkalibrigen Waffen zur Pflicht.

### Die Horrormission

Während die Gameplay-Experimente der anderen Einsätze fast immer glücken, wird ein ganz spezieller zur reinen Tortour und dürfte als eine der schlimmsten CoD-Missionen in

## MEINUNG

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Ich sag's geradeheraus: Ich liebe die Kampagne von MW2. Die Special-Forces-Stimmung, das packende Missionsdesign und die abwechslungsreichen Orte heben den Singleplayer in meinen Augen nochmal ein kleines Stück über MW19. Zwar vermisse ich ein wenig die bedeutsamen Entscheidungen und verschiedenen Lösungswege von Black Ops: Cold War, dafür sind aber die Charaktere in MW2 nochmal eine Ecke ausgefeilter. Zu verdanken ist das in meinen Augen vor allem den exzellenten Schauspielern, die Ghost, Alejandro, Graves und Co. fast schon auf Hollywood-Niveau zum Leben erwecken. Ich würde auch deshalb dringend empfehlen, die englische Sprachausgabe anzuwerfen, denn die deutschen Stimmen kommen ans Niveau des Originals nicht ansatzweise heran. Und auch wenn die Story nicht immer zu einhundert Prozent Sinn ergibt, habe ich einige der Figuren doch innig lieben oder wahlweise hassen gelernt – manchmal sogar beides. Als dann der Abspann lief, war jedenfalls mein erster Gedanke: Hoffentlich erleben wir bald mehr Geschichten mit diesem grandiosen Cast, sei es in einem Sequel oder sogar in einem Story-Addon.

die Geschichte der Serie eingehen. Auf der Suche nach einer entführten Zielperson kehren wir nach Urzikstan zurück, dem Schauplatz des Vorgängers. Dort gilt es, in einer wilden Verfolgungsjagd an die Spitze einer Autokolonne zu gelangen, indem wir feindli-



Improvisiert: Hier bauen wir aus gesammelten Ressourcen eine explosive Überraschung zusammen.

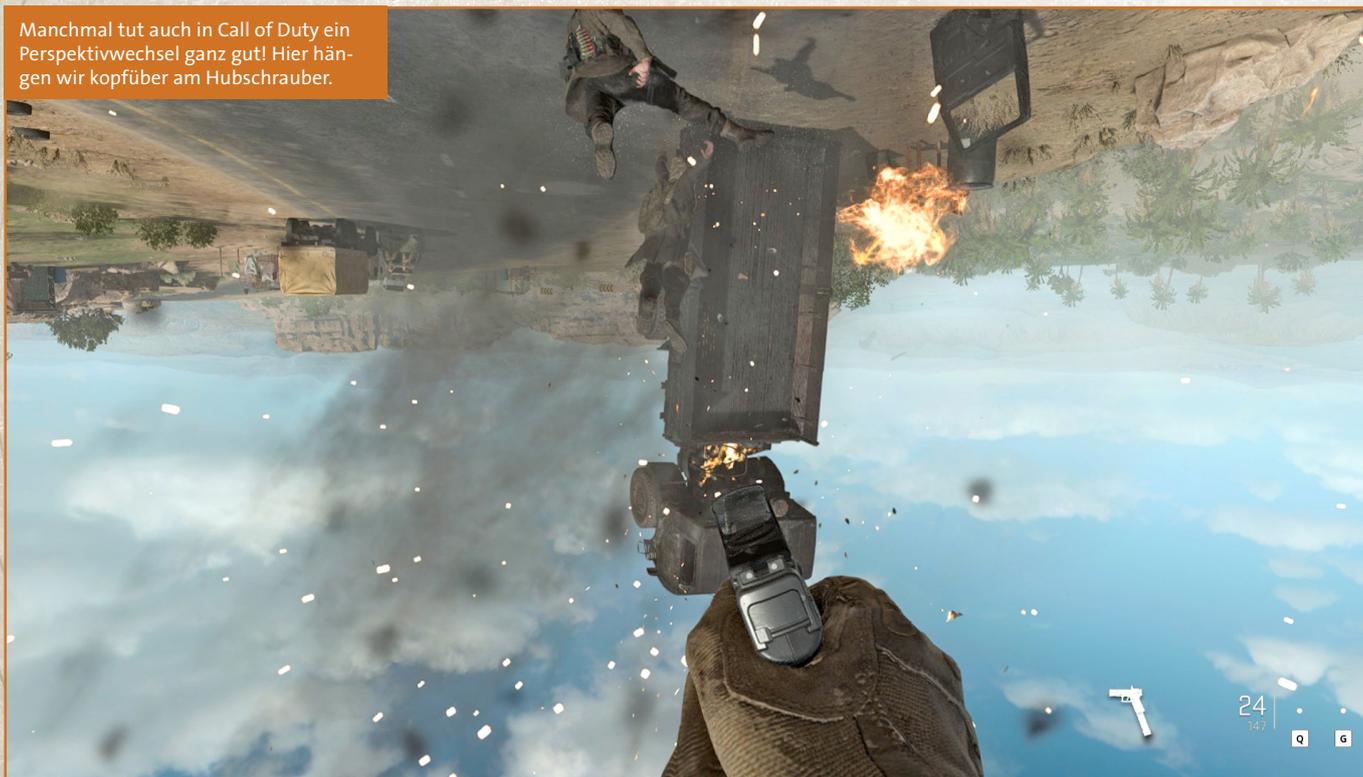
che Fahrzeuge entern, rammen und abschießen. Das spielt sich in den ersten Minuten sogar ganz cool, weil sich die Autos überraschend angenehm steuern und die spektakulären Manöver durchaus Laune machen. Doch nach geschlagenen 15 Minuten Fahrt und gefühlt 500 geschrotteten Fahrzeugen, wünschen wir uns nur noch, dass die Mission endlich endet. Denn immer wenn wir glauben, die Spitze des Konvois erreicht zu haben, erscheinen neue feindliche Jeeps und Trucks wie von Zauberhand, jedes Mal noch schwerer gepanzert und noch besser bewaffnet. Woher kommen die bloß alle? Zur Monotonie gesellt sich bald Absurdität: Plötzlich packen die Terroristen Raketenwerfer im Dutzend aus, starten Selbstmorddrohnen und legen Minen, damit wir Schlangenlinien fahren müssen. Alles brennt und explodiert. Und der Spielspaß gleich mit. Doch es geht weiter: Mehr Vehikel rücken an, wir schießen, entern, fahren weiter,

