



Modern Warfare 2

Das »Call of Duty« wurde mittlerweile aus dem Namen gestrichen, als Ersatz wird's offenbar wieder massig Spannung und Abwechslung geben. Das zumindest versprechen die ersten längeren Spielszenen aus Modern Warfare 2.

DVD-XL
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6192

Am Ende der Präsentation gab's von den gerne mal reservierten Fachjournalisten frenetischen Applaus, auch wir waren beeindruckt von dem, was Infinity Ward während der Microsoft-Presskonferenz der diesjährigen E3 zeigte. Und seitdem die ersten längeren Spielszenen aus **Modern Warfare 2** ihren Weg ins Internet gefunden haben, dürfte der 10. November bei vielen Spielern als das eigentliche Weihnachten 2009 gelten. Dann nämlich soll die heiß erwartete Shooter-Fortsetzung erscheinen.

Während der Präsentation wurden schnell drei Dinge klar: 1. An der Grafik hat der Entwickler im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. 2. Die Handlung in **Modern Warfare 2** wird wieder von Skripts getrieben. 3. Soap MacTavish, Held des ersten Teils, ist nun Captain und fungiert im wahrsten Sinne des Wortes als Vorturner (Bild auf der nächsten Seite) für einen der neuen Protagonisten. Captain Price, McTavishs ehemaliger Chef, dürfte wohl am Ende des ersten **Modern Warfare** entweder gestorben sein (wobei das nicht deutlich wurde) oder ist schlicht in Rente. Immerhin spielt der Nachfolger etliche Jahre später, Soap ist längst kein Greenhorn mehr, sondern ein erfahrener, hochrangiger Soldat mit leicht ergrautem Bart.

Der Neue

Roach heißt der neue Mann, von dem wir schon wissen. Er und MacTavish sind zwar eigentlich beim britischen SAS (Special Air Service) beschäftigt, doch die in-

ternationale Elite-Gruppe Task Force 141 hat sich die beiden ausgeliehen, um die Bedrohung durch einen gewissen Makarov (ehemaliger Handlanger des Bösewichts aus Teil Eins) auszu-schalten. **Modern Warfare 2** wird Sie allerdings getreu der Serientradition auch noch die Rolle eines weiteren Helden übernehmen lassen. Auch wird es wieder mehrere, recht weit auseinander liegende Schauplätze geben: In Rio de Janeiro wird genauso geballert wie auf einem russischen Flughafen. Mindestens eine Mission steckt Sie zudem in einen Taucheranzug, wo und mit wem es zu den Fischen geht, ist bisher allerdings noch unbekannt.

Die E3-Präsentation zeigte recht ausführlich die bereits aus Trailern bekannten eisigen Schneegefilde, dabei handelt es sich um Russland. Dort kämpfen Sie sich gleichermaßen durch einen Schneesturm wie durch Gegenmassen, müssen Feindkontakt allerdings auch vermeiden. Ein mit Herzschlagsensor ausgestattetes Gewehr (ähnlich wie in **Aliens vs. Predator**) verrät Ihnen Gegnerpositionen, die Sie dann umlaufen können.

Unabwendbares

Eine der großen Stärken des Vorgängers war die Inszenierung. Sicher, bereits die früheren **Call of Duty**-Titel des Entwicklers Infinity Ward haben durch dramatisch inszenierte, vorbestimmte Szenen (Skripts) literweise Adrenalin durch unsere Adern gepumpt, jedoch drehte Infinity Ward mit **Modern Warfare** noch mal richtig auf



Die Grafik bleibt auch für kleinere Rechner verdaubar. Die Spiegel über den Waschbecken etwa reflektieren nichts. Trotzdem dürfte der Titel optisch beeindruckend sein, vor allem durch die Animationen.



