

Warzone 2.0

DA MUSS NOCH VIEL PASSIEREN

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **16.11.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam, Battlenet)** Enthalten in: **-**

Was haben wir uns in der Redaktion auf Warzone 2.0 gefreut! Das konnte ja nur noch besser werden als das erste. Oder? Pustekuchen! Infinity Ward hat nicht nur ein munteres Bug-Fest abgeliefert, sondern auch einige fragwürdige Designentscheidungen getroffen. Von Petra Schmitz

Ich gehöre zu den Menschen, die die meisten Dinge am liebsten alleine oder mit noch maximal einer weiteren Person erleben. Reisen. Oder die Fotografie. Oder Sport. Oder Warzone 2.0. In Letzterem bin ich tatsächlich zu 90 Prozent der Zeit solo unterwegs, weil ich so ohne Absprachen meine Laufroute ändern kann. Weil ich mir keine Sorgen um die Ausrüstung anderer machen muss. Oder gar deren Tode. Alleine unterwegs zu sein, hat überdies zumindest aktuell noch den Vorteil, dass man sich nicht das Gemeckere anderer über die Probleme des Spiels anhören muss. Das zieht einen nur noch mehr runter, als es die Lags und Bugs ohnehin schon tun.

Aber jetzt kommt ein Satz, den ihr vielleicht erst einmal verdauen müsst: Ich liebe Warzone 2.0. Weil ich hinter all den Fehlern, Fehlerchen und dusseligen Designentscheidungen, die derzeit noch drinstecken, das großartige Spielerlebnis sehr gut fühlen kann. Wie nervenzerfetzend spannend es ist, den Berg zur Sternwarte hoch zu hetzen. Immer mit der Angst im Nacken, irgendwo könne ein feindlicher Scharfschütze rumlungern. Wie fetzig es ist, mit dem Fallschirm auf dem Zug zu landen, um den Spieler, der es eine Sekunde vor mir geschafft hat, mit einer schnell geschnappten SMG wegzupusten. Wie fantastisch das Gefühl ist, direkt an der Gaswolke entlang in die letzten Gefechte

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr Platz braucht, um Gegner auszumanövrieren.
 ... ihr euch nicht an Leerlauf stört.
 ... ihr Nerven aus Stahl habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr dem Spielmodus nichts abgewinnen könnt.
 ... euch plötzliche Tode auf die Palme bringen.
 ... ihr immer mit euren Waffen spielen wollt.

zu schleichen. Und dann auch noch zu gewinnen! Unterstrichen wird der grundsätzliche Nervenkitzel durch das fantastische Waffen-Handling und das butterweiche Movement. Man muss es selbst erlebt haben, um zu wissen, wie gut das alles ist.



Je nach Dropship-Route ist der Flughafen gut besucht. Dort kann ich viel Geld einsammeln.



Anders sieht die Stimmung bei den User-Reviews auf Steam und auf Metacritic aus, die geht gen Kellerniveau. Ich kann das nachvollziehen, es ist die Mischung aus den üblichen Trollen und Menschen wie mir, die sich wirklich und wahrhaftig auf das Battle Royale gefreut haben, aber nun aufrichtig enttäuscht sind und ihren Frust ablassen müssen; bestimmt sehr oft nach einer bis Punkt X fantastischen Runde. Punkt X markierte vielleicht einen der zahlreichen Komplettabstürze. Oder einen dummen Tod, weil man eine Waffe nicht aufheben konnte. Und hat schon jemand diese eine Leiter erwähnt, die man nur zur Hälfte hochklettern kann, weil Bug? Herrje, Infinity Ward, als wäre das in all den QA-Sitzungen und internen Tests vorher noch niemandem passiert!

Herrje auch, Infinity Ward: Größer bedeutet nicht automatisch besser. Womit wir schon bei dem wahrscheinlich größten (ha!) Problem von Warzone 2.0 wären. Und das wird sich blöderweise nicht so leicht wegschreiben lassen wie die meisten anderen.