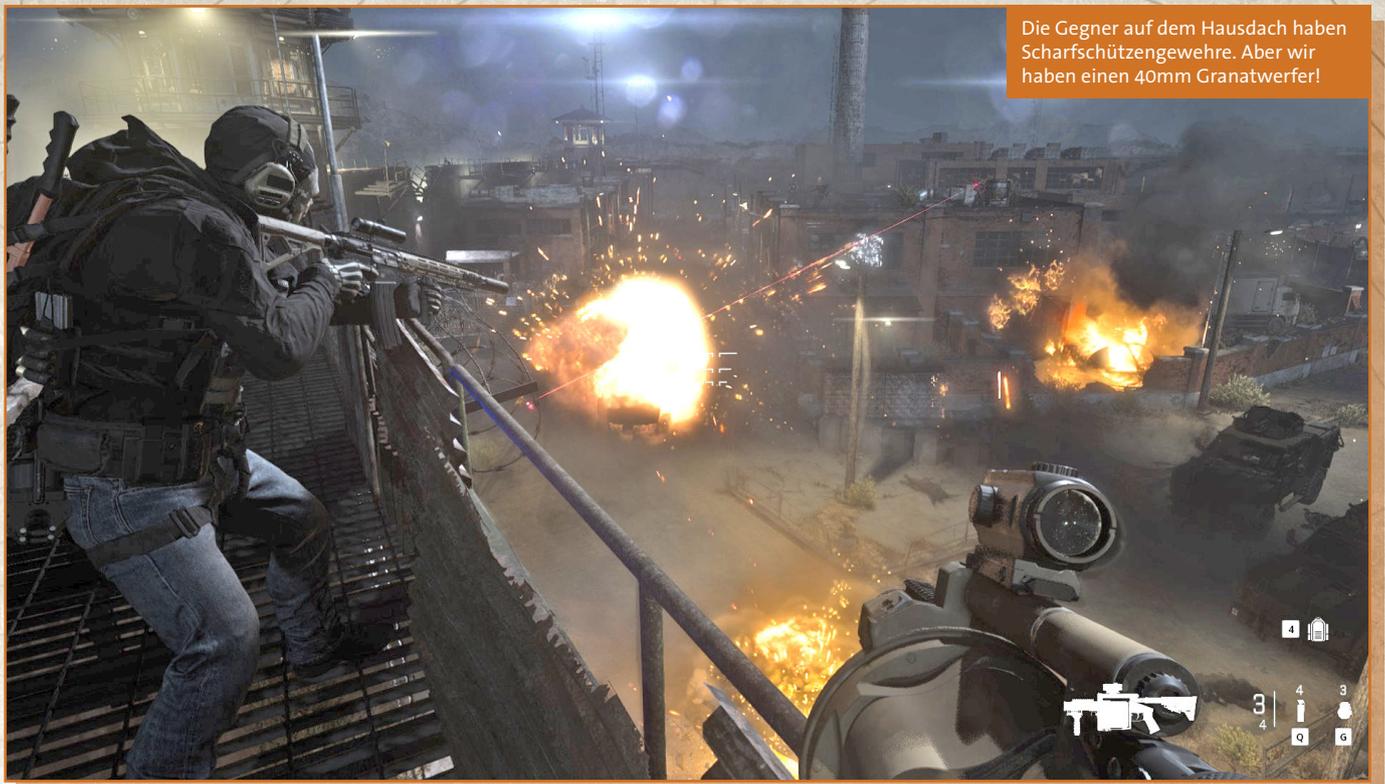
gähnen. Irgendwann stirbt mit jedem zurückgelegten Kilometer und jedem kaputten Auto etwas in uns. Nach 25 Minuten brüllen wir den Bildschirm an: »Wann hört das endlich auf, wie viele Wagen können die denn noch haben?!« Als wir dann noch bemerken, dass wir die Strecke nun zum zweiten Mal abfahren, weil das Level als Rundkurs angelegt ist, fliegt der allerletzte Rest Atmosphäre und Glaubwürdigkeit aus dem Fenster. Wie so eine Mission durch den internen Testlauf von Infinity Ward gekommen ist, bleibt wohl für immer ein Rätsel.

## Das letzte Wort

Wie sehr fällt dieser Ausreißer ins Gewicht? Letztlich kann man wohl bei einer Spielzeit von sieben bis acht Stunden in ansonsten höchster Qualität über diese katastrophale Fahrzeugmission hinwegsehen – zumal die Story später noch mit einem durchaus überraschenden Plot-Twist aufwartet, der die

Manchmal tut auch in Call of Duty ein Perspektivwechsel ganz gut! Hier hängen wir kopfüber am Hubschrauber.





Die Gegner auf dem Hausdach haben Scharfschützengewehre. Aber wir haben einen 40mm Granatwerfer!

Karten neu mischt. Das Finale hat es dann mit gleich zwei dramatischen Bosskämpfen wirklich in sich, und Langzeit-Fans der Modern-Warfare-Reihe bekommen in der Post-Credit-Szene noch ein ganz besonderes Atmosphäre-Schmankerl serviert.

In Sachen Technik lief unser Test der Singleplayer-Kampagne abgesehen von einem Absturz ganz ohne Probleme ab. Die Grafik ist auf den entsprechenden Einstellungen auf einem sehr hohen bis exzellenten Niveau, die Spielwelt strotzt nur so vor netten Details, und die Lichtstimmung sorgt für eine greifbare Atmosphäre, gerade bei Nacht. Sounds wie Explosionen oder Schüsse klingen extrem knackig und vermitteln die Wucht von realen Waffen fast erschreckend glaubhaft. Ein nettes Detail sind außerdem die Nachtsichtgeräte und Wärmebildvisiere, die mit ihren authentischen Bildfiltern sogar ein noch realistischeres Spielgefühl vermitteln als im Vorgänger.

Was bleibt zum Abschluss zu sagen? Die Kampagne von Call of Duty: Modern Warfare 2 ist genau das, was sich Fans des Vorgängers von 2019 wohl erträumt haben: Ein Spec-Ops-Thriller im Stile von »Sicario«, »Extraction« oder »13 Hours«, in dem wir uns fühlen wie der coolste Elitesoldat der Welt und in dem sich spektakuläre Action-szenen und stylische Stealth-Einsätze abwechselnd aneinanderreihen.

Blendet man die fürchterliche Verfolgungsjagd aus, unterhält die Kampagne ganz hervorragend. Sie bietet rekordverdächtig viel Abwechslung und verzichtet auf überzogene Skandalmomente wie den geschmacklosen Giftgasangriff und die Kriegsverbrechen in Modern Warfare von 2019. Denn die hat sie gar nicht nötig.

Wer die Kampagne beendet und an der Seite von Task Force 141 die Welt gerettet hat, muss sich übrigens nicht gleich in den Multiplayer-Modus stürzen. Mit Special Ops

liefert Modern Warfare 2 abermals einen Koop-Modus, in dem wir uns anfangs noch zu zweit und nach aktuellem Plan ab dem 14. Dezember zu dritt versuchen dürfen. Hier dreht sich alles um PvE, gegnerische Spieler gibt es nicht. Dafür aber einen ersten Ausflug in die Warzone-2.0-Map Al Mazrah.

