

Multiplayer: Wer kann was?

Für viele Spieler ist der Multiplayer-Modus bei Ego-Shootern kriegsentscheidend. Wir zeigen, was unsere drei Shooter-Highlights drauf haben. Von Fabian Siegismund

Die härteste Konkurrenz für **Modern Warfare 2**, den aktuellen König der Multiplayer-Szene, dürfte aus den eigenen Reihen kommen: Treyarch, das Team hinter **Call of Duty: Black Ops**, hat sich viel ausgedacht, um den von Infinity Ward programmierten Vorgänger zu schlagen. Das fängt schon beim Rangsystem an: Neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände werden in **Black Ops** zwar nach wie vor über Erfahrungspunkte und Ränge freigeschaltet, müssen dann aber noch über die spiel-eigene Währung, die CoD-Punkte, gekauft werden. Diese Punkte erhalten Sie als Teamspiel-Belohnung oder über »Contracts« (Verträge), also Herausforderungen, die Sie vor einem Match annehmen. Eine dieser Aufgaben könnte etwa lauten: »Erledigen Sie in drei Runden zehn Gegner mit einem Kopfschuss«. Die CoD-Punkte, die Sie so verdienen, dürfen Sie dann in den neuen »Wager-Matches« (Wettpartien) aufs Spiel setzen. Insgesamt gibt es vier dieser neuen Modi für jeweils sechs Teilnehmer: Bei »One in the Chamber« startet jeder Kontrahent mit nur einer Pistole und nur einer Kugel. Wer damit einen Gegner erledigt, erhält dessen Patrone, wer verfehlt, ist fortan auf sein Messer angewiesen. Jeder Spieler hat drei Leben, der letzte Überlebende gewinnt.



Black Ops nutzt zwar historische Schauplätze, trotzdem dürfen Sie moderne Waffen nutzen.

Im Modus »Gun Game« geht wiederum jeder mit einer Pistole ins Rennen. Für einen Abschuss gibt's die nächststärkere Waffe, über Maschinenpistolen und Sturmgewehre bis hin zu Raketenwerfern. Wer als Erster mit 20 Wummen gepunktet hat, ist der Gewinner. Bei »Sharpshooter« treten alle mit der gleichen, zufällig vom Computer ausgewählten Kanone an. Alle 45 Sekunden wird die Knarre gegen eine neue getauscht. Wer Abschüsse macht, erhält zusätzliche Perks, nach Ablauf der Runde entscheidet

die Punktzahl über den Sieg. In der vierten Variante »Sticks and Stones« gibt's nur Messer, Armbrust und Tomahawk. Die drei Bestplatzierten der Wager-Matches verdienen CoD-Punkte, die anderen weinen ihrem Einsatz nach. Diese Wettspiele bringen zusätzlichen Pfiff in das ohnehin schon sehr umfangreiche **Call of Duty**-Rangsystem mit seinen unzähligen Waffen, Perks und Ausrüstungsgegenständen.

Derart neue Spielelemente sucht man in **Bad Company 2: Vietnam** vergebens. Das Addon bietet zwar sechs neue Fahrzeuge, ein paar zusätzliche Waffen und vier neue Karten, das DLC lässt in Sachen Spielmodi und Soldatenklassen jedoch alles beim Alten. Womöglich sind Dice, die **Battlefield**-Macher, zu sehr mit ihrem anderen Projekt beschäftigt, dem Multiplayer-Modus von **Medal of Honor**. Der versucht, die Einzelkämpfer-Action eines **Modern Warfare 2** mit der Team-Taktik eines **Bad Company 2** zu verbinden, droht jedoch, daran zu scheitern. Mit Punkteserien schalten wir hier mächtige Zusatzwaffen frei, die Dice plump bei **Modern Warfare 2** geklaut hat. Da gibt's zum Beispiel Aufklärungsdrohnen oder aus dem Himmel herabschießende Raketen, die wir selbst ins Ziel steuern. Einige dieser Belohnungen sind viel zu stark: Wir brauchen zum Beispiel nur Bruchteile von



Das **Vietnam-DLC** belässt, abgesehen vom Szenario und dem Arsenal, alles beim Alten.

Die Spiele im direkten Vergleich

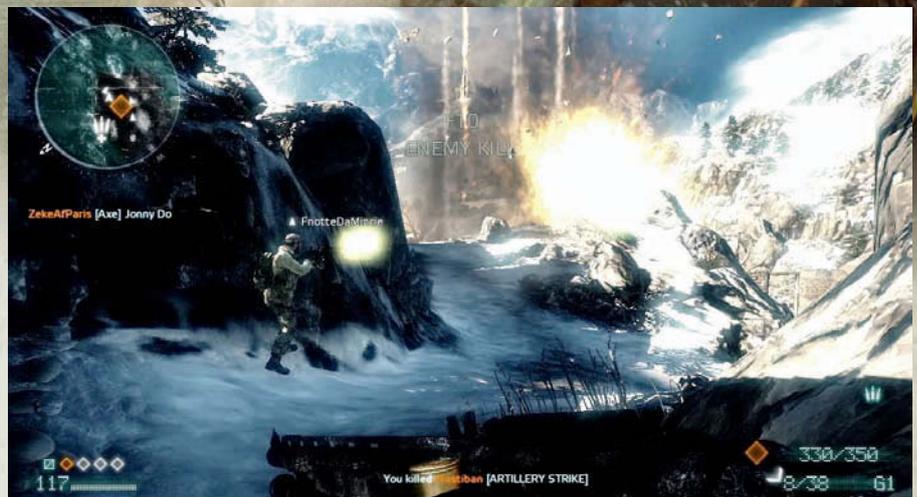
	Black Ops	BC2: Vietnam	Medal of Honor
Ausrichtung	schnelle Gefechte, primär für Einzelkämpfer	taktisches Spiel, teambasiert, primär für 4-Mann-Gruppen	Mischung aus Solo-Action und Team-Taktik
Szenario	zeitunabhängige Schlachtfelder	Dschungelkämpfe in den 60ern	Afghanistan in der Neuzeit
Spieltempo	hoch	mittel	mittel
maximale Spielerzahl	32	32	24
Spielmodi	mindestens 11	vier	mindestens 2
Waffen	über 40	15	24
lenkbare Fahrzeuge	2 (Fernlenk-Auto und Hubschrauber)	6 (Hubschrauber, Panzer, Boote)	1 (Schützenpanzer)
Ränge	voraussichtlich 50	50 (aus dem Hauptspiel)	noch keine Angaben
Karten	14	4	mindestens 4
veränderbare Schlachtfelder	ja, interaktiv	ja, zerstörbar	nein
Dedicated Servers	ja	ja	ja
Besonderheiten	Replays Wager-Matches Trainings-Modus gegen Bots	8 Radiosender mit 49 Songs Rangsystem kompatibel mit dem Hauptspiel	Punkteserien-Belohnungen

