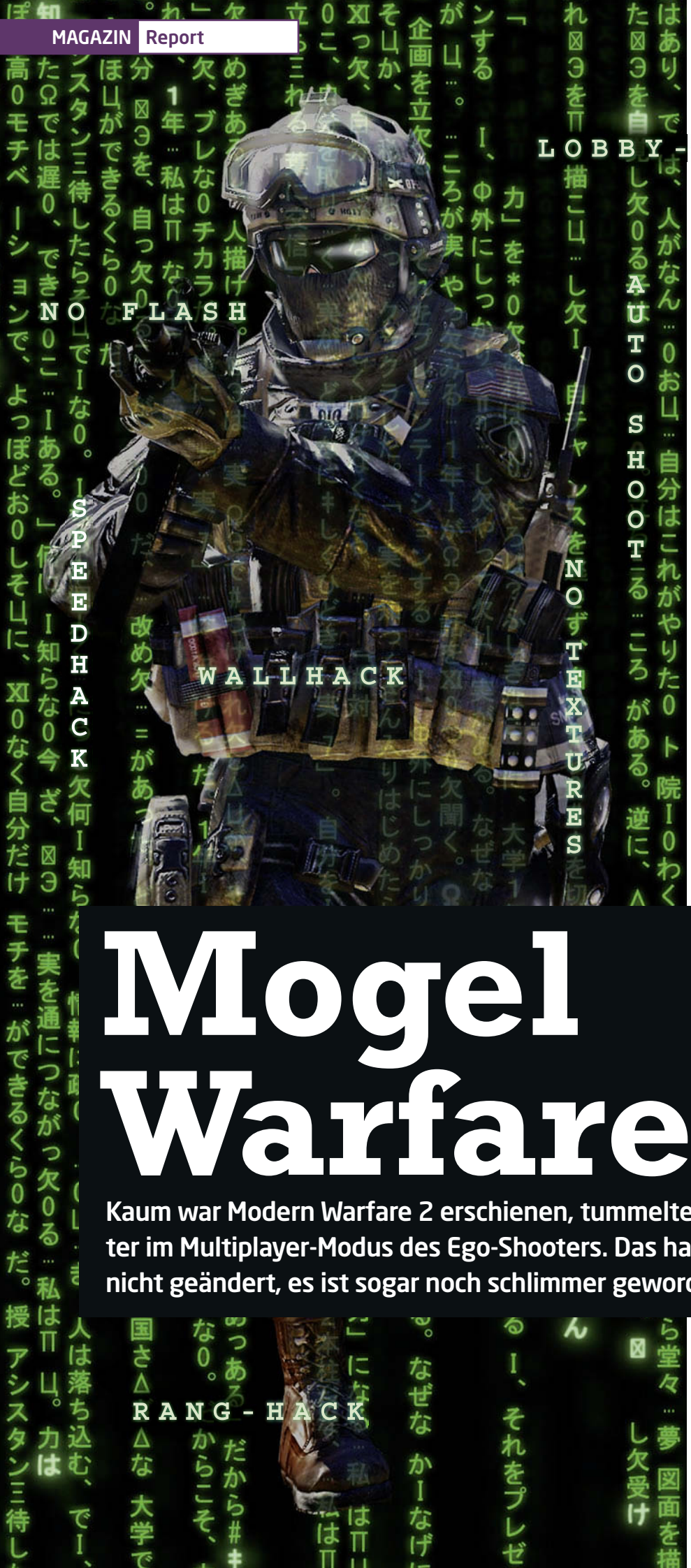


Mogel Warfare 2

Kaum war Modern Warfare 2 erschienen, tummelten sich auch schon die Cheater im Multiplayer-Modus des Ego-Shooters. Das hat sich bis heute nicht nur nicht geändert, es ist sogar noch schlimmer geworden. Von Petra Schmitz

