

# Call of Duty Modern Warfare 2



DVD  
Topspiel-Videos

## Facts

- ▶ 4 Schwierigkeitsgrade
- ▶ 3 Akte
- ▶ 18 Missionen
- ▶ 4 Helden
- ▶ 2 Bösewichte
- ▶ 25 Spec-Ops-Einsätze
- ▶ 16 Multiplayer-Karten

Der heiß erwartete Nachfolger eines der besten Ego-Shooter im Test: Erreicht **Modern Warfare 2** die Klasse des herausragenden **Call of Duty 4: Modern Warfare**?

Vor zwei Jahren hob uns **Call of Duty 4: Modern Warfare** aus den Schuhen. Der Titel, als erster der Reihe mit einem zeitgenössischen Handlungshintergrund, bot durch eine nachvollziehbare Story, durch schlaue Tempowechsel, durch perfekt inszenierte Skriptsequenzen und nicht zuletzt durch seine teilweise enorm eindringlichen Darstellungen eine derart intensive Shooter-Erfahrung, wie wir sie selten zuvor erlebt hatten. Unser Urteil fiel entsprechend aus: satte 91 Punkte. Mit dieser Einschätzung standen wir nicht allein da. Die Fachpresse rund um den Globus bedachte **Modern Warfare** mit traumhaften Noten, auch die Spieler waren kollektiv entzückt. Nicht zuletzt wegen der fantastischen Multiplayer-Modi des Spiels.

Riesige Fußstapfen, die der direkte Nachfolger **Modern War-**

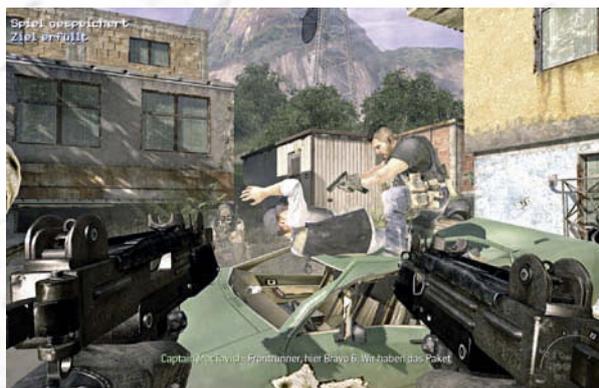
## ! Steam-Aktivierung

Genau wie jedes Valve-Spiel muss **Call of Duty: Modern Warfare 2** über Steam aktiviert werden. Um den Titel spielen zu können, benötigen Sie also zwingend eine Internetverbindung und ein (kostenloses) Steam-Konto.

**fare 2** nun ausfüllen soll. Ob er das kann oder ob der Entwickler Infinity Ward sich im eigenen Anspruch an den Stellenwert des Spiels verlaufen hat, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

## Ein russischer Held

Ist die Welt noch wahnsinniger geworden, als sie es ohnehin schon war? Entgeistert sitzen wir nach dem Intro von **Modern Warfare 2** vor dem Monitor. Ein Intro, das uns Imran Zakhaev als den Helden des neuen Russlands präsentiert. So jedenfalls lautet die Sockelinschrift der geschmacklosen Reiterstatue Zakhaevs auf dem Roten Platz. Dabei hatten wir dem atombombenden Terroristen im Vorgänger **Call of Duty 4** nicht zuletzt mit der Hilfe von russischen Verbündeten das Handwerk legen können. Doch in den fünf Jahren, die zwischen den Gesehnissen des ersten und des



Nach einer wilden Jagd stellt Soap MacTavish einen flüchtigen **Waffenhändler**.



Gerade noch hat die Task Force 141 einen wichtigen Verbindungsmann des Bösewichts Makarov in einem **Armenviertel** gefangen genommen. Nun müssen wir aus dem Slum fliehen.

zweiten Teils der Shooter-Serie liegen, scheint sich in Russland einiges verändert zu haben. Was genau, darauf bleibt die Story des Spiels die Antwort schuldig. Wie im Folgenden auch viele weitere Punkte der halbgenauen Handlung nicht ausreichend erklärt werden. Zwar pumpt man uns genau wie beim Vorgänger durch atemberaubende Action und großartige Skriptsequenzen unentwegt Adrenalin in die Adern, vergisst dabei aber eine glaubwürdige Story – und zuweilen auch die Logik.