Al Mazrah ist zu riesig

Wenn man das erste Mal über der neuen Karte abspringt, stockt einem der Atem. Ein gigantischer Landstrich, voll mit kleineren und größeren Orten (die viele in Teilen schon aus dem Multiplayer-Modus oder aus der Kampagne kennen, die Multiplayer-Map Quarry

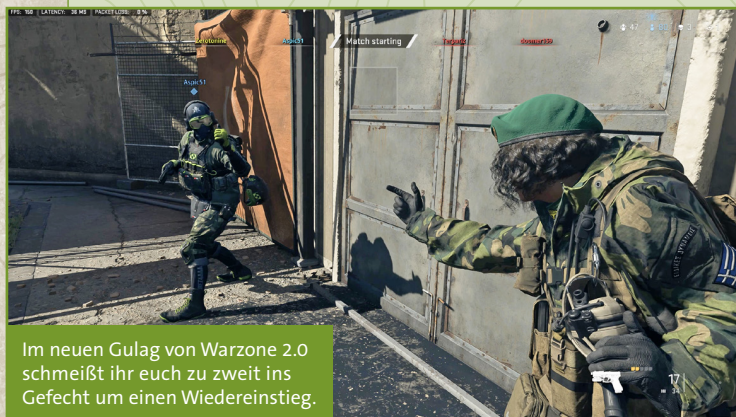


aus dem ersten MW2 von 2009 steckt übrigens auch drin). Ein Spielplatz der unendlichen Möglichkeiten für spannende Kämpfe also? Eher ein Spielplatz der unendlichen Möglichkeiten, anderen aus dem Weg zu gehen. Allein Al Mazrah City, die größte Ortschaft, verfügt durch ihre Hochhäuser mit Etagen, kleinen Räumen und großen Büros, Aufzügen, Hallen und Shops über so viel Grundfläche, dass man sich je nach Match gerne mal auf ein Dach stellen und nach Gegnern rufen möchte: »Hallo! Hier bin ich!«

Und mit diesem Problem ist die City nicht allein. Habt ihr euch schon mal den Flughafen mit seinen riesigen Hallen angeschaut? Immerhin wird der je nach Route des anfänglichen Dropships ziemlich gut besucht, denn dort warten viele Registrierkassen auf Plündern, und gleich auf dem Dach der Haupthalle kann man die Kohle dann an einer Kaufstation ausgeben. Kurzum: Al Mazrah ist nicht nur wegen der Bodenfläche aber riesig, die vielen Höhenstufen der Häuser, die Menge der Räume – all das macht die Map noch gigantischer. Für unseren Geschmack zu gigantisch für 150 Spieler. Das Problem wird durch die neue Kreismechanik übrigens noch ein bisschen verschärft. Doch bevor ich darauf eingehe, ein kurzer Exkurs für Menschen, die nicht wissen, was ich meine: Warzone 2.0 funktioniert im Kern wie jedes andere Battle Royale auch. Gruppen oder Einzelpersonen springen über einer Karte ab, landen via Fallschirm, munitionieren sich auf und schießen schon mal die ersten unaufmerksamen Gegner über den Haufen. Dann wird die Karte nach und nach künstlich verkleinert. In Warzone 2.0 ist es wie beim ersten Teil eine Gaswolke, die sich langsam schließt und am Ende nur noch einen winzigen Kreis übrig lässt, in dem sich dann die letzten fünf bis zehn Spieler um den Sieg streiten.



