

Obwohl der potenzielle Shooter-Hit schon in einem halben Jahr erscheint, sind erst jetzt erste Informationen aufgetaucht. Wir listen die bekannten Fakten auf.

# Modern Warfare 2

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6192

Teil 4 der **Call of Duty**-Serie hat gezeigt, dass es nicht immer Weltkrieg sein muss. Im Spiel mit dem Untertitel **Modern Warfare** ziehen Sie in den Kampf gegen den russischen Kriegstreiber Zakhaev und seine arabischen Verbündeten, die mit Atomspreng-

köpfen hantieren. Ein zeitgemäßes Szenario, ausgetragen mit zeitgemäßen Waffen. **Modern Warfare** schlug ein wie eine Bombe, das Spiel ging 12 Millionen mal über die Ladentheke. Für viele erschien da die Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg in **Call of**

**Duty: World at War** als Rückschritt. Doch all die können jetzt frohlocken: Der neueste Teil der Serie wird **Modern Warfare** fortsetzen und bereits am 10. November erscheinen. Wir beantworten für Sie alle wichtigen Fragen zum Spiel – bis auf eine. **FAB**

## ! Neues Material auf GameStar.de

► Wenn Sie diese Zeilen lesen, hat Infinity Ward bereits neues Info- und Videomaterial veröffentlicht. Unsere Analyse der Szenen finden Sie auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de).

## Worum geht's in Modern Warfare 2?

Im Vorgänger haben wir in einem großartigen Finale den russischen Ultranationalisten und Terror-Organisator Zakhaev erledigt. Doch das hat dessen Anhänger noch lange nicht zur Raison gebracht. Wie das US-Spielmagazin *GameInformer* berichtet, tritt in **Modern Warfare 2** Zakhaevs Handlanger Makarov dessen Nachfolge an. Was genau der Russe plant, ist bislang nicht bekannt. Wir vermuten: Auch diesmal werden Atomwaffen eine wichtige Rolle spielen. In jedem Fall erscheint Makarov den Vereinten Nationen gefährlich genug, um ihm die Task Force 141 auf den Hals zu hetzen. Das ist eine internationale Elite-Einheit à la **Rainbow Six**. Die Task Force 141 arbeitet mit kleinen, schlagkräftigen Teams, oft nur mit Zwei-Mann-Trupps. Kommando-Einsätze und Schleich-Missionen dürften bei **Modern Warfare 2** also im Vordergrund stehen, vergleichbar mit den SAS-Kapiteln des ersten **Modern Warfare**. Mit dabei bei der Task Force 141: Der britische SAS-Soldat »Soap« MacTavish, einer der beiden Helden aus **Modern Warfare**. Der ist mittlerweile vom Sergeant zum kampferprobten Captain aufgestiegen. **Modern Warfare** spielt folglich einige Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers, also in unserer Gegenwart oder in der nahen Zukunft. MacTavish ist jedoch nicht der Hauptdarsteller des Spiels, sondern der Vorgesetzte unseres noch namenlosen Alter Egos und Anführer unseres Trupps. Vermutlich werden wir aber wie in anderen **Call of Duty**-Spielen auch noch einen weiteren Helden steuern, und die Jagd auf Makarov und seine Spießgesellen so aus unterschiedlichen, abwechslungsreichen Blickwinkeln erleben.



MacTavish macht einen von Makarovs Handlangern im Nahkampf fertig.

## Wer entwickelt Modern Warfare 2?

Seit dem konsolenexklusiven **Call of Duty 3** wechseln sich zwei Studios bei der Entwicklung der **Call of Duty**-Reihe ab: Infinity Ward und Treyarch. Wobei Infinity Ward die ursprünglichen Erfinder der Marke sind, und Treyarch meist die weniger ruhm-



Infinity Ward veröffentlichte das erste **Call of Duty** Ende 2003.

reiche Aufgabe hat, aus dem letzten Werk von Infinity Ward möglichst schnell einen Nachfolger zu schustern. So geschehen mit (dem nichtsdestotrotz gelungenen) **World at War**. **Modern Warfare 2** liegt nun wieder in der Hand von Infinity Ward, und verspricht damit ein paar neue Kniffe, die die Serie weiter voranbringen sollen. Treyarch arbeitet Gerüchten zufolge derweil schon an **Call of Duty 7**. Vermutetes Szenario: der Vietnam-Krieg.