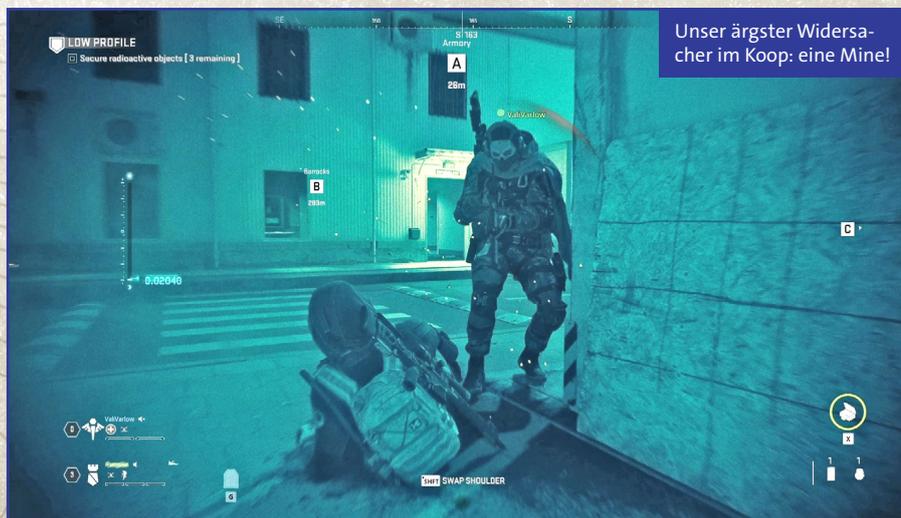
## Der Koop-Modus

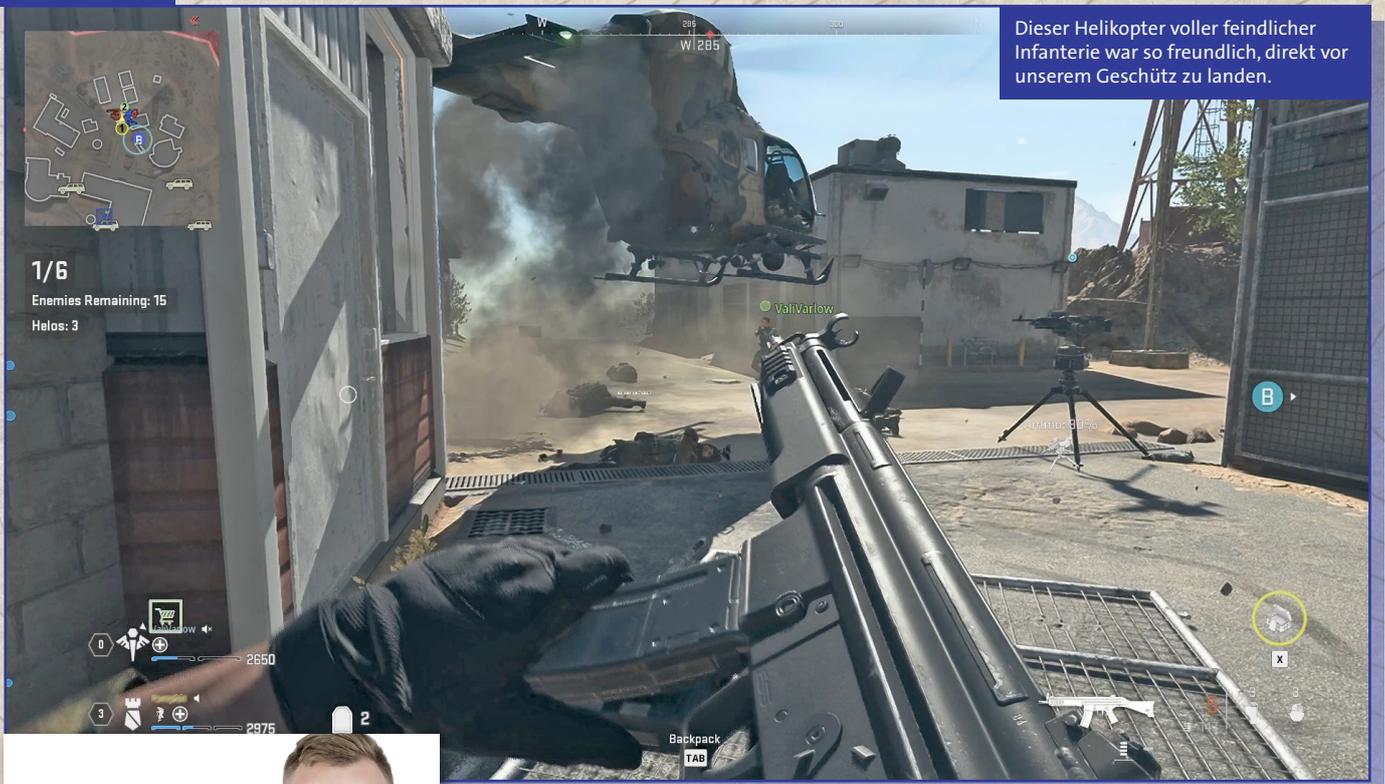
Schon mal vorweg: Allzu lange hat uns Special Ops bisher nicht beschäftigt. Aktuell sind drei Missionen mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten verfügbar: Einmal wird geschlichen (Bad Situation), einmal wird gefahren (Vehicle Escape), und zu guter Letzt geht's ums nackte Überleben.

Beim ersten Durchlauf haben wir für alle drei Missionen knapp 60 Minuten gebraucht und dabei eigentlich auch alles gesehen, was Special Ops zu bieten hat. Der Wieder-spielwert der Aufträge hält sich – entgegen dem Versprechen von Infinity Ward – momentan arg in Grenzen.

## Wie spaßig ist das nun?

In Special Ops geht's im Zuge aller drei Aufträge auf die Map von Warzone 2.0, das am 16. November 2022 an den Start gegangen ist (Test ab Seite 46). Wer sich vor dem Eintritt in Warzone 2.0 einen Eindruck von Al Mazrah holen möchte, kann allemal einen Blick riskieren. Genug Zeit dafür bleibt sowieso, fallen die Missionsziele von Special Ops allesamt recht unaufgeregt und fast schon banal aus. Beim ersten Auftrag müssen wir radioaktives Material an drei verschiedenen Orten einsammeln, beim zweiten Flugabwehrsysteme an drei verschiedenen Orten in die Luft sprengen und beim dritten ein Gebiet – ihr werdet es nie erraten – an drei verschiedenen Orten verteidigen.