DER NEUE GULAG



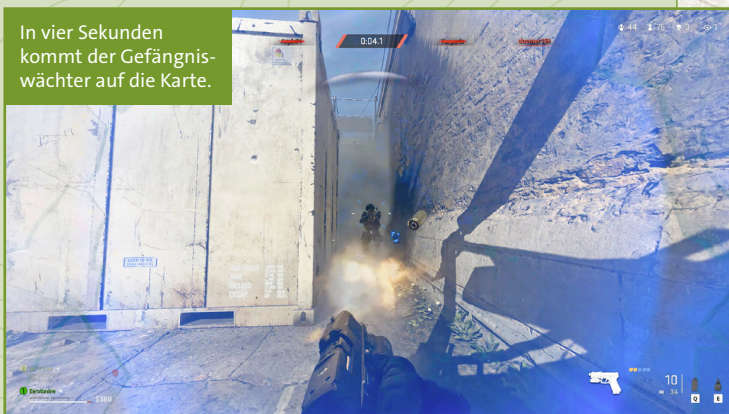
Im neuen Gulag von Warzone 2.0 schmeißt ihr euch zu zweit ins Gefecht um einen Wiedereinstieg.

Wie schon im alten Spiel kann man die Gegner kurz als rote Schemen erkennen.



Granaten haben wir nicht nur im Inventar, wir können auch neue aufnehmen.

In vier Sekunden kommt der Gefängniswächter auf die Karte.



Zurück zur neuen Kreismechanik: Der Zufall und eure Gruppengröße bestimmen in Warzone 2.0, ob sich ein Kreis schließt oder drei separate Kreise langsam zu einem letzten kleinen zusammenwachsen. Und ja, es ist schon passiert, dass die ganze Action in den Kreisen zwei und drei abging, während man selbst in Kreis eins gefühlt völlig allein umherirrte. Was ich damit sagen will: Al Mazrah gibt dem Leerlauf deutlich zu viel ... Platz.

Das dürfte selbst Menschen, die lieber ruhiger vorrücken und sich erst einmal aufmunitionieren wollen, irgendwann auf den Keks gehen. Denn in einem Battle Royale ist fast nichts nerviger, als sich 15 Minuten in Ruhe auszurüsten, aus Langeweile unvorsichtig und dann gefühlt aus dem Nichts umgenietet zu werden. Na ja, nerviger ist nur noch, fünf oder mehr fantastische Kills in gloriose Action gewuppt zu haben – und dann schmiert Warzone 2.0 ab. Klar, hatten wir schon, ich will's aber dennoch noch einmal betonen. Ganz besonders für den diesbezüglich extra leidgeplagten Kollegen Dimi!

Gebt mir MEINE Waffen!

Ich habe mit dem ersten Warzone erst recht spät begonnen, und das auch ohne vorher Modern Warfare (2019) gespielt zu haben. Will sagen: Ich habe mir meine Loadouts komplett in Warzone und den einminütigen Pre-Matches zusammengespielt und nicht zuvor in den Multiplayer-Modi.

Trotzdem war ich sehr happy mit meinen Waffen. Deswegen fand ich es umso toller, dass ich bald nach Partiebeginn mit einem privaten Loadout-Drop rechnen konnte. Den

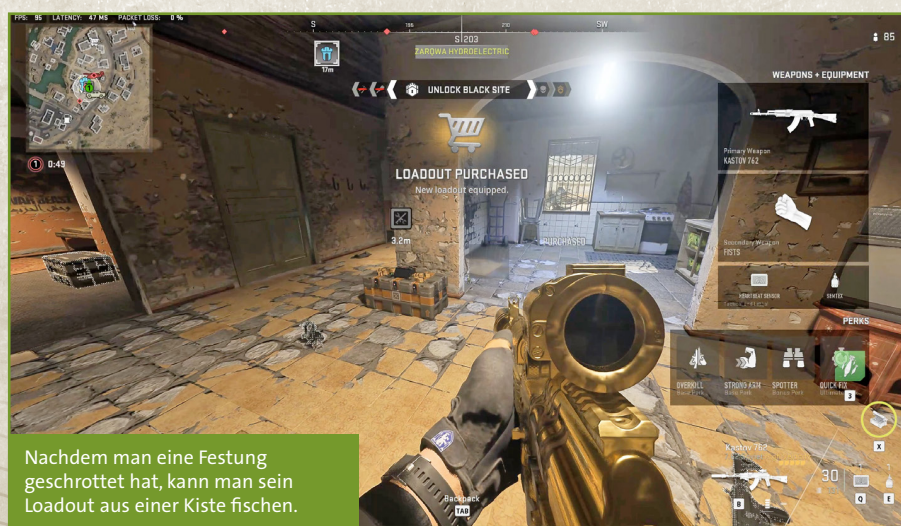
habe ich zwar auch nicht immer lebend erreicht, aber in circa neun von zehn Fällen. Und wie gut das Gefühl immer war, die eigenen Knarren und Gadgets in den Händen zu wissen! Mit denen spielte ich stets ein wenig selbstbewusster, sicherer, besser.

