

Kontrollbesuch: Warzone 2.0

AUF DEM RICHTIGEN WEG

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

Während die zweite Season von Modern Warfare 2 die Multiplayer-Community ein bisschen am langen Arm verhungern lässt, bekommen Battle-Royale-Fans endlich viele gelungene Updates.

Von Petra Schmitz

Vor drei Monaten addierten sich Warzone 2.0 und das neue DMZ (noch immer in der Beta) zum 2022er-Call-of-Duty-Angebot. Der Start war – gelinde gesagt – schwierig, puh. Angefangen bei regelmäßigen Abstürzen, endend mit einer suboptimalen Performance, dazwischen x weitere größere und kleinere Bugs. Auf die ganzen technischen Probleme stapelten sich ein paar Designentscheidungen, die wir für mindestens fraglich hielten. In der nun dreimonatigen Praxis allerdings haben wir beispielsweise mit der Größe von Al Mazrah unseren Frieden geschlossen. Wer die Karte inzwischen hundert Mal per pedes, im Helikopter oder in einem der fahrenden Untersätze überquert hat ... nun, für den wird sie ein bisschen wie der altbekannte Weg zum nahen Supermarkt. Nur dass man im Supermarkt nicht im Gulag landet, sollte einem dort die stets dauergehetzte Gesellschaft mit dem Einkaufswagen in die Hacken fährt. Womit wir nach dem kleinen Exkurs in die Nachbarschaft wieder beim Thema wären, nämlich bei all den Änderungen in Warzone 2.0, die vor oder mit der zweiten Season gekommen sind. Der neue Gulag ist nur eine davon.

Ein Blick zurück

Könnt ihr euch noch erinnern, wie sehr mich das Loadout-System zu Beginn von Warzone 2.0 gekekst hat und wie sehr ich der Überzeugung war, dass es schädlich für das Fortbestehen des Spiels sein könnte? Ich fasse es für alle, die es verpasst haben, noch mal fix zusammen: Ganz zu Beginn konnte man sich nur einzelne Waffen aus den eigenen Loadouts (außerhalb der Partien zusammengestellte Schusswaffen-, Granaten- und



Perk-Kombination) in den Shops auf der Karte kaufen. Pro Waffe: stolze 5.000 Dollar. Recht spät in einer Partie erfolgte dann der Loadout-Drop entlang einer Linie; an den Kisten konnte sich jeder bedienen und sein bevorzugtes Waffenpaket inklusive Perks abholen. Unter diesen Umständen war es für Otto Normalspieler beziehungsweise Gaby Normalspielerin schwierig, an den eigenen Krepel zu gelangen.

Das System unterstützte vor allem Menschen, die auch mit den absurdesten gefundenen Knarren (nicht vergessen, Warzone

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Platz braucht, um Gegner auszu-mannövrieren.
- ... 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 nicht viel Zeit für MP-Matches habt.

2.0 ist ein Battle Royale) noch hohe Kill-Serien schaffen. Und so potenzierte sich das Problem nur noch mehr: Gute Spieler und



Auch wenn die RPK generiert wurde, so ist sie doch immer noch eine der stärksten Waffen im Spiel.



Es bewegen sich nun zwei Züge über Al Mazrah, der normale Güterzug und ein neuer Personenzug.

vor dem Finale. Zusammen mit den in Season 2 ebenfalls angepassten Geldmen- gen (es ist geradezu lächerlich viel mehr, was man findet, was die Aufträge blöderwei- se ein wenig obsolet macht) und der damit einhergehenden Möglichkeit, sich recht schnell den eigenen Krempel zusammen- kaufen zu können, ist das Geschehen in Warzone 2.0 nun spürbar befriedigender für alle geworden. Denn auch Otto und Gaby hetzen nun nicht mehr nur den guten Mo- menten hinterher, sondern erleben sie viel- leicht sogar ab und zu. Selbst wenn sie nicht wie ich im Besitz von Modern Warfare 2 sind und ihre Waffen deswegen schon weit vor dem Release von Warzone 2.0 hochleveln konnten. Denn mit Season 2 ist noch etwas anderes passiert, was ich im ersten Test pro- phezeit hatte: Das Pre-Match funktioniert nun so wie im ersten Warzone. Statt mit Zu- fallswaffen in die paar Sekunden vor dem ei- gentlichen Start zu fallen, können wir wieder zuvor zusammengestellte Waffenpakete wählen, um diese gezielt zu leveln.