## MEINUNG

Valentin Aschenbrenner  
@valivarlow



Bei Call of Duty steht für mich der Multiplayer stets an letzter Stelle. Gibt es eine Singleplayer-Kampagne (und die gibt es fast immer) oder einen Koop-Modus, tobe ich mich erstmal dort aus. Egal ob es gegen Zombies oder menschliches KI-Gesocks in die Schlacht geht. Von der Story bin ich übrigens gar nicht so sehr begeistert wie beispielsweise Phil. Kann man schon machen, haut mich aber nicht von den Socken. Im direkten Vergleich hat mir Black Ops: Cold War schlichtweg viel besser gefallen. Dafür habe ich mich nach dem Abschluss der Kampagne gleich mit Kollegin Steffi im Gepäck in Special Ops geschmissen – und das durchaus ein bisschen bereit. Das lag allerdings auf keinen Fall an der tatkräftigen Unterstützung von Steffi (ohne die hätten die bisher drei verfügbaren Missionen weit aus weniger Spaß gemacht), sondern an dem wirklich ernüchternden Koop-Modus. Zu leicht, zu kurz, zu wenig Vielfalt und Wiederspielwert haben mich Special Ops schnell wieder vergessen lassen. Für ein Stündchen KI-Kameraden über den Haufen schießen, dabei ein paar Waffenlevels mitnehmen und über unsere Arbeit lästern hat es für mich und Steffi allemal gereicht. Aber sonst ... Allzu enthusiastisch blicke ich damit nicht gerade dem Release der Raids entgegen. Die müssen dann immerhin auf einem ziemlich wackeligen Fundament stehen, und ich bleibe skeptisch, ob und wie die das Steuer herumgerissen bekommen. Für die andere Art von Koop-Erfahrung gedulde ich mich dann viel lieber auf den Release von Warzone 2.0 oder DMZ. Mit richtigen Spielern als Widersachern dürften die im Gegensatz zu Special Ops alles andere als ein Zuckerschlecken werden.

Special Ops fällt dabei im Vergleich mit Modern Warfare (2019) und sogar dem Singleplayer von Modern Warfare 2 überraschend einfach aus. Das ist vor allem der strunzdummen Gegner-KI zu verdanken, die einen erschreckend geringen Überlebenswillen an den Tag legt. Viel zu oft sind ganze Kolonnen an Feinden unbeirrt weitermarschiert, während wir ihnen ein Magazin nach dem anderen in den Hintern jagten. Disziplin haben die Jungs, das muss man ihnen lassen. Erschwerend kommt außerdem hinzu, dass für ein Drei-Sterne-Ranking eigentlich nur Geschwindigkeit von Belang ist. Wir werden nicht belohnt, weil wir besonders gut schleichen oder besonders gut Auto fahren, sondern wenn wir möglichst wenig Zeit mit Special Ops verbringen. Wer also im Schleichlevel aufs Schleichen pfeift und aus allen Rohren feuernd zum Missionsziel walzt, verdient sich unkompliziert die Höchstwertung.

Hier hat Infinity Ward immens an Potenzial verschenkt, vor allem wenn man den

Spec-Ops-Vibe der Kampagne bedenkt. Denn der Koop-Modus würde zumindest bei den ersten beiden Missionen allemal von einem lineareren Missionsablauf und weniger offenem Spielgebiet profitieren, bei dem taktisches und koordiniertes Vorgehen belohnt wird – und nicht das Hetzen von A nach B. Warum zum Beispiel nicht an dem Prinzip von »Gewaltsame Aufklärung« orientieren, die wie gemacht für den Koop-Modus zu sein scheint? Wir werden es nie erfahren.

Ein kleines Highlight kann Special Ops dann aber doch noch vorweisen: Die dritte und letzte Mission Observatory Defense gleicht nämlich einem Hordemodus, bei dem wir Welle nach Welle von Gegner abwehren und zwischen den Runden mit verdienten Punkten nützliche Upgrades – wie zum Beispiel unseren ganz persönlichen Juggernaut – freischalten können. Das Spielprinzip ist simpel, funktioniert und bietet sogar einen gewissen Wiederspielwert. Direkt schade, dass Infinity Ward auf diesem



Konzept nicht aufgesattelt und es weiter ausgebaut hat. Ein dezidierter Hordemodus hätte uns auch langfristig mehr Spielspaß geboten als zwei halbgeare Koop-Missionen und ein Highlight-Level, bei dem viel zu schnell die Luft raus ist.

### Das (vorläufige) Spec-Ops-Fazit

Wirklich überzeugt sind wir von Special Ops im aktuellen Zustand nicht. Dafür fallen die Missionen zu gleichförmig und unspektakulär aus – die Story, die im Koop-Modus erzählt werden soll, ist nicht der Rede wert. Ob die kommenden Raids mehr aus dem Koop-Konzept rausholen, bleibt fragwürdig.

Sollte die Schwierigkeit der Missionen allein daraus bestehen, uns Unmengen an Gegner entgegenzuwerfen, würde Modern Warfare 2 den exakt gleichen Fehler machen wie der Vorgänger von 2019. Trotzdem: Schnappt euch einen guten Freund oder eine gute Freundin, ballert die Koop-Missionen in knapp einer Stunde durch und nehmt so zumindest die freischaltbaren Operator für den Multiplayer mit.

### Der Multiplayer

Der Multiplayer von Modern Warfare 2 ist ein merkwürdiges Biest, ein ewiges »Einerseits, andererseits«. Auf der einen Seite kein so katastrophaler Launch wie Battlefield 2042, auf der anderen Seite gewinnt ein Rennauto ja nicht automatisch die Formel 1, nur weil es nicht schon in der Garage explodiert. Modern Warfare 2 hat im Multiplayer viele Probleme. Bugs, Abstürze, diverse Features mussten sogar für ein paar Tage abgeschaltet werden, darunter das groß angelegte Waffen-Tuning, aber auch simple Funktionen wie das Ping von Feinden.

Einerseits schrauben die Entwickler fleißig an Updates, das Waffen-Tuning ist mittlerweile zurück, außerdem können wir – ein Hoch auf die Technik – jetzt endlich gemeinsam mit Freunden in einer Party spielen, ohne dass immer wer rausfliegt. Andererseits trifft Infinity Ward hier auch jenseits der Performance kontroverse Entscheidungen bei Gunplay, Gunsmith, Bewegungstempo, Time to Kill und all den anderen Facetten, die einen Shooter ausmachen.