Private Loadout-Drops sind in Warzone 2.0 Geschichte. Wer sich mit seinem ganzen Rambazamba inklusive Perks (kann man nur aus festgelegten Builds wählen) gen Finale schleichen oder schießen will, muss sich nun wesentlich mehr als im ersten Teil anstrengen. Es gibt zwei Optionen.

Erstens: Man wartet, bis die Map sogenannte Strongholds ausweist. Diese Festungen sind von zahlreichen irrsinnig gut treffenden und teilweise ekelhaft gepanzerten KI-Soldaten bewacht, die erstmal entfernt

werden müssen. Erst danach kann man sich dort sein Loadout schnappen. Dass an den Festungen aber nicht immer nur man selbst und zig KI-Soldaten rumhängen, dürfte nachvollziehbar sein. Jedoch: Ist eine Festung mal offen, darf jeder rein und sich bedienen, sofern sich der Kreis nicht schon zu weit geschlossen hat. Aber die Designentscheidung, KI in ein Battle Royale zu packen und sie ans eigene Loadout zu koppeln, sorgt wesentlich öfter für Frust als für Spielspaß, insbesondere wenn man am liebsten als Solist in Warzone 2.0 unterwegs ist.

Zweitens: Im letzten Drittel einer Partie fallen dann auch Loadout-Drops, die allerdings alle Spieler plündern können. Auch hier nachvollziehbar, dass man nur selten die Chance bekommt, sich dort unbehelligt



Nachdem man eine Festung geschrottet hat, kann man sein Loadout aus einer Kiste fischen.



Ich loote offenbar gerne. Das verrät mir das Gewinner-video am Ende einer Partie.



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich habe Warzone 2.0 nicht verstanden. All diese groß angepriesenen Neuerungen ... ich muss jetzt Benzin für meine Autos nachtanken? Ähm, cool? Ich kann jetzt mehr Zeit unter Wasser verbringen, obwohl keines meiner Gewehre dort funktioniert? Ähm, super? Mehr Inventarmanagement, zwei tödliche Kuppeln statt einer, Herzschlagsensoren mit Batterie, optionaler Third-Person-Modus – das alles klang für mich mit lauter Posaune nach: »Wir wollen Warzone von 2020 irgendwie fortsetzen, aber uns fehlen die großen Ideen.«

Mittlerweile verstehe ich Warzone 2.0. Die meisten »Neuerungen« sind eigentlich Einschränkungen, um die Balance zu verbessern. Meine Karre säuft ab, damit kein Otto das ganze Match über ungestört mit dem Truck durch die Landschaft donnert. Ich kann nur noch eine einzige UAV-Drohne pro Shop kaufen, damit die Gegner auch im Lategame eine Chance bekommen, sich vor mir zu verstecken. Und das Wasser? Pfeif auf das Wasser, das halte ich tatsächlich für das übliche »Es gibt jetzt Hunde«-Marketinggewäsch, das jedes neue CoD begleitet.

Die größte Neuerung von Warzone 2.0 hat Infinity Ward brav hinterm Berg gehalten, denn sie ist gleichzeitig die riskanteste: Warzone 2.0 ist in vielen Punkten ein Anti-Warzone. Das Original von 2020 düste damals wie ein Battle-Royale-Porsche durch die Gaming-Landschaft. Kein nerviger Inventar-Bumms, eigene Loadouts, schnelle Matches – das erste Warzone spielte sich unkompliziert, kurzweilig, sexy, statt mich mit endloser Latscherei zu quälen.