Es ist so viel fairer

Viele Anpassungen, die vor und mit Season 2 gekommen sind, zielen darauf ab, das Spielerlebnis flotter zu gestalten, es also im Grunde wieder dem ersten Teil anzunähern. Man kann zwar immer noch nicht »slide-can- celn«, also das Poporutschen über den Bo- den durch einen Tastendruck unterbrechen, aber inzwischen lassen sich wieder Rüs- tungsplatten im Laufen nachlegen. Apropos Rüstungsplatten: Die Hatz auf die wertvollen Westen, die Platz für drei Platten bieten, ist auch weggefallen. Es gibt nur noch solche.

Vorbei sind auch die Zeiten, in denen man sich einen großen Rucksack voll mit Wieder- belebungen, Killstreaks wie Aufklärungs- drohnen und einer dritten Waffe packen konnte. Die unterschiedlich großen Rucksä- cke sind Geschichte, jeder schleppt nur noch den Standardrucksack mit sich rum.

Und im Gulag (darin erspielt man sich eine zweite Chance, auf die Map zu gelan- gen) tritt man wieder allein an, um zu unter- binden, dass man durch eine unglückliche

Spielerinnen kamen schneller an die für die eigenen Waffen erforderliche Kohle, Gaby und Otto schauten in die Röhre.

Aber wenn man einen 150-Menschen- Spielmodus betreibt, aus dessen Partien dann sehr viele ohne den Hauch eines guten Gefühls ausscheiden, dann haben Spiel und Entwickler ein Problem. Weil die sogenannte Playerbase aus Frust immer kleiner wird, und weil man weniger Skins und Waffen- Blueprints und derartiges absetzen kann. Für ein Free2Play-Angebot wie Warzone 2.0, das sich über Zeug wie Cosmetics finanziert, denkbar ungünstig. Die Frage, die schon bald nach Release im Raum stand: Warum sollte man mehr als 20 Euro für einen neuen Charakter-Skin, Verzierungen und zwei fancy von den Entwicklern zusammengelöppelte Waffen-Sets ausgeben, wenn man davon in den meisten Fällen nur den Charakter-Skin nutzen beziehungsweise sehen kann?

Hallo Waffen!

Infinity Ward und den Co-Entwicklerteams (allen voran Raven Software) wurde das Pro- blem wohl auch recht bald bewusst, man passte das System zuerst in kleineren Schritten an: Die Waffen in den Shops kos- ten inzwischen nur noch die Hälfte. Und seit dem 20. Dezember können wir sogar unser

gesamtes Loadout kaufen. Beziehungsweise eine sogenannte Drop-Granate. Die werft ihr auf den Boden, es entsteht eine gut sichtba- re rote Gaswolke, aber das Paket mit euren Waffen und Perks fällt schon nach wenigen Sekunden vor eure Füße. Und statt nur ein- mal spät in einer Partie fliegen seit Season 2 zweimal Dropships über die Map, um Loadout-Kisten fallen zu lassen: einmal recht bald nach Beginn, das zweite Mal kurz



Im Pre-Match kann man nun die eigenen Waffen spielen und bei Bedarf hochleveln.



INTERVIEW MIT WARZONE-STREAMER MAX ENNENBACH

Max, im Internet besser bekannt als Aimbrot (twitch.tv/aimbrot) oder Max Chillig (instagram.com/maxchillig), verdient sein Geld unter anderem damit, Warzone 2.0 zu streamen. 2016 war er auch schon mal als Call-of-Duty-Experte in der Redaktion zu Gast.