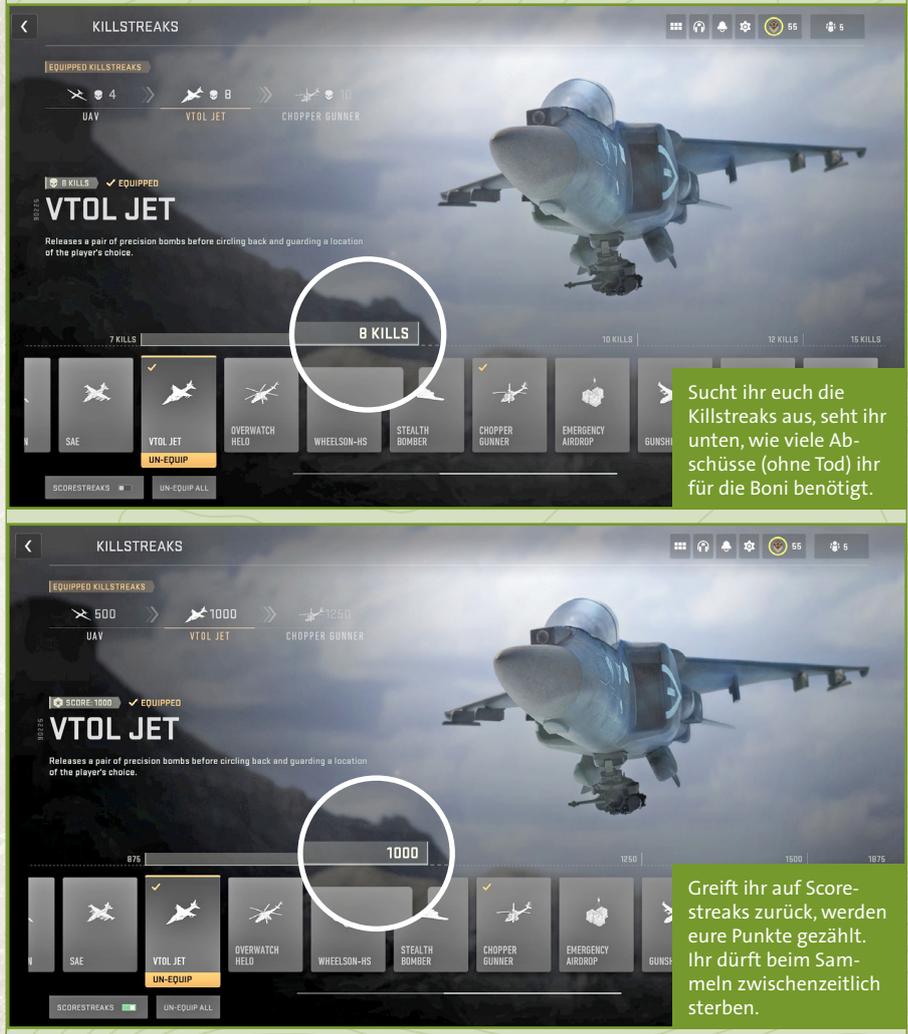
Auf der einen Seite ist Modern Warfare 2 in seinen besten Momenten ein richtig guter Multiplayer-Shooter. Auf der anderen Seite merkt man dem Mehrspieler an allen Ecken und Enden an: Hier reden wir lediglich von einem Fundament. Modern Warfare 2 ist derzeit ein Gerüst für all das, was später noch kommen soll. Und darüber müsst ihr Bescheid wissen, bevor ihr 70 Euro dafür ausgebt. Doch dafür habt ihr ja uns.

### Welche Modi bietet MW2?

Also: Machen wir erstmal Grundausbildung, denn Modern Warfare 2 ist auf den ersten Blick in jeder Hinsicht ein Call of Duty. Ihr schießt euch in rasanten 6v6-Gefechten auf kleinen Infanteriekarten gegenseitig die Rummel weg, und das größtenteils in Modi,

## KILLSTREAK ODER SCORESTREAK?

In Modern Warfare 2 habt ihr die Wahl zwischen Killstreaks und Scorestreaks (auf Deutsch »Abschusserien«, klingt aber weniger griffig). Ihr bekommt zwar immer die gleichen Belohnungen, aber den Weg dahin wählt ihr selbst aus. Dazu geht ihr ins Waffenmenü und klickt unten auf die entsprechende Schaltfläche. In Spielmodi wie Team Deathmatch oder Kill Confirmed solltet ihr eher Killstreaks mitnehmen, weil ihr dort (im Idealfall) schnell viele Abschüsse sammelt. In Objective-basierten Modi wie Hardpoint oder Ground War dagegen passen naturgemäß die Scorestreaks besser. Zumindest wenn ihr zu den vernünftigen Seelen gehört, die auch wirklich auf die Objectives spielen – und das tut ihr doch, oder?!



die ihr bereits aus den CoDs der vergangenen Jahre kennt. In Team Deathmatch sammelt ihr Abschüsse, in Kill Confirmed Dog Tags, in Domination erobert ihr Punkte, in Hardpoint ... quasi auch, in Headquarters ebenfalls. Aber immer mit unterschiedlichen Variationen (in HQ respawnen die Verteidiger beispielsweise nicht, in Hardpoint wandert die Zone über die Map).

Auch der große Ground War kehrt zurück, um Battlefield Konkurrenz zu machen. Dort erobert ihr auf riesigen Karten Kontrollpunkte, fährt Panzer, spawnet bei euren Teamkollegen – wie eben beim großen Dice-Vorbild. Das funktioniert mittlerweile deutlich besser, weil weniger chaotisch als noch in Modern Warfare 2019, allerdings dürfte es Ground War nach wie vor schwer haben, Battlefield wirklich den Rang abzulaufen. Dafür steuern sich die Fahrzeuge zu fummelig, außerdem fehlt ein spannender Fokus auf Teamplay (wobei der fairerweise auch BF 2042 zum Release gefehlt hat). Komplet

neu sind hingegen Modi wie Invasion (Ground War mit zusätzlichen KI-Soldaten) oder Prisoner Rescue, in dem ihr eine KI-Zielperson ohne Respawnns in Sicherheit tragen müsst – hier schnuppert Modern Warfare 2 ein bisschen Rainbow-Six-Luft und gibt sich taktisch. Ebenfalls neu: Ihr könnt viele klassische 6v6-Modi in einem separaten Third-Person-Modus zocken, also in Verfolgeransicht. Und diese neue Perspektive spielt sich so dermaßen gut, dass Activision hier eigentlich ein eigenes Spiel draus machen könnte. Das Taktieren um die vielen Ecken bekommt dadurch eine ganz neue Note, wenn ihr dank neuer Sicht aktiv seht, was dahinter auf euch wartet.