## Wie spielt sich Modern Warfare 2?

**Modern Warfare 2** bleibt der Serie treu: Das Spiel wird ein klassischer, linearer Ego-Shooter. Also keine relativ offene Welt wie in **Crysis**, und keine alternativen Enden wie etwa in **Bioshock**. Dazu Jason West, der Chef von Infinity Ward: »Jede gute Story verläuft auf Schienen.« Erfahrungspunkte und Charaktermodifizierung wird es im Singleplayer-Spiel auch nicht geben. »Wir haben das ausprobiert, aber es macht die Stimmung und die Geschichte kaputt«, so West. Wie Recht er hat, zeigt das Beispiel **Rainbow Six: Vegas 2**. MacTavish und seine Mannen erhalten außerdem neue Ausrüstung: Thermal-Sichtgeräte und Herzschlag-Sensoren, die fast wie Radargeräte funktionieren, erleichtern nächtliche Operationen und verpassen dem Spiel eine zusätzliche taktische Komponente. Allerdings wird es auch tragbare Schutzschilde, wie sie von Sondereinsatz-Kommandos der Polizei genutzt werden, und mobile, automatische Maschinengewehr-Türme in **Modern Warfare 2** geben. Brachiales Geballer wie in den Marines-Missionen von **Modern Warfare** kommt also vermutlich auch nicht zu kurz.



Die internationale Task Force 141 beschäftigt auch **Kampfschwimmer**.

## Wo wird gekämpft?



**Tod von oben:** einer der packendsten Levels von Modern Warfare.

Bislang hat Infinity Ward drei Schauplätze bestätigt: Russland, Brasilien und Afghanistan. Die Szenarien könnten unterschiedlicher nicht sein. In Russland erklimmen Sie gemeinsam mit MacTavish einen eisigen Berg, mitten im schlimmsten Schneegestöber. Nachdem Sie dort eine Feindbasis sabotiert haben, fliehen Sie in einem wilden Feuerge-

fecht auf dem Rücksitz eines Schneemobils durch die Wälder zurück ins Tal. In Brasilien bekommen Sie's in den Slums von Rio de Janeiro mit Rebellen-Milizen zu tun. Zwischen Wellblechhütten und Müllkippen ist es gar nicht leicht, die Feinde von den fliehenden Zivilisten zu unterscheiden. Afghanistan bietet schließlich Wüste, so weit das Auge reicht: Die Levels sind nun wesentlich größer als in den Vorgängern. Die bislang veröffentlichten Trailer zu **Modern Warfare 2** lassen außerdem Spekulationen zu. Dort sieht man tauchende Elitesoldaten: ein Angriff auf Küstengebiete, Schiffe oder eine Bohrinself? Im ersten Teaser-Film attackieren arabische Terroristen vermutlich einen zivilen Flughafen: ein Geisel-Szenario? Und dann gibt's da noch Szenen einer Raketenkamera, die auf einen fliehenden Gegner zurast: Wird es also wieder eine dramatische Bordschützen-Mission wie in »Tod von oben« geben?

## Was ist der Special-Forces-Modus?

**Modern Warfare 2** wird keine Koop-Kampagne bekommen, denn die würde nicht zur Story passen. Allerdings bauen die Entwickler eine Spielart ein, die Sie auch zu zweit bestreiten können: den Special-Forces-Modus. Hier meistern Sie bockschwere Missionen, die nichts mit der Geschichte zu tun haben. In einem der Einsätze attackieren Sie beispielsweise eine Feindbasis mit bis an die Zähne bewaffneten Elite-Soldaten. Dabei klettern Sie durch die Kanalisation in die Waschräume des Feindes – die Szene erinnert frappierend an den Film **The Rock**. Infinity Ward hat schon immer gerne bei filmischen und literarischen Vorlagen wie etwa **Enemy at the Gates** oder **Black Hawk Down** abgesehen, und kann sich im Special-Forces-Modus richtig austoben. Hier gibt es außerdem eine neue Spielmechanik: Sprengen Sie eine Tür auf, läuft das Geschehen für wenige Sekunden in Zeitlupe weiter. Das soll den Vorteil simulieren, den Ihnen ein Überraschungsangriff auf unvorbereitete Gegner bietet. Zum allgemeinen Mehrspieler-Modus von **Modern Warfare 2** schweigt sich Infinity Ward jedoch aus. Das Team will aber zukünftig die Community stärker einbinden. So sollen zum Beispiel besonders coole Aktionen einzelner Spieler öffentlich präsentiert werden. Wie, ist bislang noch geheim. Außerdem gehen wir stark davon aus, dass die Singleplayer-Elemente wie Herzschlag-Sensoren, Thermalsicht oder Schutzschilde ihren Weg in die Mehrspieler-Schlachten finden werden.