Bitte beachten Sie, dass die drei Spiele noch in der Entwicklung stecken. Besonders in Sachen Kartenzahl oder Rangsystem kann sich bis zur Verkaufsversion noch einiges ändern.

Sekunden, um einen Artillerieschlag auf unsere Feinde zu lenken. Auf Empfängerseite ist das ganz schön frustrierend. Kurios: Eine nahezu gleiche Waffe kann auch der Aufklärer in **Bad Company 2** einsetzen, nur schlagen hier die Granaten mit Verzögerung ein. Dice weiß also eigentlich, wie's besser geht. Eine weitere Stärke von **Bad Company 2** ist die zerstörbare Umgebung, und auch die hat ihren Weg nicht in **Medal of Honor** gefunden. Der besagte Artillerieschlag etwa hinterlässt keine bleibenden Schäden auf dem Schlachtfeld. Weil **Medal of Honor** ansonsten aber die gleiche Grafik-Engine wie **Bad Company 2** besitzt, empfinden wir das als deutlichen Rückschritt.

Trotz der Solisten-Belohnungen will **Medal of Honor** auch Teamplayer bedienen, und so findet sich im Mehrspieler-Modus eine Variante, die im Wesentlichen dem Rush-Modus aus **Bad Company 2** entspricht: Wir müssen nacheinander mehrere Punkte erobern, gelegentlich auch mit Hilfe eines steuerbaren Schützenpanzers. Doch auch hier hat Dice sein eigenes Werk beschnitten: Die Einteilung in Vier-Mann-Gruppen wurde entfernt, ebenso alle Belohnungen, die wir im Rahmen dieser Squads durch Teamarbeit verdienen. **Medal of Honor** bietet zwar drei Kämpferklassen, die unterscheiden sich aber nur geringfügig in ihrer Bewaffnung. Einen Sanitäter, der uns im Gefecht wiederbeleben könnte, gibt es zum Beispiel nicht.

Während **Medal of Honor** recht ideenlos Elemente von **Modern Warfare 2** klaut, baut **Black Ops** das **Modern Warfare**-Erlebnis noch weiter aus. Dazu gehören viele neue



Sieht aus wie **Bad Company 2**, ist es aber nicht: der Mehrspielermodus von **Medal of Honor**.

Abschusserien-Belohnungen, etwa einen selbst steuerbaren Hubschrauber, eine Luftabwehranlage, stationäre Spionage-Kameras oder ein kleines, ferngesteuertes Auto mit

Sprengladung im Kofferraum. Damit können wir zwar die Levels nicht zerstören, aber immerhin gibt es nun interaktive

Areale auf den Karten, etwa eine startende Rakete, die unaufmerksame Spieler zerbrutzelt. Neben netten Spielereien wie Waffenmodellen, auf die wir unser Clan-Logo sprühen dürfen, und Trainingsrunden gegen Bots bietet **Black Ops** eine Replay-Funktion: Die Daten der Online-Matches werden zentral gespeichert, sodass wir nach der Runde coole Videos basteln können; mit frei wählbarer Kamera, schicken Schnitten und Pipapo. Das hätten wir eher von **Bad Company 2: Vietnam** erwartet, immerhin gab's

den so genannten Battlerecorder mit ähnlichen Funktionen schon in **Battlefield 2**. Das **Vietnam**-DLC ruht sich indes wohl lieber auf den Lorbeeren seines Hauptspiels aus. Da hatten wir mehr erhofft, wenn auch nicht erwartet: Die Booster-Packs für **Battlefield 2** fielen damals ähnlich mickrig aus. **FAB**

Medal of Honor guckt ab, Black Ops baut an, Vietnam ruht aus.



Leichte Wahl
Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Black Ops wird ein Fest für alle, die 1-gegen-1-Situationen lieben. In **Bad Company 2: Vietnam** gibt's bewährte Team-Taktik mit Fahrzeugen. **Medal of Honor** landet irgendwo dazwischen und ist damit weder Fisch noch Fleisch. Wer in **Bad Company 2** am liebsten alleine herumspringt, dürfte mit **Medal of Honor** gut bedient sein, doch alle anderen behalten je nach Spielertyp eher **Black Ops** oder **Vietnam** im Auge.