Generell flutschen fast alle Modi, bescheiden dem Spiel angenehm viel Vielfalt, bloß im Detail gibt's hier und da was zu meckern. Beispielsweise müsst ihr euch in Herrschaft (Domination) quasi direkt mit dem Hintern auf die Flagge pflanzen, weil der Eroberungsbereich so winzig ausfällt. Wer hier die

## ECHT SCHÖNE WAFFEN

Der Camo-Grind gehört für Spielerinnen und Spieler, die vorhaben, die nächsten Äonen mit Modern Warfare 2 zu verbringen, zu den wichtigen Motivationsgebern. Die schmucken Skins verschönern nicht nur die Waffen, sondern senden auch eine Botschaft an Mitspieler. Denn die neuen Polyatomic- und Orion-Tarnungen bekommen nur Spieler, die wirklich viel spielen.

Habt ihr alle Herausforderungen für die vier Basisfarben einer Waffe abgeschlossen, müsst ihr zehnmal drei Abschnüsse in Folge ohne zu sterben schaffen, um die Goldtarnung freizuschalten.



Das Platin-Camo schaltet ihr frei, indem ihr das Gold-Camo für jede Release-Waffe einer Kategorie (Sturmgewehr, MP, Schrotflinte etc.) freigespielt (etwa acht Sturmgewehre) und anschließend 20 Distanzschüsse mit der jeweiligen Waffe geschafft habt.

Das neue Polyatomic-Camo ist deutlich zeitaufwendiger. Ihr müsst das Platin-Camo für die Anzahl von 51 Waffen freigeschaltet haben und anschließend 20 Headshots mit der jeweiligen Waffe geschafft haben.



Das finale und ebenfalls neue Orion-Camo könnt ihr freischalten, indem ihr mindestens 51 Waffen mit Polyatomic-Tarnung besitzt. Eine weitere Challenge für die einzelnen Waffen fällt weg, ihr erhaltet Orion automatisch für eure mindestens 51 Waffen nach dem Polyatomic-Grind. Ein strammer Marsch!

Objectives spielt, bekommt an den offenen Punkten permanent von irgendwo eine Salve ins Soldaten- oder Soldatinnengesicht. Call of Duty: Modern Warfare 2 trainiert euch hier also eigentlich zu schlechtem Teamverhalten – merkt euch den Satz, der kommt so ähnlich in diesem Test nochmal wieder.

### Wie schießt sich Modern Warfare 2?

Doch bevor wir uns jetzt zu sehr in akademischer Einordnung verlieren, reden wir mal

über etwas Fluffiges: Modern Warfare 2 schießt sich in seinen besten Momenten verdammt gut. Infinity Ward marschiert exakt in die gleiche Richtung wie mit Modern Warfare 2019: Jede Waffe hat Gewicht, jeder Schuss unglaubliche Wucht. Soundeffekte, Rückstoß, das schwerfällige Bewegungstempo – kein anderer Casual Shooter spendiert den eigenen Schießbeisen so viel Wumms. Klar, wer das arcadige Durch-die-Gänge-Huschen von Black Ops: Cold War mochte, fühlt

sich hier wie eher ein Bergsteiger mit Atemnot, aber uns gefällt das wuchtigere Schießen deutlich besser.

Die Waffenauswahl lässt die Battlefield-Konkurrenz außerdem ziemlich im Regen stehen. Jede Waffenkategorie offeriert ein Best-of-Buffet der Shooter-Klassiker: SMGs wie die P90, AK-74U, MP5, Vector, Sturmgewehre wie M4, AUG, Kalaschnikow, in der neuen Battle-Rifle-Kategorie findet ihr Distanzwaffen wie die G3, es gibt vier Schrot-



Der Ground War spielt sich jetzt deutlich weniger chaotisch als noch 2019.

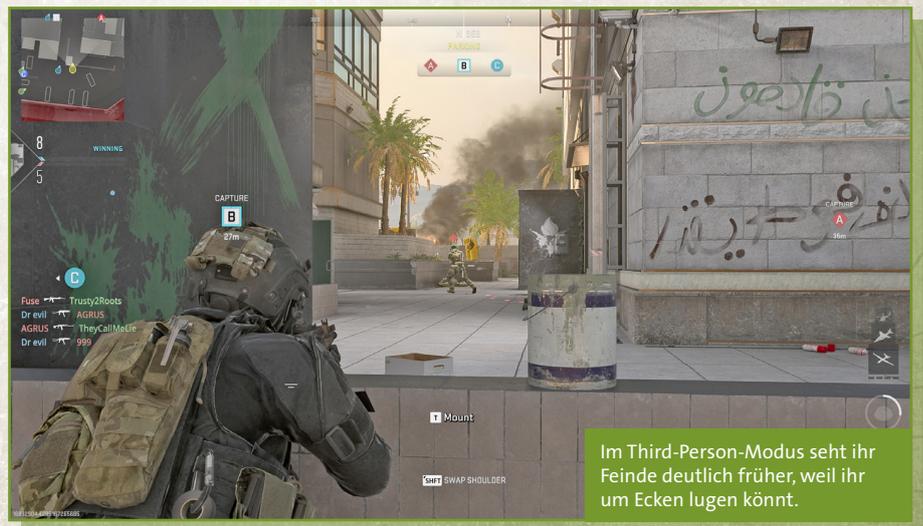
flinten, sechs (!) LMGs, vier Scharfschützengewehre – insgesamt reden wir von 50 Knarren zum Start, inzwischen sind es dank der ersten Season noch mehr!

Glücklicherweise greift Infinity Ward auch beim Waffen-Balancing lange nicht so daneben wie noch mit Modern Warfare 2019, wo in den ersten Wochen alle mit der 725-Schrotflinte rumliefen, weil man jemandem mit dem Ding auf 200 Meter die Fingernägel schneiden konnte. Natürlich gibt's auch in MW2 bessere und schlechtere Schießweisen, aber ihr könnt die meisten Waffen im Match verwenden, ohne dass irgendeine Meta-Rangliste euch die Suppe versalzt. Die einzige wirklich verkorkste Waffe ist derzeit die M16 mit der Durchschlagskraft einer Pustelblume. Abseits davon schießen sich alle Waffen herrlich unterschiedlich und wirksam. Ein wirklich gutes Fundament also, doch auch hier findet sich ein großes Aber.

### Der Gunsmith

Seid ihr mal einen falsch getunten Supersportwagen gefahren? Nein? Wir auch nicht, aber Modern Warfare 2 fühlt sich aktuell genau danach an: Kann eigentlich mordsmäßig viel, aber einige Schraubchen sitzen zu fest, andere zu locker. Das beste Beispiel ist der Gunsmith: Als absolutes Vorzeige-Feature bietet der Waffenschmied Dutzende von Aufsätzen, also Visiere, Schäfte, Schalldämpfer, Laserpointer, Schulterstützen und, und, und, um euch jede der 50 Knarren nach euren Bedürfnissen anpassen zu lassen.