Warzone 2.0 ist hingegen schwerfälliger, kleinteiliger, »realistischer«, mit dicken Anführungszeichen. Petra merkt es schon an: Das soll alles ein bisschen plausibler wirken – und das tut es auch. Anders als auf den Multiplayer-Maps kaufe ich Warzone 2.0 sein (eigentlich absurdes) Szenario ab. Aber ich liebe es dann am meisten, wenn es seinem Vorgänger am nächsten ist. Wenn ich mein eigenes Loadout erbeute, in der letzten Kuppel um den »High Ground« kämpfe, mit meinen Kollegen absurde Abenteuer erlebe. Das ist auf der einen Seite schade, weil ich den »großen« Neuerungen wenig abgewinnen kann, auf der anderen Seite aber auch ein gutes Zeichen, denn in Warzone 2.0 steckt immer noch sehr viel gutes Warzone. Deutlich mehr als in Caldera.

zu bedienen. Außerdem ist das eben erst recht spät in einem Match.

Immerhin gibt es noch eine dritte Alternative, die betrifft aber nur die Primärwaffen: Die kann man, sofern genug Geld zuvor eingesammelt wurde, auch an den nun wesentlich zahlreicher verteilten Kaufstationen erstehen. Pro Waffe braucht ihr 5.000 Dollar. Deswegen oben erwähnter Flughafen. Wissen aber auch andere, nicht vergessen.

In diesem Kontext ist es jedoch nur logisch, dass die eigenen Loadouts auch im Pre-Match keine Rolle mehr spielen, dort bekommen wir nun Zufallswaffen zugewiesen. Im Grunde wie in der eigentlichen Partie auch, sofern wir auf Strongholds, Loadout-Drops und Shops verzichten. Wer also als Free2Play-Spieler oder -Spielerin darauf gehofft hat, sich wie früher seinen Krempel in den paar Sekunden vor eigentlichem Match-Beginn hochschießen zu können, schaut in die Röhre, das Hochleveln dauert nun wesentlich länger. Und richtig gezielt läuft es auch nicht mehr ab.

Das macht mich selbst als Besitzerin der Vault Edition nicht glücklich. Wieso habe ich denn im Multiplayer von Modern Warfare 2 zig Waffen hochgeschossen und getunt und optisch aufgemotzt? Damit ich die in Warzone 2 nur alle drei Matches mal sehen und anfassen darf? Und auch Activision schießt sich damit meiner Meinung nach ins eigene Knie. Denn wieso sollte ich mir unter diesen Umständen fancy Blueprints und Zierat im Shop (beziehungsweise über den Battle Pass) kaufen? Genau!

Aber viel schwerwiegender ist: Das aktuelle System spielt vor allem den wirklichen

Könnern in die Hände und vergisst ein bisschen die Normalspieler. Denn während die Cracks auch mit den herumliegenden Waffen durchaus oft Erfolge feiern können, tun sich andere damit vergleichsweise schwer. Und wer es geschafft hat, unbehelligt 5.000 oder gar 10.000 Dollar zu sammeln, um damit seine beziehungsweise ihre Primärwaffen an einer Kaufstation zu erstehen, wird nicht selten bei genau dieser Gelegenheit aus dem Hinterhalt von Kennern der Spielmechanik sowie der Map erledigt, die sich dann mit dem so gewonnenen Geld für das Finale aufrüsten können.

Komischer Spagat

Infinity Wards Idee hinter Warzone 2.0 mag gewesen sein, eine Mischung aus dem ersten Warzone und PUBG zu erschaffen. Ein Quäntchen Realismus und so. Zumindest drängt sich dieser Eindruck förmlich auf. Die Waffenkisten auf der Map sind farblich dezent, die Killstreak-Karten, die man finden kann, schreien einen auch nicht mehr an. Vieles liegt manierlich in Regalen anstatt einfach nur auf dem Boden. Und dann ist da noch die Sache mit dem Benzin.