### Ignoranz schafft Krieg

Was dem Terroristen Imran Zakhaev in **Call of Duty 4** nicht gelun-

gen ist, schafft sein Nachfolger Vladimir Makarov: Tod und Zerstörung in die USA zu bringen. Bei einem Massaker an einem Moskauer Flughafen (genauer am »Zakhaev International Airport«) geben sich Makarov und seine Männer als Amerikaner aus und schaffen es so, einen Krieg zwischen den USA und Russland zu provozieren (lesen Sie mehr zu dieser Szene ab Seite 62). Dass Makarovs Gesicht international bekannt ist und nirgendwo so viele Überwachungskameras nach Bösewichten spähnen wie auf Flughäfen, ignoriert **Modern Warfare 2**. Das Spiel ignoriert auch, dass Sie in der Rolle eines

bei Makarov eingeschleusten Undercover-Agenten eigentlich nur den Terroristen und seine Männer ausschalten müssten, um das Massaker und den Krieg zu verhindern. Wie undurchdacht die Story und Handlungsfeinheiten sind, wird Ihnen spätestens dann klar, wenn Sie sich entscheiden, die Attentatsmission am Flughafen einfach zu überspringen. Das Spiel räumt Ihnen diese Möglichkeit ein – mit einer vorherigen Warnung, dass die kommenden Szenen »verstörend« wirken können. Wenn Sie den Massenmord an den Fluggästen auslassen, stehen Sie später wie der Ochs vorm Berg, denn **Modern Warfare 2** er-

klärt Ihnen im Anschluss mit keinem Wort, warum die Russen die Vereinigten Staaten attackieren, Sie müssen sich das alles selbst aus kryptischen Andeutungen zusammensetzen. Aber wie schon erwähnt: Mit Logik darf man dem Spiel nicht kommen. Gegen Ende läuft dann alles aus dem Ruder, eine hanebüchene Story-Wendung stellt die Welt abermals auf den Kopf und präsentiert Ihnen ein neues Feindbild. So schraubt sich der Ego-Shooter im Eiltempo durch eine in Anspruch und Umfang zwar epische, in der Umsetzung aber allenfalls bruchstückhafte Thriller-Handlung von globalem Ausmaß.



Als James Ramirez kämpfen wir uns durch die Vororte Washingtons. Ein **Stryker** (Panzerfahrzeug) unterstützt den Vormarsch.

### Mit Makel

**Michael Trier:** Die Maßeinheit, mit der die Konzentration von Adrenalin im Blut gemessen wird, sollte in **Modern Warfare** umbenannt werden. Denn auch der zweite Teil erreicht Spannungsmomente von einer Intensität, die mit nicht interaktiven Mitteln – also zum Beispiel im Film – kaum zu erreichen sind. Das zeigt auf der einen Seite, dass das Medium Spiel über fantastische Möglichkeiten verfügt, das birgt aber auch ein hohes Maß an Verantwortung in sich. Und die hat Infinity Ward mit der in mehrfacher Hinsicht einfach nur schlechten Attentatsszene am Flughafen nicht wahrgenommen. **Modern Warfare 2** ist sicher das Actionspiel des Jahres – mit einem mehr als hässlichen Makel.



michael@gamestar.de



Die ersten Kämpfe tragen Sie als US-Ranger Joseph Allen in einer **Stadt in Afghanistan** aus, wo noch immer der Krieg tobt.



Wir sollen einen wichtigen Mann aus seinem Haus retten. Ob der noch lebt?

### Schiere Panik

Während Sie die Logik der Handlung von **Modern Warfare 2** mit der Lupe suchen müssen, liegt die Logik des Kriegs von Beginn an unübersehbar auf dem Tisch. Sie folgt einem einfachen Gesetz: Töte deinen Feind, bevor er dich tötet. Das ist alles, was Sie zu Beginn wissen müssen, wenn Sie in der Rolle des US-Rangers Joseph Allen in den Krieg in Afghanistan geworfen werden. Nach dem obligatorischen Trainingslauf, der wie im Vorgänger Ihr Können einstuft, geht's am MG eines Humvees in die Straßen einer afghanischen Stadt. Die Anweisung lautet, erst zu feuern, wenn Sie angegriffen werden. Darauf müssen Sie eine nervöse Minute lang warten, dann bricht schiere Panik aus. Die Männer schreien mit den aus allen Winkeln einschlagenden Kugeln um die Wette, Ihr MG rotiert im Dauerfeuer, bis Ihr Jeep schließlich durch eine Rakete von den Rädern gehoben wird. In letzter Sekunde schaffen Sie es in ein rettendes Gebäude, von dort geht's zu Fuß weiter. In solchen

Szenen läuft **Modern Warfare 2** zur Hochform auf. Wie schon beim Vorgänger gehören diese Sequenzen zum Spannendsten und Aufregendsten, was die Welt der Spiele und auch Filme überhaupt bietet: Die Beklemmung einer Kriegssituation wird spürbar, in den ausgeklügelten inszenierten Krisen schleudert Sie das Spielerlebnis von einem emotionalen Extrem ins nächste, von Anspannung zu Panik zu Erleichterung – und wieder zurück. Eine Achterbahnfahrt!