GameStar: Blick zurück: Was hat dich die ersten Monate abgesehen von den technischen Problemen am meisten geärgert?

Max: Da könnte ich einige Dinge aufzählen. Am meisten geärgert hat mich, dass nach dem Release

von Warzone 2.0 schnell klar war, welche Waffen viel stärker sind als der Rest, und das Waffen-Balancing erst jetzt an einem akzeptablen Punkt ist und es nicht nur die eine Meta-Klasse gibt. Nach wie vor bestehende Server-Probleme mit High Ping und Paketverlust stören das eigentlich gute Spiel, das meiner Meinung nach immer noch großes Potenzial hat.

Und welche Designentscheidungen gegenüber dem ersten Warzone fandest du damals schon richtig?

Grundsätzlich der Aufbau der Map Al Mazrah, und die verschiedenen Landeorte sind im Vergleich zur letzten Map Caldera wesentlich besser geworden und erinnern viel mehr an Verdansk und auch die Black-Ops-4-Blackout-Map. Mich hat auch die Entscheidung, das Slide-Cancel zu entfernen, erst einmal positiv überrascht. Auf der letzten Warzone-Map Caldera war das Movement am Ende einfach viel zu schnell. Man darf auch nicht vergessen, dass viele Neuerungen wie die Strongholds oder dass man Waffen am Shop kaufen kann, echt gute neue Features geworden sind.

Season 2 hat Veränderungen gebracht, die das Spiel insgesamt schneller und fairer machen sollen. Hat Raven für dich an den richtigen Schrauben in Warzone 2.0 gedreht?

Ja. Durch die Übernahme von Raven Software hat man direkt gemerkt, dass Warzone wieder besser wird. Ich habe im November schon gedacht, dass wir erst Richtung Februar/März ein wirklich spielbares Warzone 2.0 haben werden, und mit Season 2 hat sich das auch bestätigt. Das Movement fühlt sich schneller an, man kommt durch mehr Geld besser an seine eigenen Waffen und kann auch nach dem Gulag wieder schneller ins Game kommen und mit

spielen, ohne erst ewig looten zu müssen. Das ist eben, was CoD ausmacht, schnelles actionreiches Gameplay, und das hat sich mittlerweile auch in Warzone 2.0 wieder etabliert.

Die neue kleine Map Ashika Island verfügt über mehr freie Flächen als Fortune's Keep. Wie fühlen sich Resurgence-Runden für dich an?

Mir sagt die neue Resurgence-Map mehr zu als Fortune's Keep und ehrlich gesagt auch als Rebirth Island. Ich weiß, dort draußen gibt es viele Fans der alten Rebirth-Karte, aber sie haben die neue Map echt gut hinbekommen. Und Abwechslung tut gut. Ich könnte mir nicht noch zwei Jahre die gleiche Karte geben. Wenn jetzt noch mehr Modi dazukommen, könnte mir das auch langfristig Spaß machen. Zum Beispiel eine begrenzte Anzahl an Wiedereinstiegen würde der Map auch guttun und das Endgame spannender machen.

Machst du dir Sorgen um Warzone 2.0? Angesichts der Gerüchte um ein Call of Duty 2023, das krampfhaft in Warzone 2.0 reingedrückt wird? Angesichts zurückgehender Spielerzahlen?

Ich denke, die sinkenden Spielerzahlen bringen die Entwickler noch mehr dazu, auf uns als Call-of-Duty-Community zu hören, und das sorgt wiederum hoffentlich für ein noch besseres Spielerlebnis in der Zukunft. Die Spiele der Serie gehören nach wie vor zu den meistverkauften Spielen der Welt, aber trotzdem mache ich mir ein wenig Sorgen um Warzone 2.0 und wie sich unser Spielerlebnis entwickelt. Die Entwickler müssen spätestens 2024 auch wieder eine neue große Map bringen, am besten auch mal in Rotation mit den anderen Maps. Das ist natürlich Wunschdenken, weil es technisch anscheinend nicht so leicht möglich ist laut den Entwicklern. Andere Spiele bekommen es aber auch hin.

