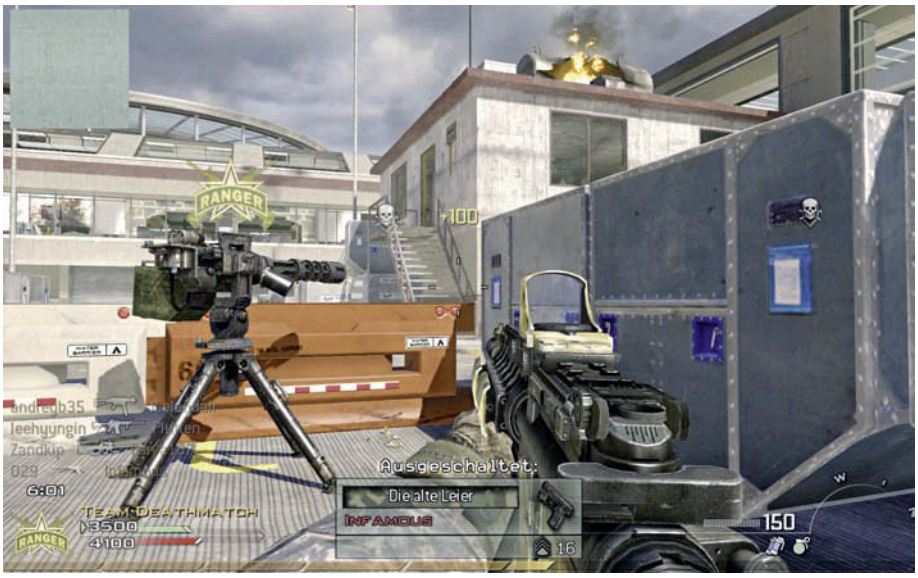
Modern Warfare 2 Multiplayer

Infinity Ward hat den Mehrspieler-Part von Modern Warfare 2 auf Sparflamme entwickelt und einfach die Konsolenvariante auf den PC übertragen. Trotzdem machen die Multiplayer-Matches Spaß – mit Einschränkungen.



Mit vier Abschüssen in Folge dürfen Sie ein Vorratspaket ordern. Der Inhalt wird zufallsgeneriert. Unser Paket enthielt ein **Selbstschuss-MG**.

Der Multiplayer-Teil des Ego Shooters **Modern Warfare 2** ist mit seiner Schnelligkeit und seinem motivierenden Belohnungssystem im Kern ein alter Bekannter. Allerdings gibt's auch reichlich Änderungen zum Vorgänger zu verbuchen, vergleichsweise wenige in der grundlegenden Spielmechanik, dafür umso mehr bei der im Hintergrund arbeitenden Technik. Letztere ist für PC-Spieler nicht nur ungewohnt, sondern auch wenig geglückt.

Limitiert: die Technik

Wenn man an einer Multiplayer-Partie im Internet teilnehmen möchte, wirft man für gewöhnlich einen Blick in den Serverbrowser, sucht sich ein Match auf der Wunschkarte mit einer schnellen Verbindung heraus und legt los. In **Modern Warfare 2** fehlt der Serverbrowser. Sie dürfen nur den Spieltyp auswählen, nicht aber die Karte bestimmen. Anschließend weist Ihnen das Programm automatisch ein Spiel zu.

Ein Netzwerk-Modus fehlt, und so genannte Dedicated Server gibt's auch nicht (und somit keinerlei Option auf Custom Maps, also von Spielern erstellte Karten). Bei einer Partie dient einer der Teilnehmenden als Host, über seinen Rechner und seine Leitung entsteht also das Spiel. **Modern Warfare 2** sucht sich selbstständig denjenigen raus, dessen Verbindungskapazität am besten dafür geeignet ist. Die maximale Teilnehmerzahl liegt wegen dieser Technik bei 18 Spielern. Im Vorgänger waren es noch 32.

Nervig wird's allerdings dann, wenn ständig ein neuer Host gesucht werden muss, weil die entsprechenden Spieler aus der Partie aussteigen. Dann legt **Modern Warfare 2** jedes Mal eine mehrsekündige Unterbrechung ein. Solche Pausen treten am häufigsten in Deathmatch-Partien auf, weil sich besonders da viele Spieler spontan ausklinken.

