

Modern Warfare 2

Infinity Ward will sowohl einen Solo- als auch einen Mehrspieler-Hit produzieren. Den Multiplayer-Modus haben wir inzwischen gespielt und stellen fest: Das könnte was werden.

Bobby Kotick hat nach eigenen Angaben Activision mit einer einfachen Formel groß gemacht: Indem er den Spaß aus der Videospiel-Entwicklung genommen hat. Geschäftsführer Kotick hat seine Angestellten in den letzten zehn Jahren ganz auf Profit-Maximierung getrimmt. Da verwundert es nicht, dass **Modern Warfare 2** auf dem PC stolze 60 Euro kosten soll, 20 Prozent mehr als der Standardpreis. Wir haben bei Infinity Ward, den Machern von **Modern Warfare 2**, den Multiplayer-Modus des Spiels angeschaut, und stellen fest: Die Entwicklung mag vielleicht keinen Spaß gemacht haben, das Spiel selbst tut es aber sehr wohl.



Im Laufe Ihrer Multiplayer-Karriere schalten Sie neue Ausrüstung frei, etwa **Tarnlackierung** für Gewehre.

Gamepad statt Maus

Der Besuch in Los Angeles beginnt mit einem Dämpfer: Infinity Ward zeigt uns **Modern Warfare 2** ausschließlich auf der Xbox 360. Zum einen, weil internationales Publikum eingeladen ist und der PC-Markt nun mal nur in Deutschland richtig groß ist. Zum anderen sponsert Microsoft die Veranstaltung und präsentiert bei der Gelegenheit eine Sonderausgabe der Xbox 360 im schicken **Modern Warfare 2**-Design. Zur PC-Bedienung mit Maus und Tastatur können wir also noch nichts sagen.

Aber was kann Infinity Ward da schon groß falsch machen?

Neue Spielmodi

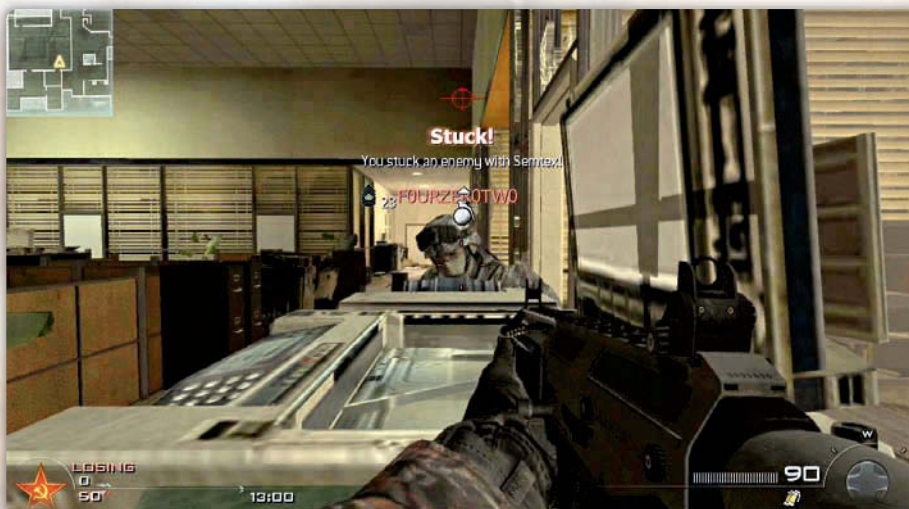
Ansonsten fühlen wir uns in **Modern Warfare 2** schnell zuhause. Die spielerischen Änderungen des Mehrspieler-Parts fallen klein, aber fein aus. Zunächst einmal zeigt uns Infinity Ward den Spielmodus »Demolition«, den es auch in den ersten beiden **Call of Duty**-Spielen gab. Darin muss ein Team einen von zwei Punkten auf der Karte in die Luft jagen, die andere Mannschaft soll das verhin-

dern. Hat da jemand **Counterstrike** gesagt? Völlig zu recht, denn Demolition funktioniert genau so, mit dem Unterschied, dass hier jeder der Angreifer eine Bombe bei sich trägt und jederzeit legen kann. Zusammen mit dem unbegrenzten Wiedereinstieg der Teilnehmer spielt sich **Modern Warfare 2** in diesem Modus wesentlich schneller als **Counterstrike**. Das klassische »Capture the Flag« kehrt ebenfalls in die **Call of Duty**-Serie zurück, und fühlt sich an wie in jedem anderen Shooter auch – rasant und spannend.