Fahr- und Flugzeuge und Boote verbrauchen nun Treibstoff. Wenn einmal leer, muss an Tankstellen oder mittels zuvor gefundener Kanister getankt werden. Die Kanister landen in eurem neuen Rucksack, den es in unterschiedlichen Größen gibt. Braucht ihr Krempel daraus, müsst ihr den via Klick in euer übliches Schnellmenü verschieben.

Selbst die Batterie des Herzschlagsensors leert sich nun nach und nach. Wohl dem, der einen zweiten im Gepäck hat. Wobei: Das



Ding ist wohl auch verbüggt. Ist euer Sensor fast leer, nehmt einfach einen anderen Gegenstand in Slot eins auf, also etwa eine Flash-Granate. Danach schnappt ihr euch wieder den Herzsensorsensor, und zack – wieder auf 100 Prozent Batterieleistung. Das Spiel hat noch viele Baustellen.

Und so hübsch die Idee mit den Rucksäcken auch sein mag: Fummelig ist es schon, in den Hinterlassenschaften toter Gegner rumzupopeln, vor allem unter Zeitdruck. Allerdings ist das lediglich ein Anpassungsproblem auf Spieler- und Spielerinnenseite. Ärgerlich wird es aber, wenn ein Rucksack auf einer Waffe liegt und man diese dann nicht aufnehmen kann. Mir mehrfach passiert, bekanntes Problem, gerade nach intensiven Schießereien mit vielen Toten.

Ein ähnlicher Bug kann übrigens auch an Kaufstationen entstehen. Sollte eine Waffe auf der Kiste liegen, kann man den Shop entweder gar nicht oder nur aus einem bestimmten Winkel heraus aktivieren. Das kostet wertvolle Sekunden, zig Nerven und im schlimmsten Fall das Leben. Übrigens: Wer nicht gerne in der Nähe von Kaufstationen abgemelt und auf Kaufwütige wartet, der werfe bitte den ersten Stein.

Zu zweit im Gulag

Wie brilliant kann ein Übergang sein? Gerade noch sprach ich vom Ableben in Warzone 2.0. Und von Steinen. Und schwupps – schon sind wir zusammen im Gulag, warten auf unseren Einsatz und werfen uns derweil Steine an die Rübe. Also alles beim Alten?

Mitnichten. Statt sich wie im ersten Warzone in einem Kampf eins gegen eins eine

Erstmal den Kram des ausgeschiedenen Gegners plündern. Warzone 2.0 kommt mit Rucksäcken.



zweite Chance zu erspielen, geht man nun zu zweit ins Gefecht: entweder mit Pistolen, Revolvern oder Schrotflinten. Und jeder Menge Granaten, die auf dem Boden rumliegen. Die sind nicht nur dazu da, die Gegner in Grund und Boden zu sprengen, die kann man auch gegen den Gefängniswächter einsetzen.

Der addiert sich nach einer Weile in den Kampf, sofern der Drops nicht schon nach ein paar Sekunden gelutscht, das eine Team tot und das andere wieder auf Al Mazrah ist. Und wenn man dann den neuen Proximity-Chat aktiviert hat (lässt uns mit Feinden über kurze Distanzen kommunizieren) und das gegnerische Duo davon überzeugen kann, alle Kraft auf den fetten KI-Mann (Typ Juggernaut) zu werfen, dann ... werden alle, die gerade im Gulag abhängen, wieder auf

die Karte geschickt. Alle! Nicht nur die vier, die den Wächter gelegt haben.

Das ist einerseits eine coole, andererseits aber auch eine dumme Idee. Vor allem für die, die gerade noch dachten: »Puh, nur noch 26 auf der Karte, es wird langsam spannend.« Ich habe die 26 deswegen gewählt, weil der Gulag automatisch dichtmacht, wenn nur noch 25 auf Al Mazrah in den Büschen hocken.