Wenn du nur einen einzigen Wunsch für Season 3 an die Entwickler richten könntest, welcher wäre das und warum?

Bitte hört noch mehr auf das Feedback der Community und bringt wie zu Verdansk-Zeiten coole, schwere Easter Eggs, Live-Events und neue Orte beziehungsweise Points of Interest auf die große Battle-Royale-Map Al Mazrah. Das hat Warzone immer extrem ausgemacht und jede Season neue Motivation gegeben, weiterzuspielen.

Zufallspartnerzuweisung die Auseinandersetzung verliert. Jetzt hängt wieder alles an einem selbst. Und Überraschung: Mit ein paar Anpassungen der ehemals auf Duos ausgelegten Karte spielt sich der Warzone-2.0-Gulag auch wesentlich besser als der des ersten Warzone und lässt den Taktikern noch immer Platz zum Tricksen. Richtig gut: Während man im Zwei-gegen-zwei-Gulag nur

mit Pistolen oder Revolvern gegeneinander antrat und auch nur damit nach einem Sieg wieder ins Match einstieg, bekommt man nun eine Pistole plus ein Sturmgewehr oder eine SMG in die Hände. Und damit geht's im Anschluss auf die Map.

Warzone 2.0 ist mit Season 2 also nicht nur dynamischer, sondern auch für alle so viel fairer geworden. Und trotzdem werden

Spieler und Spielerinnen, die mehr wagen als andere, noch immer ausreichend belohnt. In den Festungen beispielsweise finden sich nun neben Loadout-Stationen, Killstreaks und Unmengen von Geld auch Wiedereinstiegsrucksäcke. Die schnallt man sich nicht auf den Rücken, es handelt sich dabei lediglich um ein Item, das einem einen zusätzlichen Wiedereinstieg ins Spiel ohne Umweg über den Gulag ermöglicht.



Mehr zu tun

Im Season-2-Paket ebenfalls enthalten: eine neue, kleinere Karte, die lediglich im Resurgence-Modus gespielt wird. Auf Ashika Island gibt es keinen Gulag, wer ausscheidet, kann bis Punkt x immer wieder einsteigen – sofern einer der Teamkameraden eine bestimmte Zeit lang überlebt oder man das selbst im Solomodus (das Angebot der spielbaren Teamgrößen wird laut Raven rotieren) geschafft hat. Wer Fortune's Keep oder Rebirth Island im ersten Warzone gespielt hat, kennt das System hinlänglich.

Zwar gibt es auch auf Ashika Island den ein oder anderen Gebäudekomplex, aber unterm Strich ist die Karte viel offener aufgebaut als Fortune's Keep, dementsprechend werden Menschen, die eine Partie ... nun,

DER NEUE ALTE GULAG



Im Gulag treten nun wieder nur zwei Spieler gegeneinander an.



Wie im ersten Warzone kann man auch gewinnen, wenn man eine Flagge einnimmt.

ich nenne es mal, aussitzen wollen, weniger Spaß daran haben. Aber für Nostalgiker, die Caldera und Konsorten hinterhertrauern, ist Ashika vielleicht genau der richtige Ort, um den alten Warzone-Zauber neu zu entdecken. Die kleine Karte arbeitet wie früher mit privaten Loadout-Drops, an denen sich keiner sonst bedienen kann. Dazu kommen die bekannten farbig markierten Kisten, die sich nach einer Weile automatisch füllen, um sicherzustellen, dass auch im letzten Kreis noch Kugeln vorhanden sind, die man sich in die Birnen ballern kann.