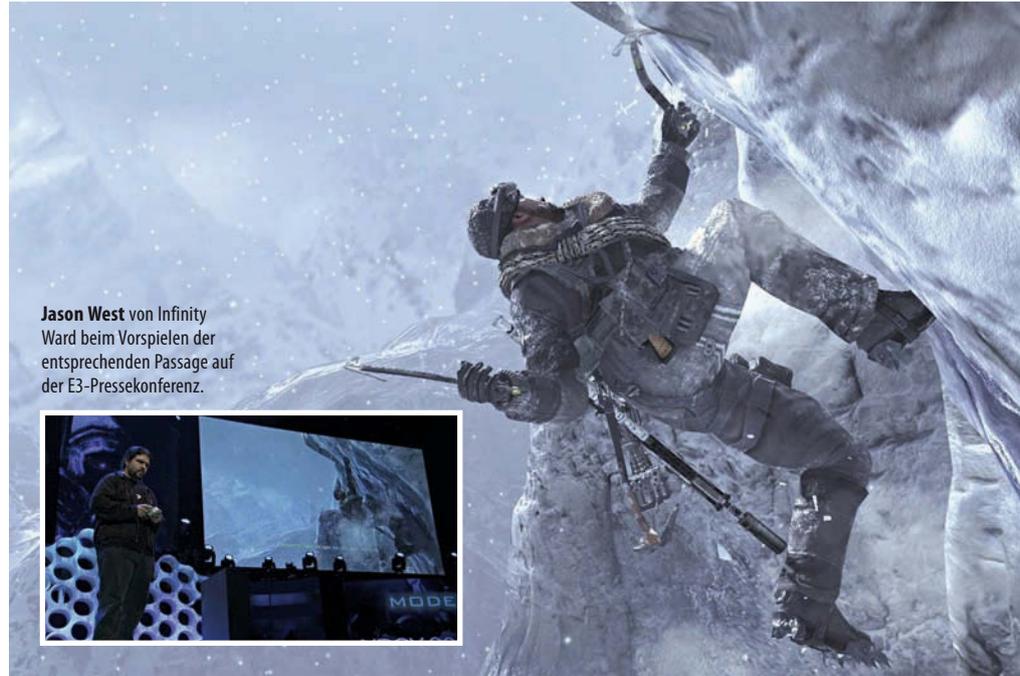
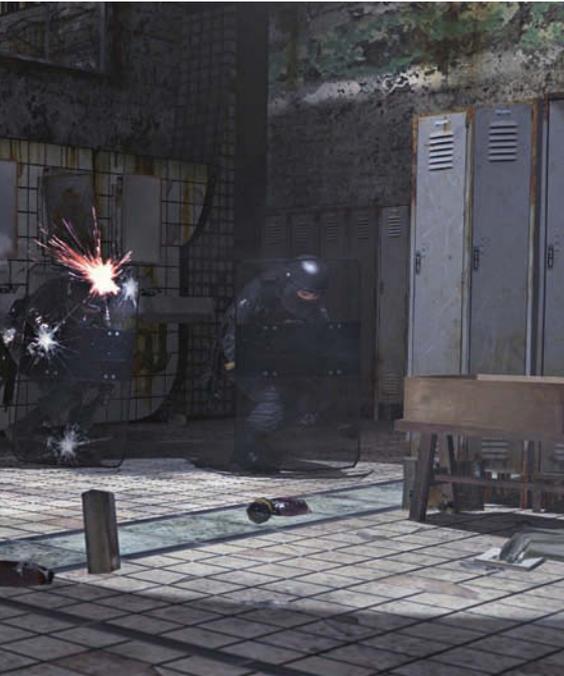
In Russland brausen Sie auf einem Schneemobil durch die verschneite Landschaft.

und schreckte auch vor drastischen Mitteln wie Atomexplosionen mit ebenso drastischen Folgen nicht zurück. Nuklearschläge gab's auf der E3 zwar nicht zu sehen, aber schon einen Vorgeschmack auf die dichte, durch Skripts erzeugte Atmosphäre von **Modern Warfare 2**. Beispielsweise stürzt Roach beinahe bei der Eiskletterei in den Tod, Captain MacTavish rettet ihn in letzter Sekunde. Diese hochdramatische Szene wird nicht durch einen Fehler des Spielers ausgelöst, sondern geschieht automatisch. Nicht ganz so pulsbeschleunigend, aber mindestens ähnlich wichtig für die Stimmung sind

MacTavishs spätere Aktionen auf einem verschneiten, feindlichen Flughafen. Mit einer geschmeidigen Bewegung rutscht er auf den Knien hinter eine Betonbarriere, raus aus der Schusslinie. Etwas später vollführt er ein ähnliches Kunststück einen Abhang hinab, um kurz darauf aus einem Hinterhalt den Fahrer eines Schneemobils mit seinem Eispickel von seinem Gefährt zu rupfen. Mit dem Schneemobil geht's dann für den Spieler in einer wilden Verfolgungsjagd weiter.