Sie merken schon, der Titel versteht es wieder großartig, Druck aufzubauen, der sich dann in knalliger Action entlädt. Ruhige, aber messerscharf spannende Sequenzen wechseln sich mit fulminanten, feuerwerkartigen Schießereien ab. Haben Sie in der einen Minute noch muckmäuschenstill einige Wachen auf der untersten Plattform einer Bohrinself ausgeschaltet, sprengen Sie in der nächsten schon Türen aus den Wänden, um die dahinter gefangenen Geiseln zu befreien. In dem einen Moment schleichen Sie noch durchs tief



**General Shepherd**, ein herrischer Typ, ist der Oberbefehlshaber der US-Truppen.

verschnittene russische Nirgendwo, im nächsten müssen Sie zig Gegner davon abhalten, ein U-Boot zu stürmen. Diese permanenten Tempowechsel sorgen auf clevere Art dafür, dass sich die Action an keiner Stelle abnutzt.

### Wieder mit Seife

Apropos Wechsel: Genau wie in allen anderen **Call of Duty**-Spielen bleibt Joseph Allen nicht der einzige Soldat, in dessen Haut Sie schlüpfen. In **Modern Warfare 2** sind's ganze vier: Zu Allen kom-

men später der SAS-Soldat Gary »Roach« Sanderson, ein weiterer US-Ranger namens James Ramirez, und Sie dürfen sogar »Soap« MacTavish, den Haupthelden des ersten Teils, wieder übernehmen. Den Großteil des Spiels ist Soap jedoch der Boss von Roach, also ein computergesteuerter Begleiter. Erst gegen Ende muss der Mann vom englischen SAS (Special Air Service) wieder die Kohlen aus dem Feuer holen. Mit den vier Männern erleben Sie atemberaubende Stunden. Allerdings nicht

### Grenze überschritten

**Daniel Matschijewsky:** Mich erschüttert, mit welcher Hemmungslosigkeit Modern Warfare 2 das Flughafen-Massaker zeigt. Das liegt weniger an der expliziten Darstellung mit vielen unschuldigen Opfern und spritzenden Blutfontänen, sondern vor allem an der unreflektierten Darstellung und Einbindung dieses schrecklichen Amoklaufs. Denn über die Motivation, die dahinter steckt, verliert das Spiel kein Wort. Stattdessen läuft man als reaktions- und gesichtsloser Beobachter nebenher, unfähig, etwas gegen das Morden zu unternehmen. Die Entwickler beweisen damit kompletten Mangel an jeglichem Feingefühl. So viel Spaß ich mit dem Rest des packend in Szene gesetzten Spiels hatte, diese Effekthascherei schockiert mich und entwertet für mich das gesamte Spiel.



danielm@gamestar.de

### Supermittel

**Fabian Siegmund:** Für mich ist Modern Warfare 2 eine Enttäuschung. Die erste Hälfte des Spiels ist in meinen Augen vergleichsweise lahm (vom Flughafen-Aufreger abgesehen) und driftet sogar ins Alberne ab. Russische Soldaten wuseln in Divisionsstärke durch Washington – wo sollen die alle herkommen?! Das Hin- und Hergerecke zwischen Bürger-Buden wird da unfreiwillig komisch. Das, was den Vorgänger für mich ausmacht, das (halbwegs) glaubwürdige Szenario, fehlt in Modern Warfare 2. In der zweiten Hälfte geht die Story endgültig den Bach runter, aber wenigstens zieht dann die Inszenierung an, weg von der Schießbude hin zu dem, was man von Infinity Ward gewohnt ist. Ein Hit ist Modern Warfare 2 für mich nur in einer Disziplin: beim Multiplayer-Modus.



fabian@gamestar.de



Immerhin ist ein Jet knapp neben dem Gebäude abgestürzt.