Die Redaktion ist sich übrigens uneins, ob sich der neue Gulag nun besser oder schlechter spielt. Ich für meinen Teil mag ihn deutlich lieber als den alten. Es gibt mehr Platz zum Ausweichen und Navigieren, die zusätzlichen Granaten machen es ein bisschen taktischer. Und wenn man ausscheidet, war immer der andere im Team schuld an der Niederlage, logisch. Scherz

WAS IST MIT DMZ?

Der zweite Free2Play-Modus, der mit Warzone 2.0 gestartet ist, nennt sich DMZ, das steht für Demilitarized Zone. Der Modus orientiert sich an Extraktions-Shootern wie Hunt: Showdown oder Escape from Tarkov. Derzeit befindet sich DMZ noch offiziell im Beta-Status, es fließt zunächst nicht in die Wertung von Warzone 2.0 mit ein.

DMZ kann man allein, zu zweit oder maximal in Dreiergruppen angehen. Zuvor werden einem sogenannte Kontrabandwaffen zugewiesen. Dann geht es mit maximal 65 anderen Spielern auf die riesige Karte von



Al Mazrah, wo man nicht nur Aufträge erledigen muss (radioaktiven Krempel scannen, Funktürme aktivieren, bestimmte Geldbeträge einsammeln), sondern auch jede Menge KI-Gegner umpusten soll. Besonders eifrige und mutige Spieler stellen sich knackigen Aufgaben, die dann mit Blueprints für besondere Waffen belohnt werden. Aber: Wer die Extraktion (mit dem Heli von der Karte entkommen) nicht schafft, verliert seine Waffen, also ähnlich wie in Hunt: Showdown etwa seine Jäger.

Trifft man in DMZ nur selten anderswo als an Extraktionspunkten: andere Spieler. Weil die Karte so riesig ist.

Auch in DMZ gibt es die Stronghold-Mechanik aus Warzone.



Haken an Auftrag für die Legion-Gruppierung: Wir haben einen UAV-Tower aktiviert.

MEINUNG

Petra Schmitz
@GameStar_de



Während der Freund allabendlich seine Runden durch Invasion oder Team-Deathmatch dreht, hänge ich in Warzone 2.0 fest. Er weigert sich, das mit dem aktuellen Loadout-System anzufassen. Ich fühle das, selbst die Größe der Map und die Bugs ärgern mich nicht so sehr wie die Tatsache, dass ich mir in Modern Warfare 2 extra meine Lieblingswaffen hochgespielt habe, um sie jetzt nur selten benutzen zu können. Ich verstehe einfach den Ansatz dahinter nicht. Oder halt, doch. Wie im Test schon erwähnt, glaube ich, dass Infinity Ward unter anderem damit versucht, auch im Teich von PUBG zu fischen. Mehr hardcore, weniger casual. Aber hat der überbordende Erfolg des ersten Warzone nicht bewiesen, dass die PUBG-Menschen nicht unbedingt die Zielgruppe sind? Und in die andere Richtung ebenso nicht die Fortnite-Menschen?

Ich verstehe, dass man seinen Spielern und Spielerinnen in der neuen Version auch neue Erfahrungen bieten will und folglich neue Ansätze ausprobiert. Doch schiere Größe und ein bisschen aufgesetzter Realismus sind in meinen Augen nicht der richtige Weg für Warzone 2.0. Insbesondere nicht im Rahmen der Loadouts, wenn man nicht nur auf hohe Spielerzahlen, sondern auch auf hohe Erträge via Shop und Battle Pass hofft. Spätestens die ausbleibenden Einkäufe dürften Infinity Ward und Activision zur Einsicht zwingen. Ich zumindest habe bisher noch nicht eine Kaufwaffe in Warzone 2.0 gesehen, geschweige denn in der Hand gehalten.

beiseite, ich gewinne den neuen Gulag wesentlich öfter als den alten. Zusätzlicher Bonus: Neben den Granaten liegen auch bessere Schutzwesten mit drei Slots (die normalen haben nur zwei) in der Arena. Wenn man es schafft, so eine Weste überzuziehen und zu gewinnen, hat man schon viel ... erm, gewonnen.