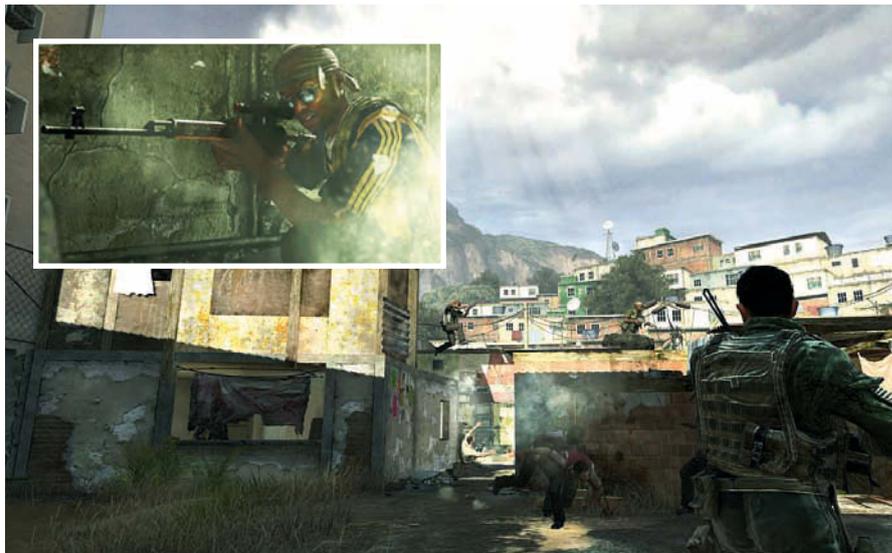
Der Vorteil des Alters

In **Modern Warfare 2** arbeitet noch die gleiche Grafik-Engine



Jason West von Infinity Ward beim Vorspielen der entsprechenden Passage auf der E3-Presskonferenz.

MacTavish, Held des ersten Modern Warfare, ist nun Captain und erklettert hier mit Hilfe von Pickeln eine steile Eiswand irgendwo in Russland. Der neue Protagonist Roach muss ihm auf die gleiche Art folgen.



Es geht rund um den Globus, der Kampf gegen Makarov und Männer führt Sie auch nach Rio de Janeiro.



So sieht MacTavish aus, den wir im Vorgänger verkörpert haben.

wie im Vorgänger, Infinity Ward hat lediglich Detailveränderungen vorgenommen. So sorgen etwa Verbesserungen in der Partikel-darstellung dafür, dass der russische Schneesturm nicht wie eine kompakte weiße Wand wirkt, sondern immer wieder Schemen von sich nähernden Feinden erahnen lässt. Außerdem haben die Entwickler offenbar an den in **Modern Warfare** schon ausgezeichneten Animationen gearbeitet und sie noch mal um Einiges verfeinert und das Bewegungs-repertoire erweitert. Wenn sich MacTavish beispielsweise langsam auf einer Kante eine hohe Eiswand entlang arbeitet, schwingt sein

umgehängtes Sturmgewehr bei jeder Bewegung realistisch mit.

Dass der Entwickler mit **Modern Warfare 2** keinen Grafik-sprung hinlegt, hat zwei nicht zu unterschätzende Vorteile: Erstens dürfte das Spiel auch auf Rechnern laufen, die schon den ersten Teil ohne Probleme stemmen konnten, was zweitens die Verbreitung des Titels begünstigen dürfte. Es ist der Blizzard-Weg, den Infinity Ward und der Publisher Activision hier beschreiten: Sie machen ein Spiel, das die Massen anspricht und für das man keine Mörder-Hardware benötigt. Immerhin soll **Modern Warfare 2** laut Activisions Brand-

Manager Simon Wells das best-verkaufte Spiel aller Zeiten werden. Die Chancen stehen nicht

schlecht, der Vorgänger ging immerhin schon über 13 Millionen Mal über den Ladentisch. **PET**

Modern Warfare 2

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

Petra Schmitz: Ich bin dafür, den November in den Sommer zu schieben. Das bringt Abwechslung ins Jahr – und Modern Warfare 2 erscheint schon in wenigen Tagen. »Böh, Schlauchdesign!« werden die Kritiker jetzt wieder sagen. Sie haben ja Recht. Aber wenn das Schlauchdesign so unterhaltsam wird, wie die Szenen von der E3 versprechen, dann nutzt die ganze Rechthaberei gar nichts! Dann werden ich und viele, viele andere den Titel nämlich trotzdem großartig finden.



petra@gamestar.de