Eigentlich wollten wir ein wichtiges Satellitenmodul unbemerkt von einer russischen Flugbasis stehlen. Das ging wohl daneben.

viele, denn die Kampagne von **Modern Warfare 2** ist mit fünf bis sechs Stunden nicht länger als die des Vorgängers, eher etwas kürzer. Immerhin gibt's obendrauf noch den 25 Missionen umfassenden Spec-Ops-Modus, der für Solisten zwar interessant ist, mit der Kampagne aber nichts zu tun hat.

Eine Warnung, ohne allzu viel verraten zu wollen: Gewöhnen Sie sich besser nicht an die vier Helden des Spiels. Infinity Ward zögert wie im ersten **Modern Warfare** auch dieses Mal nicht vor drastischen Konsequenzen.

### Washington brennt

Ihr Soldatendasein führt Sie um den halben Globus. Joseph Allen bleibt nicht in Afghanistan, er macht einen Abstecher nach Moskau. Mit Roach toben Sie durch Rio de Janeiro, ballern sich dort durch die Slums und hetzen über Wellblechdächer einem rettenden Helikopter entgegen. Russland und eine Bohrinsel liegen ebenso auf Roachs Route, sogar ein sehr atmosphärischer Tauchgang steht auf dem Programm. Als James Ramirez geht's mit Stryker-Unterstützung (sprich mit einem Pan-

## Der Spec-Ops-Modus



Zusammen mit Supersiggi (Fabian Siegmund) im **Spec-Ops-Modus**.

Call of Duty: Modern Warfare 2 bietet neben der Solokampagne und dem Multiplayer-Modus noch 25 abwechslungsreiche **Spec-Ops-Einsätze**. Die sind für zwei Spieler entworfen, können allerdings größtenteils auch allein gespielt werden. Für die Neuauflage der aus dem ersten Teil

bekannten Mission »Tod von oben« sind jedoch zwei Spieler vonnöten; einer davon sitzt an den Bordgeschützen des AC130-Gunships und muss dem Spieler am Boden den Weg durch Feindesmassen freiräumen. Ähnlich eine andere Mission, in der ein Spieler am MG eines Helikopters sitzt, während sich ein zweiter durch das feindverseuchte Fast-food-Areal der Solokampagne kämpft.

**Die Missionsstrukturen** der Spec-Ops-Einsätze sind denkbar einfach: Mal müssen Sie eine bestimmte Anzahl Gegner töten, dann innerhalb einer vorgegebenen Zeit drei Bomben entschärfen, dann wieder lebend zum Abholpunkt gelangen. Gänzlich ohne Ballerei kommen Sie bei den launigen Schneemobilrennen aus, da geht's nur um Bestzeiten.

Zu Beginn stehen Ihnen lediglich fünf Spec-Ops-Missionen zu Verfügung. Je nach vorher eingestelltem **Schwierigkeitsgrad** verdienen Sie sich pro geschafftem Einsatz Sterne. Minimal ist es einer, maximal sind's drei. Mit vier verdienten Sternen schalten Sie dann die nächsten fünf Einsätze frei.

zerfahrzeug) durch die Vororte Washingtons und später hinein ins brennende Herz der Hauptstadt. Im Großen und Ganzen ist das Leveldesign serientypisch streng linear, jedoch räumt Ihnen **Modern Warfare 2** in bestimmten Missionen auch minimalen Freiraum ein. Wenn Sie in einer amerikanischen Fastfood-Oase auf den riesigen Parkplätzen gegen die Russen antreten, bleibt es Ih-

nen überlassen, welche Strecke Sie zur nächsten Aufgabe nehmen. Wenn Sie in einem Schneesturm mit Soap MacTavish ein Satellitenmodul von einem russischen Flughafen stehlen sollen, können Sie alle Gegner umpusten, dürfen diese aber auch geschickt mithilfe eines Herzschlagensensors großräumig umzirkeln. Letzteres ist übrigens bedeutend einfacher als die Ballervariante.

schränkte Feindkontingent gestaltet Ihr Soldatenleben auf »Veteran«, dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade, im Vergleich zum Vorgänger geradezu beschaulich. Trotzdem wäre es falsch, das Spiel als simpel zu bezeichnen. Infinity Ward hat einige ziemlich knifflige Passagen eingebaut. Da wäre beispielsweise Ihr erster Ausflug ins Armenviertel (Favela) von Rio de Janeiro. In den verwinkelten Gassen schießt man von unten, oben und der Seite auf Sie. Scharfschützen und Gegner mit Raketenwerfern lauern auf den Dächern, plötzlich öffnen sich Fenster, aus denen man aus nächster Nähe auf Sie feuert. Regelrecht an die Substanz gehen die Minuten, in denen Sie auf einen Datentransfer in Makarovs Unterschlupf warten müssen. Während wichtige Dokumente nervtötend langsam auf eine mobile Festplatte übertragen werden, müssen Sie ganz allein gefühlte Hundertschaften von Geg-