Für Ashika Island ist das kleine Battle Royale auf Al Mazrah gewichen, das lässt sich zumindest aktuell nur noch als privates

Match starten. Hoppala? Ja, private Matches sind nun auch möglich, allerdings derzeit nur auf Al Mazrah und ohne weitere große Modifier. Trotzdem: Turniere oder Community-Events könnten in Zukunft von der Option profitieren – wenn die Technik irgendwann rundläuft. Derzeit stürzen die privaten Lobbys gerne noch ab, wenn das Match nicht schnell genug gestartet wird. Damit sind wir beim Dauerbrennerthema von Warzone 2.0: den Bugs und technischen Fehlern.

Wie konnte das passieren?

Wer dachte, mit Season 2 seien nun alle technischen Nickeligkeiten und Bugs endlich Geschichte, der schaut inzwischen oft enttäuscht auf jetzt neue absurde Paketverluste oder ruckelt sich dank plötzlicher Latenzspitzen über Al Mazrah und Ashika Island. Auch die ollen Abstürze treten noch immer auf, wenn auch längst nicht mehr so häufig. Dazu gesellen sich hin und wieder in den Boden oder Wände glitchende Waffen

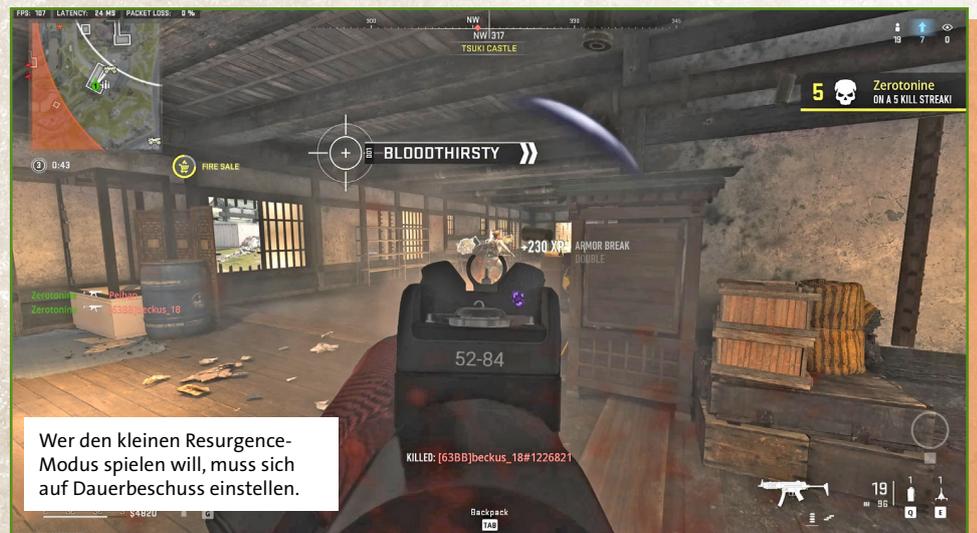
MEINUNG

Petra Schmitz
@GameStar_de



Wenn mich jemand fragen sollte, was ich so in den letzten Monaten gespielt habe, fällt mir eigentlich nur Warzone 2.0 ein. Abends nach der Arbeit zwei, drei Ründchen auf Al Mazrah gingen immer. Und an den Wochenenden auch mal mehr. Ist das ermüdend? Nicht wirklich, jede Partie fühlt sich ein bisschen anders als die davor an. Mal fliege ich früher raus, mal werde ich unglückliche Zweite.

Aber seit Season 2 spiele ich Warzone 2.0 tatsächlich anders. Ich traue mich mehr, weil meine Chancen, im Gulag zu siegen, nun deutlich größer sind. Ich traue mich mehr, weil ich auch nach einem Besuch im Gulag eine gute Chance habe, meine Waffen und meine Perks spielen zu können. Ich traue mich mehr, weil ich nun beim Weglaufen (das ist völlig akzeptiert) Platten in meine Weste packen kann. Unterm Strich bin ich aktuell sehr glücklich mit fast allem, was Season 2 gebracht hat. Minus der Bugs, der komplett nervigen Paketverluste und Latenzspitzen. Ach ja, und die neue Broadside-Shotgun mit Brandmunition (rechts im Bild) macht mich auch nicht glücklich.