Erfahrungspunkte

Wie in Teil 1 sammeln Sie auch im Mehrspielermodus von **Modern Warfare 2** Erfahrungspunkte, die Sie im Rang aufsteigen lassen. Was **Modern Warfare 2** von seinem Vorgänger unterscheidet, ist die Flut an neuen Waffen, Ausrüstungsgegenständen, Upgrades, Herausforderungen und nicht zuletzt den »Perks«, diesen wählbaren Spezialfähigkeiten, die Sie mit den gewonnenen Erfahrungspunkten freischalten.

Zu Beginn jeder Runde entscheiden Sie sich, mit welcher Ausstattung Sie losziehen. Das sind zunächst nur Standard-Schießprügel, nach und nach kommen aber neue hinzu, etwa die Famas oder das SCAR. Wie im Vorgänger unterscheiden sich die Knarren in Kategorien wie Reichweite, Präzision oder Genauigkeit. Für die Wummen gibt's zahlreiche Aufsätze, etwa Schalldämpfer, Granatwerfer oder Lichtpunkt-Visiere, sowie unterschiedliche Farbsets. Neu (oder vielleicht anders) in **Modern Warfare 2**: Maschinenpistolen und Schrotflinten zählen jetzt zu den Sekundärwaffen. Sie müssen also nicht mehr zwischen Sturmgewehr und Pumpgun wählen, sondern können beide einpacken.



Semtex, ein neuer Sprengsatz, haftet an Oberflächen. Und auch am Gegner. Dafür bekommen Sie dann ein Achievement.



Diesen **Herzschlag-Sensor** müssen Sie sich erst durch Erfahrungspunkte verdienen. Den Bewegungsmelder gibt's allerdings nur für Gewehre.

Ausrüstung

In Sachen Zusatzausrüstung hat sich Infinity Ward ebenfalls ein paar Änderungen einfallen lassen. Mit Wurfmessern schalten Sie Gegner auf Distanz geräuschlos aus. Wenn Sie einen Leuchstab mitnehmen und irgendwo auf dem Schlachtfeld auslegen, steigen Sie nach Ihrem nächsten virtuellen Tod an dieser Stelle wieder ins Spiel ein. Die Leuchstäbe sind besonders auf großen Karten von Vorteil, denn sie ersparen lange Laufwege. Aber Vorsicht: Ihre Kontrahenten können die Dinger zerstören, dann wird's nix mit der Wiedergeburt. Das wohl auffälligste Hilfsmittel ist eigentlich eine Primärwaffe: der Schild. Mit dem sind Sie vor direktem Beschuss absolut sicher, das Ding ist unzerstörbar. Ein Schildträger ist allein an den Füßen verwundbar – oder natürlich von hinten. Der Nachteil: Aus dieser Deckung können Sie nicht schießen, außerdem dürfen Sie nur Sekundärwaffen nutzen und sind ganz schön lahm unterwegs. Andererseits tragen Sie den Schild auf dem Rücken herum, sind also bei Angriffen von hinten immer geschützt. Unsere Befürchtung, der Schutzschild könne die

Balance ganz schön in Schieflage bringen, hat sich beim ersten Anspielen nicht bewahrheitet. Umdenken müssen wir aber auf jeden Fall, als uns der erste Schildkrötenmann entgegenwatschelt.