### Weniger Feinde

Im Gegensatz zum Vorgänger können wir für **Modern Warfare 2** eine gelungene Verbesserung verbuchen: Das Spiel setzt immer nur ein bestimmtes Feindkontingent in ein Areal und lässt nicht dauernd neue Gegner auftauchen. Ist der letzte Widersacher schließlich aus dem Weg geräumt, machen sich Ihre KI-Begleiter selbstständig daran, weiter vorzurücken. Sie müssen also nicht dauernd vorangehen, damit es weitergeht. Das einge-



Wir geben bei der **Rettung** eines VIPs Feuerschutz vor russischen Soldaten.



Wir sollen einen unbekannt, aber ungemein wichtigen Mann aus einem russischen Gulag befreien. In den Duschräumen der Anstalt kommt es zu einem heftigen Kampf gegen **Schutzschild** tragende Soldaten.



Das Herz von Washington ist ein Trümmerfeld, die Russen haben die Hauptstadt der USA überrannt. Mit einer kleinen Gruppe Ranger sollen wir das **Regierungsviertel** soweit wie möglich wieder sichern.

nen abwehren, die aus allen Richtungen kommen und nicht nur Sie, sondern auch Makarovs Computer aufs Korn nehmen.

An der Gegner-KI konnten wir keine nennenswerten Verbesserungen feststellen. Die Feinde werfen nach wie vor Granaten (wenn auch etwas weniger verschwenderisch als in **Call of Duty: World at War**), sie nutzen noch immer die ihnen zugewiesenen Deckungen, sie stürmen aber wie gehabt schnurgerade auf Sie zu oder rennen Ihnen gleich gruppenweise um Hausecken vor die Flinte. Nur manchmal schaffen es die Burschen, Ihnen in den Rücken zu fallen. Gerade zu Beginn des Favela-Levels müssen Sie aufpassen, denn zwischen den Häusern gibt's mehrere Routen, die auch die KI-Gegner nutzen.

**Super Inszenierung**

**Modern Warfare 2** basiert auf dem gleichen Grafikmotor wie der nun schon zwei Jahre alte Vorgänger, sieht jedoch besser aus. Das liegt vor allem an der nach oben geschraubten Detaildichte und den überarbeiteten Anima-

tionen. Wenn vor Ihnen auf einem Armaturenbrett ein quietschbuntes Klebefigürchen munter wippt, wenn Soaps um die Schulter geschallte Waffe bei jeder seiner Bewegungen wackelt, wenn auf den Straßen der Favelas Zivilisten schreiend durch die Gegend laufen, wirkt **Modern Warfare 2** den entscheidenden Tick realistischer als der erste Teil. Das lässt technische Unzulänglichkeiten wie die zum Teil matschigen Texturen vergessen, zumal das Spiel aus allen Rohren Effekte feuert. Schon der Funkenflug brennender Häuser in einer Vorortsiedlung ist sehr sehenswert.

Dass das Spiel Ihnen eine exzellente Surround-Soundkulisse in die Gehörgänge brennt, brauchen wir eigentlich nicht extra zu erwähnen. Wir machen's trotzdem, weil **Modern Warfare 2** dank der gelungenen Musikuntermalung (teilweise von Filmkomponist Hans Zimmer) intensive Kontraste zaubert. Die Straßen von Washington sind ein einziges riesiges Trümmerfeld, überall brennt es, überall wird geschossen, die Männer schreien sich Befehle zu – und darunter liegt ruhige, fast schon getragene Melodie. Gänsehautgarantie!