Im Idealfall könnt ihr aus einem M4-Sturmgewehr so wahlweise einen Langdistanz-Todessternlaser oder eine Hüftfeuerhaubitze machen. In der Realität ist das Attachment-System aber noch sehr unausgegoren. Weil die Time to Kill (also die benö-



Im Third-Person-Modus seht ihr Feinde deutlich früher, weil ihr um Ecken lugen könnt.



Es gibt immer eine Route, den Feind von hinten beim Campen zu erwischen. Hehe.

tigten Treffer zum Abschuss) in MW2 extrem gering ausfällt und die Waffen generell schon sehr instabil vor sich hin wackeln,

wollt ihr keinerlei Aufsätze, die eure Zeit zum Anlegen oder eure Genauigkeit verschlechtern. Und das tun leider die meisten



Die Multiplayer-Maps kommen teilweise mit Treppenhäusern und vielen einzelnen Räumen.

## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Mein wunderbarer Ex-Kollege Johannes Rohe hatte einen wunderbaren Vorschlag: Eigentlich müssten zwei Dimis den Multiplayer-Test von Modern Warfare 2 schreiben. Der eine tippt sein Fazit dann, wenn das Spiel so richtig flutscht, der andere, wenn die vielen Macken und fehlenden Features ihn zur Weißglut treiben. Also machen wir das einfach mal.

Dimi 1: Ich spiele Headquarters auf Raceway und habe einen Zehner-Killstreak. Ein Kumpel hält mit DMR die langen Flure im Blick, während ich mit MP5 von Lane zu Lane schlängele, um den Feind im Rücken anzugreifen. Die Waffen fühlen sich großartig an, wunderbar viel Bumms, ich sammle Abschüsse, rufe den Heli auf die Map, um das Hauptquartier spielend leicht vor Feinden zu verteidigen. Wie fast alle Maps bietet Raceway herrlich viele Routen, um Gegner zu umlaufen, ohne dass unnötig komplizierte Drei-Stockwerk-Gebäude das Tempo aus dem Spielfluss saugen. Ich schalte mir ein neues cooles Visier frei, breche nach dem Match die Spielsuche ab, um im Gunsmith rumzuschrauben ...

Dimi 2: Kollegin Natalie hat es nicht aus dem Spiel rausgeschafft, weil Modern Warfare 2 sich mal wieder aufhängt. Sie ist damit nicht alleine, mir ist es erst vor zwei Partien abgestürzt. Aber hey, wir müssen eh warten, weil das Matchmaking nicht mehr funktioniert, nachdem ich im Gunsmith rumzuschraube. Die Lösung: Ich muss den Modus wechseln, dann zurückspringen, und siehe da, die Suche funktioniert wieder. So muss sich Han Solo fühlen, wenn er seinen Hyperraumantrieb anwirft. Ich würde meine neue MP5 gerne als Blaupause speichern wie in jedem CoD der vergangenen Jahre, doch das Feature fehlt aktuell noch im Spiel. Ohnehin musste ich erstmal rausfinden, welche Aufsätze ich in den letzten Partien freigeschaltet habe, weil das Spiel mir das neuerdings nach der Runde nicht mehr anzeigt.

Dimi 1 jubelt im nächsten Match über den coolen neuen Ground War, der viel weniger chaotisch abläuft als noch 2019. Doch Dimi 2 flucht, weil ein Feind den Unverwundbarkeits-Glitch ausnutzt, um das ganze Spiel für alle anderen zu ruinieren. Dimi 1 und 2 wechseln sich in Call of Duty sehr oft ab – und das ist ein Jammer, denn eigentlich könnte das Spiel so, so gut sein.

Aufbauten. De facto fahrt ihr also am besten, wenn ihr sehr, sehr sparsam mit dem Gunsmith umgeht ... dabei könnte das Experimentieren mit ihm so viel Spaß machen!

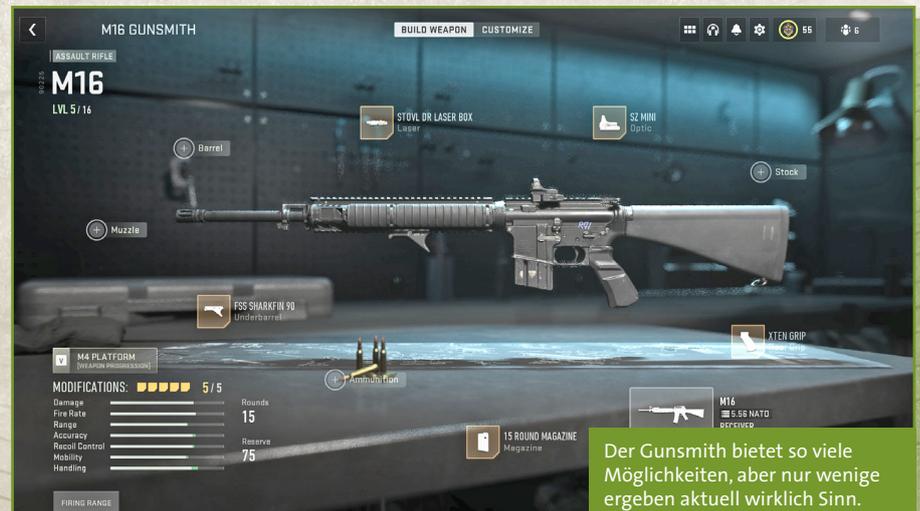
Seit dem ersten Patch gibt's beispielsweise wieder das Waffen-Tuning, bei dem ihr die Eigenschaften der einzelnen Aufsätze nochmal feinstufiger anpassen könnt. In der Theorie großartig, in der Praxis allerdings nur manchmal sinnvoll. Schade drum.

Dieses »Zu viel« oder »Zu wenig« findet ihr in Modern Warfare 2 aktuell oft. Zum Beispiel passen Time to Kill und Bewegungsgeschwindigkeit noch nicht recht zusammen. Wer um die Ecke rennt, wird garantiert zusammengeschoßen. Wer langsam pirscht, bewegt sich quasi automatisch wie eine Schnarchnase und wird ebenfalls erschossen. Auch die Spawns in den Partien sind noch so erratisch, dass ihr selbst bei guter Map-Kennntnis permanent unerwartet von der Seite weggedübelt werdet.

Der Weg zum Erfolg liegt in MW2 bei einer minutiösen Map-Kennntnis, fast prophetischem Voraussagen der Gegner-Spawns und perfektem Mix aus Sprints und behutsamem Um-die-Ecke-Linsen. Oder halt aus Camping. Wie schon MW 2019 erzieht Modern Warfare 2 seine Community streng genommen zum Camping, weil das starre Abzielen bestimmter Korridore der sicherste Weg zu vielen Kills ist. Und das ist schade, denn die Maps sind eigentlich großartig.