Der Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 2** sorgte von Beginn an für mächtig Unmut unter den PC-Spielern. Keine dedizierten Server, der Entwickler Infinity Ward setzte auf ein Lobby-System, das sonst fast nur für Xbox-Titel oder Spiele, die Games for Windows Live nutzen, zum Einsatz kommt. Freie Map-Wahl? Ausgeschlossen! Modifikationen? Ausgeschlossen! Und Punkbuster, ein etablierter Cheat-Schutz, der regelmäßig verbessert wird? Ausgeschlossen! Punkbuster ist zwar auf den Servern des ersten **Modern Warfare** aktiv, wurde für den Nachfolger allerdings durch VAC (Valve Anti Cheat) ersetzt. VAC arbeitet mehr schlecht als recht in allen Titeln von Valve; **Counter-Strike**, **Team Fortress 2** – frei von Mogeleien sind diese Spiele bei Weitem nicht. Zumal sich VAC auch ohne große Probleme deaktivieren lässt. Kein Wunder also, dass nur wenige Stunden, nachdem **Modern Warfare 2** veröffentlicht wurde, die ersten Cheats für Infinity Wards Ego-Shooter im Umlauf waren. Weil aber **Modern Warfare 2** wie gesagt nicht auf dedizierten Servern läuft, also kein Admin irgendwie einschreiten kann und auch keine Votekick-Funktion existiert, um Schummler aus einer Partie zu werfen, müssen ehrliche Spieler mit den Betrügereien leben. Oder **Modern Warfare 2** aufgeben.

Die Fülle der Mogeleien, die **Modern Warfare 2** zulässt, ist erschreckend und erstaunlich zugleich. Jan H. hat über 700 Stunden

im Multiplayer des Ego-Shooters verbracht und weiß aus Erfahrung: »Seitdem das Spiel draußen ist, gibt es Leute, die Prestige 10 sind und diverse Embleme benutzen, die man erst nach zig hundert Stunden erhält, wenn überhaupt.« Diese Leute haben einen so genannten Rang-Hack benutzt. »Anfangs gab es Programme, die alle Achievements, Waffen und Perks freischalteten. So war man dann innerhalb von fünf Minuten auf Prestige 10 mit allen Herausforderungen. Normalerweise würde man dafür mindestens 600 Spielstunden benötigen.«

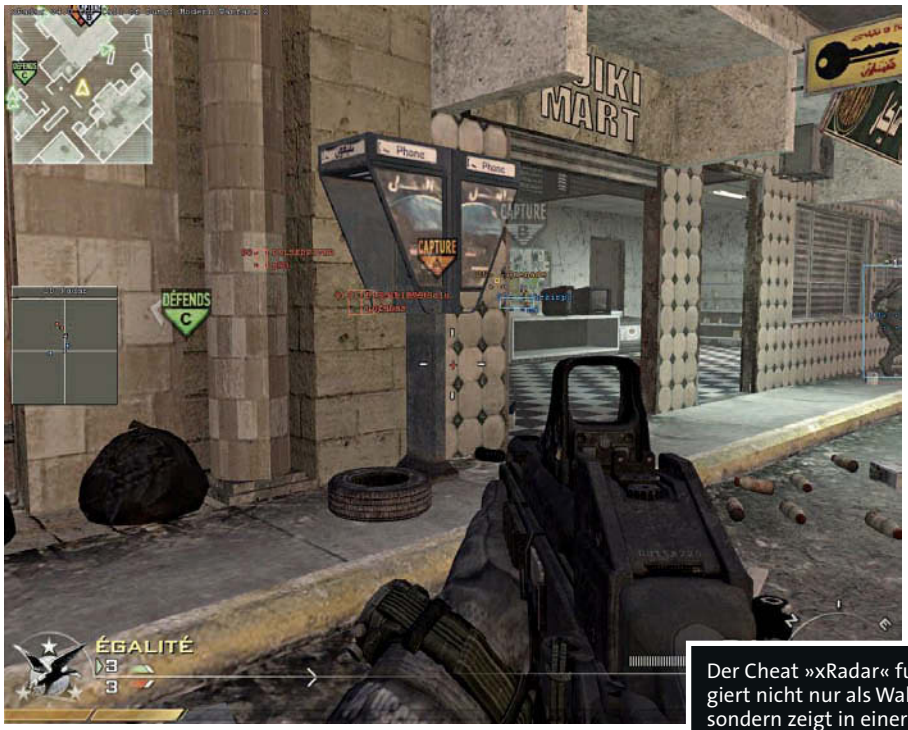
Der VAC arbeitet mehr schlecht als recht.