Perks

Besonders wichtig: die richtige Wahl der Perks, von denen Sie maximal drei gleichzeitig aktivieren dürfen. Beliebte Spezialfähigkeiten wie das schnelle Nachladen oder erhöhte Durchschlagskraft sind immer noch im Spiel, doch Infinity Ward hat sich noch ein paar neue Boni einfallen lassen. »Marathon« lässt Sie zum Beispiel unbegrenzt sprinten, mit »Commando« erhöhen Sie Ihre Messerreichweite (alle bislang angekündigten neuen Perks finden Sie im Kasten rechts).

Je öfter Sie ein Perk aktivieren und je mehr spezifische Herausforderungen Sie bestehen (etwa: »Erledigen Sie 50 Gegner im Nahkampf!«), desto effektiver wird diese Spezialfähigkeit. Im Falle des Commando-Perks etwa können Sie dann zusätzlich auch noch besser aus der Hüfte schießen. Den gleichen Trainingseffekt erzielen Sie auch bei Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Wer

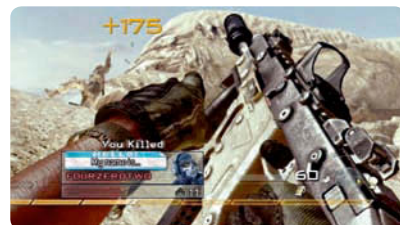
etwa besonders fleißig mit einer Pistole übt, darf fortan zwei davon gleichzeitig abfeuern. Dann kann er aber nicht mehr über Kämme und Korn anlegen, und wird also idealerweise ein Perk wählen, das seine Zielgenauigkeit erhöht. Waffen, Extras und Perks greifen also sehr geschickt ineinander. Sie können sich **Modern Warfare 2** entsprechend gut an Ihren eigenen Spielstil anpassen.

Killstreaks

Ebenfalls wieder mit dabei: die Abschußserien (»Killstreaks«) und ihre Belohnungen. Schon im Vorgänger wurden Sie dafür belohnt, Gegner auszuschalten, ohne selbst ins Gras zu beißen – zunächst mit einer Spionagedrohne (UAV), dann mit einem Luftangriff und schließlich mit einem Kampfhubschrauber als fliegendem Helferlein. In **Modern Warfare 2** wird es viel mehr dieser Belohnungen geben, etwa Lenkraketen, UAV-Abwehr oder automatische MG-Türme (alle bislang angekündigten Belohnungen finden Sie im Kasten auf der nächsten Seite). Allerdings müssen Sie sich vor dem Spiel auf drei der derzeit neun Belohnungen festlegen. Wer sich also nicht zutraut, elf Kontra-

Die Perks

Infinity Ward hat die Perks, also die auswählbaren Spezialfähigkeiten, zum Teil überarbeitet und zum Teil komplett neu entwickelt. Wir erklären die derzeit bekannten neuen Perks.



Dank des Perks **Bling** können wir Schalldämpfer und Reflexvisier gleichzeitig an unsere Waffe pappen.

Lightweight: Reduziert das Gewicht der getragenen Ausrüstung, so dass Sie sich etwas schneller bewegen können.

Scavenger: Wenn Sie über die Körper besiegtter Gegner laufen, füllt sich Ihr Munitionsvorrat komplett wieder auf.

Marathon: Sie dürfen unbegrenzt sprinten.

Hardline: Reduziert Abschussserien um eins, sprich: Für das UAV benötigen Sie jetzt nur noch zwei Kills und so weiter.

Painkiller: Je öfter Sie hintereinander getötet worden sind, desto stärkere Boni erhalten Sie. Nach vier virtuellen Toden können Sie zum Beispiel die (womöglich bessere) Ausrüstung Ihres Gegners übernehmen. Diesen Perk müssen Sie nicht extra wählen, er steht jedem Spieler zusätzlich zur Verfügung – die entsprechende Todesserie vorausgesetzt.

Martyrdom: Nach Ihrem Ableben lassen Sie eine scharfe Granate fallen, die wenig später explodiert. Voraussetzung ist allerdings eine entsprechende lange Todesserie.