### Das glorreiche Map-Design

Modern Warfare 2 liefert ein um Welten besseres Map-Design als der Vorgänger von 2019. MW2 setzt auf kleine, kompakte Karten, die auf der einen Seite klar lesbare Pfade bieten, andererseits aber mit interessanten Hotspots aufwarten. Auf der Crown-Raceway-Rennstrecke sind die Lanes beispielsweise so verbunden, dass ihr selbst zwischen langen Schussfluren und kurzen



Der Gunsmith bietet so viele Möglichkeiten, aber nur wenige ergeben aktuell wirklich Sinn.

Flanken wählen könnt. Die Karten verzichten auch auf zu viel vertikales Stückwerk. Ihr könnt zwar viele Häuser und Stockwerke erklimmen, aber pro Karte gibt's bloß ein paar echte Heckenschützenpositionen, die sich recht leicht auskontern lassen.

Von einigen wenigen schwarzen Schafen wie der völlig überfrachteten Bordercrossing-Map abgesehen, liefert Modern Warfare 2 sowohl bei den kleinen wie bei den großen Ground-War-Karten richtig gutes Mapdesign. Wobei die Szenarien deutlich weniger atmosphärisch sind als noch 2019 – die meisten Maps spielen in irgendwelchen Ruinen von der Resterampe, in Lagerhäusern oder anderen identitätslosen Gebäuden. Trotzdem: Wenn Modern Warfare 2 läuft, erlebt ihr auf den kleinen und großen Karten jede Menge spannende Gefechte. Solange das Matchmaking euch keinen Strich durch die Rechnung macht.

### Streitpunkt SBMM

Das fähigkeitsbasierte Matchmaking (abgekürzt SBMM) ist seit Jahren der größte Zankapfel der CoD-Community. Ein Algorithmus sorgt dafür, dass ihr auf Basis diverser Statistiken idealerweise mit Leuten auf eurem Niveau in einer Lobby landet. Das klingt erstmal nach einer sinnvollen Idee, allerdings fällt auch das Matchmaking von Modern Warfare 2 sehr, sehr streng aus. Ihr schwankt also nicht zwischen leichten und schweren Matches, sondern absolut alle Matches in MW2 spielen sich schwitziger als eine Muckibudensauna. Darüber müsst ihr euch im Klaren sein, wenn ihr Call of Duty kauft: Hier erwartet euch keine launige Ballerbude für zwischendurch, sondern knallharter Grind, der euch zur Weißglut treibt, wenn ihr das Spiel zu nah an euch ranlasst. Wir fänden es besser, wenn Infinity Ward eine Wahl zwischen Ranked-Modi und Casual-Quickplay erlauben würde, aber das wird sehr wahrscheinlich nicht passieren. Apropos Dinge, die passieren müssen ...

### Der schlimmste CoD-Release

Wie bereits erwähnt: Modern Warfare 2 ist ein Gerüst, und das merkt man dem Spiel

Bordercrossing ist das einzige schwarze Schaf im Map-Pool, weil es einfach zu viele Autos und verwinkelte Areale gibt.



an. Den Multiplayer plagen haufenweise Bugs, Ungereimtheiten und fehlende Komfort-Features, die auch mit den ersten Patches nicht behoben wurden. Beispielsweise gibt's immer noch einen Unverwundbarkeits-Exploit, mit dem Leute ganz ohne Cheats (aber mit einem Schild) einen Godmode aktivieren. Wir erleben Abstürze, nervige Ruckler im Menü, Grafikfehler.

Und selbst abseits der Bugs fehlen viele Komfortfunktionen. Wieso können wir zum Beispiel keine Waffenblaupausen speichern? Ja, es gibt zehn Loadout-Slots, aber vielleicht wollt ihr eure AK mal gegen eine M4 tauschen und müsst euch dann irgendwo aufschreiben, welche Aufsätze ihr hattet, weil ihr die Knarre beim nächsten Reinwechseln wieder neu zusammenbauen müsst.

Wieso gibt's im Match keine Anzeige, welche Skins ihr gerade freischaltet? Wieso fehlt die Armory, um alle Freischaltungen bequem anzugucken und zu verwalten? Generell leidet Modern Warfare 2 unter dem schlechtesten Menü, das wir je in einem Call of Duty erlebt haben. Ja, nach zig Spielstunden gewöhnt man sich an die unendlich verschachtelten Schaltflächen, die mal nach oben, unten, links und rechts aufklappen, aber die Menschheit hat sich auch an Schnappi, das kleine Krokodil gewöhnt. Das macht es nicht automatisch gut.

Der Multiplayer von Modern Warfare 2 ist gut, keine Frage. In seinen besten Momenten spielt er sich hervorragend. Aber aktuell plagen ihn noch so viele Dysbalancen, Feature-Lücken und Probleme, dass ihr euch zumindest sehr genau informieren solltet, auf was ihr euch da für 70 Euro einlasst. ★

## CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 6100 / Ryzen 3 1200  
GTX 960 / RX 470  
8 GB RAM, 72 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i9 9900K / Ryzen 9 3900X  
RTX 3080 / RX 6800 XT  
16 GB RAM, 72 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- spektakuläre Kampagne
- starke Darsteller
- detaillierte Waffendesigns
- hervorragende Waffensounds
- Multiplayer-Maps sehr detailliert

### SPIELEDISIGN



- wuchtiges Gunplay
- grandioses Multiplayer-Map-Design
- entschleunigter, taktischerer Spielfluss
- sehr vielfältige PvP-Modi
- lahmer Koop

### BALANCE



- verschiedene Missionsschwerpunkte
- Waffen unterschiedlich
- Gunsmith
- frustrierende Spawns
- TTK, Movement mit Balanceproblemen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- coole Charaktere
- fängt »Scarico«-Atmosphäre ein
- Tacticool-Feeling
- wenige spannende Wendungen
- Multiplayer-Maps ohne Atmosphäre

### UMFANG



- 18 PvP-Maps
- gigantische Waffenauswahl
- Kampagne, PvP und Koop
- fehlende Komfort-Features
- Koop in einer Stunde durchgespielt

### ABWERTUNG

Wegen vieler technischer Probleme (Abstürze, Grafikfehler, Exploits, Verbindungsprobleme) werten wir Modern Warfare 2 aktuell um fünf Punkte ab.



-5

### FAZIT

Modern-Military-Shooter mit starker Kampagne und tollem Gunplay, in vielen Punkten aber nur Fundament für Updates.



Jedes Match in CoD spielt sich extrem anstrengend, weil ihr nur gegen gleich gute oder bessere Feinde antretet.