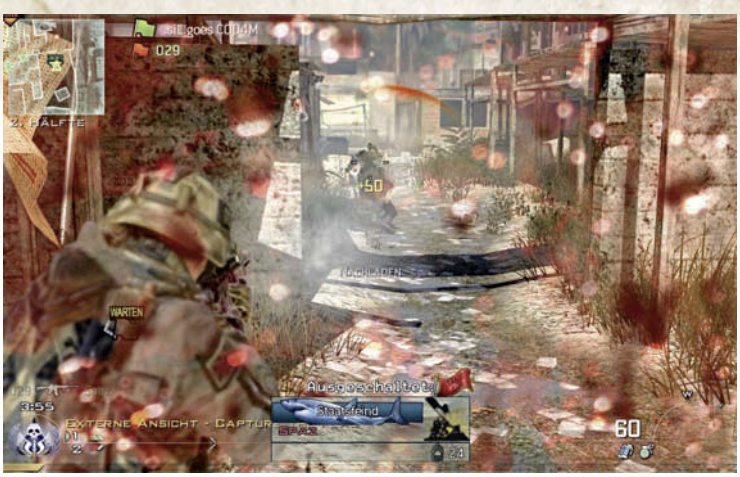
Löchrig: der Cheat-Schutz

Für Clan-Spieler oder Menschen, die gern einen eigenen Server mit individualisierten Einstellungen betreiben, ist das System das denkbar schlechteste. Wer im Internet mit Freunden spielen will, kann das immerhin über die Steam-Kontaktliste steuern.

Apropos Steam: Das einzige in **Modern Warfare 2** eingebaute Mittel gegen Cheater ist das reichlich löchrige Valve-Anti-Cheat-Tool (VAC). Schon jetzt existieren im Internet Bilder, auf denen Mogeleien zu sehen sind. Weil **Modern Warfare 2** aber keine sonst übliche Voting-Option bietet, um verdächtige Spieler aus einem Match zu werfen, und weil keine Aufnahme-Funktion existiert, um Beweisfilmchen anzulegen,

Im **Klasseneditor** (erst verfügbar ab Rang 4) können Sie sich mit Ihren frei geschalteten Waffen und Extras fünf eigene Soldatentypen anlegen, vom Scharfschützen bis zum Nahkampf-Experten.

Drei Spielmodi (Sabotage, Suchen und zerstören sowie Sprengkommando) sind ähnlich wie Counterstrike: Es geht ums Bombenlegen beziehungsweise ums **Verhindern einer Sprengung**.



Ungewohnt: Ab Rang 19 dürfen Sie Spiele auch aus der **Schulterperspektive** bestreiten.

Am Ende einer Partie bekommen alle Spieler den **spielgewinnenden Abschuss** präsentiert.

könnten uns demnächst viele Betrüger den Spielspaß verhageln.

Es funktioniert

So ungewohnt und kundenfeindlich Infinity Wards Multiplayer-Gestaltung auch sein mag, sie funktioniert: Spiele kommen im Regelfall (abhängig von der Tageszeit) recht flott zustande. Und selbst mit DSL-Lite (läppische 384 Kbits/s) mussten wir nur selten minimale Lags verzeichnen, sogar wenn Spieler aus ganz Europa an einer Runde teilnahmen.

Vielfältig: die Spielmodi

Für **Modern Warfare 2** hat Infinity Ward größtenteils auf bekannte Modi zurückgegriffen, die wir entweder schon aus dem direkten Vorgänger **Call of Duty 4: Modern Warfare** oder aus anderen Teilen der Reihe kennen. Sie starten mit Deathmatch, Team-Deathmatch und Bodenangriff, der großen Variante vom Team-Deathmatch. Erst mit Rang 4 (von insgesamt 70) dürfen Sie an einer Partie »Herrschaft« (das Erobern und Halten von Flaggenpunkten) teilnehmen. Mit Rang 7 geht's ins »Sprengkommando«, wo ein Team zwei Punkte auf der Karte hochjagen und das andere Team dies verhindern muss. Anders als beim verwandten Modus »Suchen und zerstören« (Rang 13) trägt dabei jedes Mitglied der Angreifer-Mannschaft eine Bombe.

Mit Rang 10 schalten Sie »Sabotage« (eine Bombe muss erobert und zur Explosion gebracht werden) und »Hauptquartier Pro« (wiederholtes Einnehmen verschiedener Punkte auf einer Karte) frei. Wenn Sie Rang 16 erreicht haben, dürfen Sie im klassischen Capture-the-Flag-Modus antreten. Und erst mit Rang 19 erlaubt man Ihnen, auch die restlichen, teilweise sehr speziellen Modi zu spielen, etwa Hardcore-Varianten von »Suchen und zerstören« sowie Team-Deathmatch; wobei »Hardcore« signalisiert, dass die Kugeln tödlicher sind, Sie weder Fadenkreuz noch Munitionsangabe haben und Freundbeschuss möglich ist. Für Ego-Shooter-Fans reichlich ungewöhnlich: die Möglichkeit, Partien in der Schulterperspektive zu bestreiten. Kleiner Tipp: Beim 1-gegen-1-Modus »Käfigschlacht« ist der sperrige Schutzschild sehr nützlich.

Alles dabei: die Maps

Modern Warfare 2 kommt mit 16 Multiplayer-Karten. Nur wenige sind winzig klein und werden deswegen lediglich fürs Deathmatch hergenommen, wo Spielerzahlen von vier bis maximal acht möglich sind. Die meisten Karten sind von mittlerer Größe, variieren im Aufbau von übersichtlich bis komplex, wobei sich die Kämpfe in den Deathmatch-Varianten anders als im Vorgänger nicht nur an zwei, sondern an mehr markanten Punkten konzentrieren können. Das bringt Abwechlung.