Commando: Die Reichweite Ihrer sofort tödlichen Messerattacke vergrößert sich.

Cold Blooded: Ihre Bewegungen bleiben für feindliche Flugzeuge unsichtbar.

Bling: Ihre Primärwaffe lässt sich nun mit zwei Aufsätzen gleichzeitig ausstatten.



Auf der Karte **Highrise** spielen wir im Modus »Demolition«. Der erinnert stark an Counterstrike.



Viele **Objekte** auf den Karten sind zerstörbar. Im Eifer des Gefechts werden Sie das aber nur selten merken.

Die Killstreak-Belohnungen

Modern Warfare 2 spendiert Ihnen bei Abschußserien ab drei besiegten Gegnern spezielle, einmalige Boni. Infinity Ward hat uns bislang neun dieser Belohnungen vorgestellt, das fertige Spiel soll darüber hinaus noch weitere enthalten. Von diesen müssen Sie sich allerdings vorab für drei entscheiden.



Die Geschütze der mächtigen AC 130 steuern Sie 45 Sekunden lang selbst.

henten ohne Gegentor auszuknipsen, der wählt die Boni der kürzeren Serien. Um dennoch in den Genuss schlagkräftiger Luftunterstützung zu kommen, enthält das Nachschub-Paket (gibt's schon für vier Abschuße) einen zufällig ausgewählten Bonus – mitunter auch die mächtige AC 130. Eine nette Idee, denn so kann auch ein unterlegenes Team mit etwas Glück das Ruder noch herumreißen.

Bonus-Balance

Die Abschuß-Belohnungen hat Infinity Ward wiederum auf den Rest des Spiels angepasst. So gibt es nun extra Boden-Luft-Raketen, um die AC 130 vom Himmel zu holen, sowie ein Perk, das Sie für fliegende Augen unsichtbar macht. Für jede Waffe und jede Spezialfähigkeit finden Sie in **Modern Warfare 2** also ein entsprechendes Gegenmittel. Und weil Sie wie im Vorgänger mehrere Ausrüstungs-Kombinationen abspeichern können, wechseln Sie je nach Anforderung und Spielmodus einfach Ihre Ausstattung.

Um Frust zu vermeiden, hat Infinity Ward außerdem das zusätzliche, vierte Bonus-Perk »Painkiller« eingebaut: Als Gegenstück zur Abschußserie werden Sie ab vier Toden in Folge automatisch mehr und mehr gestärkt. So können Sie zum Beispiel die Ausrüstung des Gegners übernehmen, der Sie da die ganze Zeit niederstreckt. Wenn der das nur wegen seiner besseren Ausrüstung schafft, stehen Ihre Chancen dann also besser. Das dürfte besonders für Anfänger tröstlich sein, die auf einen Server voller Veteranen mit überlegener Bewaffnung geraten sind.

Achievements

Damit Sie zeigen können, wie gut Sie sind, erhalten Sie nicht nur ständig neue Ausstattung, sondern sogar Schmuckbildchen für Ihr Namensschild, etwa einen blutroten Rahmen. Jeder, der von Ihnen zur Strecke gebracht wird, bekommt die Dinger zu sehen – das macht die Schmach noch größer. Außerdem registriert **Modern**

3 Abschuße: UAV Die fliegende Drohne deckt Gegner auf der Minimap auf, kann jetzt aber auch mit Schusswaffen vom Himmel geholt werden.

4 Abschuße: Care Package Sie werfen eine Rauchgranate, an deren Position dann ein Hilfspaket abgeworfen wird. Diese Kiste enthält eine zufällige Killstreak-Belohnung. Mit ein bißchen Glück bekommen Sie so schon früh Luftunterstützung. Vorsicht: Ihre Gegner können das Geschenk ebenfalls auspacken und für sich nutzen.