Der Special-Forces-Modus wird knifflig wie der **Mile High Club**.

## Lebt Captain Price noch?



**Captain Price**, der härteste Hund vom SAS.

Der bärbeißige und doch väterliche Captain Price war der große Sympathieträger von **Modern Warfare**. Am Ende des Spiels sinkt er schwer verletzt zu Boden, und wir müssen hilflos mit anschauen, wie ein russischer Sanitäter versucht, ihn wiederzubeleben. Dann verlieren wir die beiden aus den Augen. Doch noch verschweigt Infinity Ward, ob der SAS-Captain überlebt hat. Uns bleibt also nur zu hoffen.

## Welche Verbesserungen gibt's?

Ein großer Kritikpunkt an der **Call of Duty**-Reihe: die unendlichen Gegnermassen. Solange der Spieler nicht einen bestimmten Punkt im Level überschreitet, ebbt die Feindwellen nie ab. Jason West gesteht: »Das ist tatsächlich nicht gut. Wir haben das Problem erkannt und versuchen, es zu lösen.« Wie genau, können oder wollen die Entwickler bisher noch nicht verraten. Was den zweiten großen Kritikpunkt an **Modern Warfare** angeht – die sehr kurze Spieldauer – ist West jedoch anderer Meinung als viele seiner Kunden: »Die Story hat über die Länge des Spiels entschieden. Wir haben die Geschichte erzählt, die wir wollten, und benutzten dafür die Menge an Levels, die wir brauchten. Die Dauer künstlich zu strecken, halte ich für eine falsche Entscheidung.«



Die **Schlachtfelder** sind wesentlich größer als die des Vorgängers.

**Modern Warfare 2** wird Ihnen allerdings mehr Spielraum beim Erkunden der jetzt wesentlich größeren Schlachtfelder geben. Obwohl Ihr Marschziel immer klar ist, dürfen Sie den Weg dorthin oft selbst wählen. Nicht umsonst hat Infinity Ward die russische Basis auf eine Bergspitze und die brasilianische Miliz-Hochburg auf einen Hügel gesetzt: Solange Sie aufwärts klettern, sind Sie auf der richtigen Fahrt.

## Wie sieht das Spiel aus?

Weil **Modern Warfare 2** auch für Konsolen entwickelt wird und deren Hardware-Fähigkeiten begrenzt sind, erwarten wir keine riesigen Grafiksprünge im Vergleich zum Vorgänger. Infinity Ward hat bei **Modern Warfare 2** vor allem an den Partikeleffekten gearbeitet: Ein Eisturm bläst Ihnen beim Bergaufstieg entgegen, mit dem Snowmobil rasen



Neu: bessere **Partikeleffekte** (Szene aus Modern Warfare).

Sie über gefrorene Straßen, entlang an schneebedeckten Bäumen, eine Gischt aus Eis und Wasser hinter sich herziehend. Auch die Charakter- und Waffenmodelle wirken plastischer und detailreicher als im Vorgänger. Zudem setzt Infinity Ward eine neue Stream-Technologie für das Laden von Leveldaten ein. Damit können die Schlachtfelder in der Kampagne größer werden. Ebenfalls neu sind zerstörbare Objekte. In einem Test-Level demonstrieren die Entwickler die zahlreichen Gegenstände, die durch Beschuss explodieren oder in Einzelteile zerfallen. Bisher war es in **Call of Duty 4** nur möglich, Fahrzeuge oder Gasflaschen zu sprengen. Eine Grafik-Revolution dürfen Sie von **Modern Warfare 2** nicht erwarten, dennoch sieht das Spiel toll aus und läuft wohl auch auf Mittelklasse-PCs flüssig.

## Modern Warfare 2

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **10. November 2009**  
 ► Hersteller **Infinity Ward / Activision** ► Status **zu 80% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich gebe es ungerne zu, aber am Ende von **Modern Warfare** hatte ich einen dicken Kloß im Hals. »Die können Price doch nicht sterben lassen!«, habe ich gedacht. Aber gerade diese Szene und so manch andere davor haben **Modern Warfare** zu einem so nachhaltigen, unvergesslichen Erlebnis und damit zu meinem absoluten Lieblings-Shooter gemacht. Ich kann gar nicht erwarten, dass es endlich weitergeht!



fabian@gamestar.de