Gerade die komplexen Karten benötigen einiges an Einarbeitungszeit, wie der teils aus dem Hauptspiel übernommene Favela-Level mit seinen Höhenunterschieden und vielen kleinen Räumen, in denen man sich glatt verlaufen kann. Hübsch an den verwinkelten Arealen: Für Scharfschützen gibt's keine Position, von der aus sie die gesamte Karte im Visier halten können. Die Sichtschneisen sind sogar vergleichsweise minimal.

Extras und Belohnungen

Das teils an die Ränge, teils an erfolgreich bewältigte Herausforderungen gekoppelte Belohnungssystem, das wir schon aus dem Vorgänger kennen, wurde in **Modern Warfare 2** kräftig ausgebaut. Die Standard-Extras, die Sie mit neuen Rängen freischalten, lassen sich noch mal über geschaffte Herausforderungen steigern. Wenn Sie beispielsweise »Feuerkraft« wählen und mit diesem Extra 250 Gegner erledigen, dann werden Sie mit »Feuerkraft Pro« belohnt. Die hat allerdings nur Auswirkung auf gegnerische Vehikel wie beispielsweise einen (durch eine Abschussserie herbeigerufenen) Helikopter. Leider verschweigt Ihnen **Modern Warfare 2** diese Feinheit; Sie investieren also im Zweifelsfall viel Energie in ein verlockendes Extra, das sich am Ende als gar nicht so toll wie erwartet herausstellt.

Gab's im ersten **Modern Warfare** nur drei Abschussserien-Belohnungen (Radar, Bomber und Helikopter), sind's nun satte 15, aus denen Sie drei Favoriten wählen dürfen. Darunter befinden sich auch ein Helikopter und das AC-130-Gunship, deren Bordgeschütze Sie selbst steuern dürfen. Beide Belohnungen sind gerade auf etwas offener angelegten Karten (etwa »Wasteland«) geradezu spielspaßtötend, weil viel zu stark. Mit dem Gunship lassen sich ganze Teams mehrfach hintereinander ausradieren, weil die Wiedereinstiegsmechanik von **Modern Warfare 2** Gruppenmitglieder stets nah beieinander absetzt. Aber immerhin muss man für ein Gunship elf Abschüsse in Folge hinlegen (mit aktiviertem »Hardliner«-Extra nur zehn), und das ist wirklich gar nicht so einfach. PET

Die Spielmodi

Spiel-Modus	Spieleranzahl
Deathmatch	4 bis 8
Team-Deathmatch	8 bis 12
Herrschaft	8 bis 12
Bodenangriff (großes TDM und Herrschaft)	12 bis 18
Sprengkommando	8 bis 12
Sabotage	8 bis 12
Hauptquartier	8 bis 12
Suchen und zerstören	8 bis 12
Capture the Flag	8 bis 12
Externe Ansicht (Teams)	6 bis 8
Externe Ansicht (Käfigschlacht)	2
Hardcore-Varianten	8 bis 12

MULTIPLAYER — MODERN WARFARE 2

FAZIT

Wenn man erst mal in einer Multiplayer-Partie steckt, ist der ganze ärgerliche Technik-Kram vergessen. Es fühlt sich eben an wie das Hauptspiel, nur mit schlauen Gegnern und ohne pompöse Skript-Ereignisse. Und tatsächlich freut man sich über jeden Rangaufstieg wie ein kleines Kind.
Trotzdem: Die Technik dahinter mag zwar funktionieren und ist für Konsolenspieler nichts Neues, aber wir PCler sind derartige Gängelei weder gewohnt noch wünschen wir sie. Wir wollen uns unsere Partien selbst aussuchen. Wir wollen entscheiden, auf welchen Karten wir antreten und auf welchen nicht. Wir wollen Dedicated Server haben, unsere Favoriten anlegen und dort spielen und nicht ständig darauf warten, dass ein passender Host gefunden wird. Wir wollen keinen technischen Rückschritt, keine Beschränkung der Möglichkeiten. Aber genau mit denen müssen wir bei Modern Warfare 2 leben, wenn wir Rang 70 erreichen wollen. Und das wollen wir, weil's nämlich Spaß macht. Wegen all der – für PCs – unnötigen Einschränkungen reicht es für den Multiplayer-Modus von Modern Warfare 2 nur für die Note »Gut«.

PRO & CONTRA

⊕ perfekte Steuerung ⊕ motivierendes Belohnungssystem ⊕ schnelle Erfolge ⊕ gelungenes Kartendesign ⊕ bekannte und spannende Spielmodi ⊕ kaum Lags
⊖ Spielmodi müssen erst freigespielt werden ⊖ keine Dedicated Server ⊖ Verzögerungen durch Host-Suche ⊖ mangelhafter Schutz vor Cheatern

MULTIPLAYER-WERTUNG Gut