Eine Gänsehaut ganz anderer Art bekommen Sie, wenn Sie sich auf den Kufensitzen eines Little Birds (Helikopter) einem russischen Gulag nähern und der Pilot eines weiteren Hubschraubers grauenvoll hölzern den Beschuss eines Wachturms ankündigt. Überhaupt ist die deutsche Sprecherriege nicht durchgängig glücklich gewählt. Aber in dem ganzen pompösen Lärm der brillant inszenierten kleineren Gefechte und größeren Schlachten fällt das kaum mehr auf. Unter uns: Die Schlachten sind's ja letztendlich auch, die ein **Call of Duty**-Spiel wirklich ausmachen, und nicht die Sprecher. **PET**

**Action on!**

**Petra Schmitz:** Infinity Ward hat's einfach raus! Die Entwickler haben wie schon im Vorgänger treibende Action, ruhige Passagen und perfekt inszenierte Skriptsequenzen zu einem unglaublich intensiven Erlebnis verschmolzen. Aber das Erleben könnte noch so viel besser sein, wenn man jemanden mit Verstand an die Story gesetzt hätte. Handlungslücken von der Größe des Grand Canyons, verwirrende Sprünge, Logikfehler, all das kann auf diese Dinge bedachten Spielern ganz schön den Spaß verhegeln. Und das genau verhindert letztendlich knapp, dass **Modern Warfare 2** das herausragende Niveau seines Vorgängers erreicht. Trotzdem ist es ein spielmechanisch brillanter Shooter, dessen Inszenierung weit und breit seinesgleichen sucht.



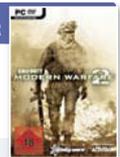
petra@gamestar.de

**MODERN WARFARE 2**

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Infinity Ward (Modern Warfare, GS 12/07: 91 Punkte)  
 PUBLISHER Activision  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 8 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 10.11.2009  
 CA. PREIS 60 Euro  
 USK ab 18 Jahren



**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden		GENRE ACTION	
Ein Actionfeuerwerk, wie man's nicht mal im Kino erlebt.		SZENARIO	realistisch <input checked="" type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL		FREIHEIT	linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input checked="" type="checkbox"/>
		HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input checked="" type="checkbox"/>
		GEWALT	keine <input type="checkbox"/> brutal <input checked="" type="checkbox"/>
		SPIELABLAUF	Action <input checked="" type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
EINSTIEG	leicht <input checked="" type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Geduld
HILFEN	vier Schwierigkeitsgrade, Texthilfen, Tutorial		<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speicher, Rücksetzpunkte		<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
Pentium D 960	Core 2 Duo E4300	Core 2 Quad Q9300	<input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
Athlon 64 X2/4200+	Athlon 64 X2 5000+	Phenom II X4 950	<input type="checkbox"/> Geforce 9600
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	<input type="checkbox"/> Geforce GTX 200
11,0 GB Festplatte	11,0 GB Festplatte	11,0 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 3800
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Steam	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

**MULTIPLAYER Gut**

SPIELMODI (SPIELER)	DM, TDM, CTF, Search and Destroy, Sabotage, Domination, 6 weitere (4 bis 8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Tolles Spiel, einschränkende und für P1er ungewohnte Technik.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ fantastische Animationen + detaillierte Levels - manchmal matschige Texturen - oft gleiche Gegnermodelle	9 / 10
SOUND	+ perfekte 5.1-Soundkulisse + satte Waffengeräusche + sehr stimmige Musik - teils müde deutsche Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Spiel schätzt Können ein + keine unsinnigen Gegnermassen + faire Speicherpunkte	10 / 10
ATMOSPHERE <sup>1</sup>	+ tolle Schlachtfeld-Atmosphäre + gelungene Script-Ereignisse + prima Mischung aus Action und langsamen Passagen	10 / 10
BEDIENUNG	+ gewohnt gelungene Kontrolle + klare Anzeigen und Symbolsprache + schneller Waffenwechsel - kein freies Speichern	10 / 10
UMFANG	+ viel Abwechslung + die Schwierigkeitsgrade motivieren zum erneuten Durchspielen + Spec-Ops-Modus - kurze Solokampagne	7 / 10
LEVELDESIGN	+ dezente Freiheit beim Vorgehen + abwechslungsreiche und glaubwürdige Schauplätze + Linearität wird geschickt kaschiert	10 / 10
KI	+ Begleiter sind wertvolle Mitstreiter + Feinde nutzen Deckungen, treffen gut ... - ... bleiben meistens Schießbudenfiguren	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Einsatz von Spezialgerät + große Auswahl von Freund- und Feindwaffen + perfekte Handhabe + Fahrzeugsequenzen	10 / 10
HANDLUNG	+ eindringliche Szenen - klischeehaftes und undurchdachtes Grundgerüst - bruchstückhafte, wirre Erzählweise	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG Sehr gut**

**FAZIT Fantastischer Actionkracher mit Story-Schwächen.**



<sup>1</sup> Die kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.