5 Abschuße: Gegen-UAV Schaltet die feindliche Spionage-Drohne aus.

6 Abschuße: Selbstschussanlage Über dem Ziel wird ein stationäres Maschinengewehr abgeworfen, das selbständig auf gegnerische Spieler ballert.

7 Abschuße: Predator-Rakete Sie lenken einen Marschflugkörper per Hand von oben auf Ihren Feind. Das Ding hat einen ziemlich großen Sprengradius.

8 Abschuße: Luftschlag Ein paar Kampfjets werfen mehrere Splitterbomben über dem Ziel ab. Der Luftschlag entspricht dem aus dem ersten Modern Warfare.

9 Abschuße: Kampfhubschrauber Ein computergesteuerter Heli überfliegt das Schlachtfeld und schießt auf unvorsichtige Feinde. Wie im Vorgänger.

10 Abschuße: Pave Low Der große Bruder des Kampfhubschraubers, mit zwei unabhängigen Bordgeschützen. Er kann wie der andere Heli abgeschossen werden.

11 Abschuße: AC 130 Die fliegende Geschützplattform aus der Mission »Tod von oben« des Vorgängers steht für 45 Sekunden unter Ihrem Befehl.

Warfare 2 ständig Ihre Spielstatistiken und überhäuft Sie regelmäßig mit Achievements, etwa für erledigte Gegner oder auch nur für gelaufene Kilometer. Dazu kommen dann noch Auszeichnungen für situationsbedingte Leistungen, etwa wenn Sie Kopftreffer verteilen oder einen Gegner erledigen, der kurz vor einer Abschußserie stand. Diese Fülle an Belohnungen klingt zunächst ja ganz toll, sie hat allerdings auch einen großen Nachteil: Gerade zu Anfang werden Sie von **Modern Warfare 2** ständig mit Einblendungen überhäuft. Ein Achievement hier, ein Schmuckbildchen dort, jetzt kommt auch noch eine Abschußserie hinzu sowie Blutspritzer auf dem Monitor. Bis man sich daran gewöhnt hat und nicht mehr abgelenkt wird, dauert es einige Runden. Oder vielmehr Stunden.

Die Levels

Was im Eifer des Gefechts hingegen völlig untergeht, sind die zahlreichen zerstörbaren Objekte

in den Levels. Drei Schlachtfelder haben wir bislang betreten: die weitläufige Wüstenkarte »Afghanistan«, die verwinkelten Gassen von »Favela« und das Hochhausdach »Highrise«. Von uns weitestgehend unbeachtet zerbersten hier Möbel, Blumentöpfe und Dampfrohre. Lediglich in der »Kill Cam«, der schmählichen Wiederholung unserer virtuellen Tode, fallen uns diese liebevollen Details auf. Das spricht aber für **Modern Warfare 2**, denn die Gefechte sind nun mal hochgradig spannend und fordern unsere ganze Konzentration – genauso wie im Vorgänger eben.

Und wie der Vorgänger macht uns auch der Mehrspieler-Modus von **Modern Warfare 2** einen großen Spaß. Dem Community-Manager des Spiels, Robert Bowling, geht's wohl ähnlich, denn er verkündet: »Unser einziges Ziel ist es, ein Spiel zu entwickeln, das uns Spaß macht und worauf wir stolz sein können.« Na, hoffentlich hat das sein oberster Chef Bobby Kotick nicht gehört. **FAB**



Viele Einblendungen und dann auch noch Blutspritzer auf der Scheibe: Da leidet die Sicht ganz erheblich.

Modern Warfare 2

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **10. November 2009**
► Hersteller **Infinity Ward / Activision Blizzard** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Womöglich übertreibt es Infinity Ward mit den unzähligen Waffen, Perks, Upgrades und Abschußserien ein bisschen, aber wenn man sich daran gewöhnt hat und die erste Einblendungs-Flut überstanden ist, flutscht's. Und zwar gewaltig. Ohne Singleplayer-Erfahrung bleibe ich vorerst aber beim Potenzial »Sehr gut«.

Potenzial Sehr gut



fabian@gamestar.de