Die Hoffnung stirbt zuletzt

Wisst ihr, was überdies toll ist? Wenn man aus dem Gulag entkommen ist und die Chance bekommt, direkt auf einem Loadout-Drop zu landen, ohne dabei umgenutzt zu werden. Oder wenn man das Ziel eines Kopfgeldauftrags wird und den Gegner so ausmanövrieren kann, dass er selbst ins Gras beißt. Oder wenn man es gerade noch so aus der Gaswolke herausgeschafft hat.

Will sagen: Warzone 2.0 ist auch nach objektiven Gesichtspunkten ein oft fantastisches Erlebnis, aber es hat nun einmal das Problem, sich am ersten Warzone messen zu müssen. Darin war nach meinem (angesehenen) Wissensstand zu Beginn auch nicht alles Gold, Infinity Wards Battle Royale ist wie jedes andere Service Game erst nach und nach zur finalen Stärke gewachsen. Warum man aber mit Warzone 2.0 stellenweise alte Fehler wiederholt, ist mir ein Rätsel.

Über all die neuen Probleme könnte man ganze Abhandlungen schreiben. Oder wahlweise die User-Reviews auf Steam sowie Metacritic lesen: Grafikfehler, Gruppenfehler, Nachrichtenfehler, Lags, Ruckler, Frame-drops, ein ähnlicher Menü-Irrsinn wie schon im Multiplayer von Modern Warfare 2. Sowie die anderen bereits erwähnten Bugs.

Trotzdem spiele ich Warzone 2.0 derzeit lieber als Team-Deathmatch oder Domination oder wie die ganzen Multiplayer-Modi alle

heißen. Weil ich die Karte besser kennenlernen will. Weil der Nervenkitzel von einer anderen Qualität ist als beispielsweise in Search and Destroy. Immer in der Hoffnung, dass Infinity Ward und angedockte Studios die ganzen Ärgernisse schnellstmöglich entfernen. Und weil ich Realistin bin, ersetze ich »schnellstmöglich« in meinem Kopf durch »in den kommenden zwei, drei Monaten«. ★

WARZONE 2.0

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6100 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / RX 470
8 GB RAM, 21 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i9 9900K / Ryzen 9 3900X
RTX 3080 / RX 6800 XT
16 GB RAM, 21 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hervorragende Waffensounds
- tolles Bewegungsgefühl
- gelungene Effekte
- viele Hingucker
- Texturen matschiger, als 2022 eigentlich erlaubt

SPIELEDISIGN



- Waffen, Munition und Hilfsmittel gut verteilt
- Gulag taktischer
- taktisch oder wild spielbar
- Map zu groß
- unbefriedigendes Loadout-System

BALANCE



- einfache Regeln
- zweite Chancen durch Gulag
- gut erkennbare Hotspots
- jeder kann gewinnen
- Loadout-System spielt aber Profis in die Karten

ATMOSPHÄRE/STORY



- typische Battle-Royale-Spannung
- gegen Ende nervenzerfetzend
- Proximity-Chat witzig
- KI-Gegner an Strongholds nervig
- oft zu viel Leerlauf

UMFANG



- allein oder mit maximal drei anderen spielbar
- Third-Person-Modus
- überall Ausrüstung
- Dailys
- Fahrzeuge, Boote, Helikopter

ABWERTUNG

Wegen der aktuell noch zahlreichen Bugs, Abstürze und Performance-Probleme ziehen wir zehn Punkte ab.

FAZIT

Ein tolles Battle Royale, das aktuell noch unter technischen Problemen und unglücklichen Designentscheidungen leidet.

84

-10

74