Wer den kleinen Resurgence-Modus spielen will, muss sich auf Dauerbeschuss einstellen.



Muss dringend entfernt werden: die neue Broadside-Shotgun mit Brandmunition. Puh!



oder Munitionskisten. Und ich weiß von mehreren Loot-Crates auf Al Mazrah, die man nicht plündern kann, weil der Krepel, der rausploppt, sofort im Boden verschwindet. Rausploppt ist übrigens auch so eine Sache: Inzwischen plopt alles aus allem raus, niemand muss sich mehr durch Taschen, Rucksäcke oder Medizinschränke wühlen, alles fällt auf den Boden. Das ist im Grunde nicht schlecht, aber ab und zu führt es dazu, dass sich Waffen oder Killstreaks übereinander stapeln, wenn viele Gegner auf einem Haufen gestorben sind. Oder frisch gekaufte Items fallen mangels Platz im Rucksack oder im Schnellinventar unweigerlich in die Shop-Textur. Adieu, Aufklärungsdrohne für stolze 4.000 Dollar!

Trotzdem ...

In der Retrospektive ist es erstaunlich, welche Fehler und Fehlerchen Infinity Ward mit

der ersten Version von Warzone 2.0 gemacht hat. Das Loadout-System hätte für mich jedenfalls nicht einmal auf dem Papier nachvollziehbar geklungen. Aber inzwischen ist das Spiel auf einem guten Weg. Die Frage ist nur: Ist es nicht schon zu spät? Klar, Verdansk landete mitten in den ersten Lockdowns und hat allein deswegen eine lächerliche Traktion aufgenommen. Aber das muss ja im Umkehrschluss nicht automatisch bedeuten, dass Warzone 2.0 nun einen langsamen Tod stirbt, weil die Menschen wieder unter Menschen gehen können. Wenn die Entwicklerteams unter der Fuchtel von Raven nicht wieder von heute auf morgen vergessen, was die Zielgruppe von Warzone 2.0 ausmacht, dann wird das Spiel zwar immer noch nicht so groß wie der Vorgänger, kann sich aber einen dauerhaften, sehr guten Platz im Online-Geschehen erkämpfen. Ich jedenfalls würde es mir wünschen. ★



WARZONE 2.0

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6100 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / RX 470
8 GB RAM, 125 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i9 9900K / Ryzen 9 3900X
RTX 3080 / RX 6800 XT
16 GB RAM, 125 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ➕ hervorragende Waffensounds
- ➕ Bewegungsgefühl
- ➕ gelungene Effekte
- ➕ viele Hingucker
- ➖ Texturen matschiger als 2023 erlaubt

SPIELEDISIGN



- ➕ Waffen, Munition und Hilfsmittel gut verteilt
- ➕ Loadout im Pre-Match
- ➕ Gulag ohne Pechfaktor
- ➕ taktisch oder wild spielbar
- ➖ Map zu groß

BALANCE



- ➕ einfache Grundregeln
- ➕ zweite Chancen
- ➕ schnell erkennbare Hotspots
- ➕ Loadout-System
- ➖ Waffen-Balancing nicht optimal

ATMOSPHERE/STORY



- ➕ typische Battle-Royale-Spannung
- ➕ gegen Ende nervenzerfetzend
- ➕ Proximity-Chat witzig
- ➖ KI-Gegner nervig
- ➖ oft Leerlauf auf Al Mazrah

UMFANG



- ➕ allein oder mit maximal drei anderen spielbar
- ➕ neue kleine Map
- ➕ viele unterschiedliche Waffen
- ➕ tägliche Herausforderungen
- ➕ viele Verzerrungen

AUFWERTUNG

Die Fehler sind nicht mehr ganz so krass, wir werten fünf Punkte auf. Und spielerisch hat sich auch viel Positives getan. Das gibt noch mal drei Punkte.



FAZIT

Warzone 2.0 ist auf einem guten Weg, uns bald so zu begeistern, wie es der erste Teil im 2020er-Lockdown konnte.