Sogenannte Lobby-Hacks können allerdings nicht nur das Spiel für den Host (also für denjenigen, auf dessen Rechner und über dessen Internetleitung die Partie ausgetragen wird), sondern für alle teilnehmenden Spieler verändern. Wer Pech hat und über eine entsprechend gehackte Lobby an einer Partie teilnimmt, darf sich beispielsweise darüber wundern, warum er nach nur wenigen Abschüssen plötzlich mehrere Ränge aufgestiegen, vielleicht sogar schon den Prestige-Rang 10 (goldenes Totenkopfsymbol) erreicht hat. Für ehrliche Spieler ist das nicht nur enorm ärgerlich, sondern kann auch ganz andere Folgen haben. Immerhin hat Valve bereits mehrere tausend Spieler wegen vermeintlicher Mogelei gebannt. Bei rund 12.000 der zu Unrecht Gestraften haben sich die Entwickler allerdings schon entschuldigt und deren Keys wiederhergestellt. Die 12.000 Spieler bekamen **Left 4 Dead 2** als Entschuldigungsgeschenk.

Andere Lobby-Hacks machen alle Spieler deutlich schneller oder verpassen ihnen unmerklich einen sehr hohen Ping, also eine sehr träge reagierende Internetverbindung. So kann der Host, dessen Ping auf Null steht, ganz einfach viele Treffer landen. Gerüchten zufolge soll es gar einen Hack geben, der Spieler gleich mehrere Ränge zurückstuft, wenn sie den Host erledigen.

Am beliebtesten bei Cheatern dürfte die Kombination Wallhack (Gegner lassen sich durch Wände hindurch sehen) und Aimbot (Zielhilfe) sein. Mit diesen unfairen Mitteln ausgestattet ist ein Spieler zwar nicht unbesiegbar, er sammelt aber deutlich schneller Abschüsse und somit Punkte für das Rangsystem von **Modern Warfare 2**, als es »saubere« Online-Soldaten können. Zudem macht's logischerweise nur wenig Spaß, sich gegen einen solchen Betrüger in den Kampf zu stürzen, der sitzt nämlich am längeren Hebel beziehungsweise ist im Zweifelsfall derjenige, der zuerst schießt – und dann auch trifft.

Doch Wallhack und Aimbot sind nur zwei Varianten der möglichen Betrügereien. »Trainer«, wie üppig ausgestattete Cheat-Pakete schönfärberisch von den Machern genannt werden, bieten zahlreiche Modifikationen fürs Spiel an. So kann man etwa die Texturen ausschalten, um Gegner besser erkennen zu können. Man kann das Sichtfeld (FOV für »field of view«) vergrößern. Oder den Rückschlag der Waffe deaktivieren. Solche Trainer werden unter anderem von alterIW.net angeboten. »Alter«, der englische Begriff für »verändern«, ist ähnlich schönfärberisch wie der Begriff »Trainer«, lässt aber zumindest einen Teil der Motivation der Macher der Cheat-Pakete erahnen. Oder wie es ein Foren-Nutzer in Worte kleidete: »Das Problem liegt bei Infinity Ward. Durch das Nichtunterstützen von dedizierten Servern werden Menschen, nennen wir sie mal Modder, in die Illegalität getrieben. Und Spieler, die nichts damit zu tun haben wollen, werden unfreiwillig mit hineingezogen.« Das ist indes sicherlich nur die halbe Wahrheit. Wer gerne modifiziert, hat nicht automatisch gleich Freude am Betrügen. Oder daran, anderen den Spaß zu verderben. Aber ein grundlegendes Bedürfnis, gegen Infinity Wards spielerunfreundliches Matchmaking-System für **Modern Warfare 2** aufzubegehren, dürfte schon vorhanden sein.



Der Cheat »xRadar« fungiert nicht nur als Wallhack, sondern zeigt in einer 2D-Ansicht die Positionen der Spieler auf der Karte.

Die entscheidende Frage lautet nun: Was unternehmen Valve, Infinity Ward und der Publisher Activision eigentlich gegen die Betrügereien in **Modern Warfare 2**? Oder was plant man, in Zukunft dagegen zu unternehmen? Offenbar rein gar nichts. Auf unsere mehrfachen Recherchenachfragen und Interviewanträge erhielten wir stets die gleiche Antwort: Schweigen. Wenn aber schon Valve und Infinity Ward den Cheatern nichts Wirkungsvolles entgegensetzen, was

So genannte **Trainer** bieten die unterschiedlichen Cheats oft in überschaubaren Menüs an.

In einem Forum preist jemand sein neues **Cheat-Programm** für Modern Warfare 2 an.

machen dann die ehrlichen Online-Soldaten, die ihr Spiel nicht aufgeben wollen? Fabian Sch. versucht es, indem er mit möglichst vielen Freunden zusammen in eine Partie startet, um halbwegs sicher zu sein, dass zumindest er oder einer der ihm bekannten Spieler der Host wird. Doch das ist auch nicht immer der Weisheit letzter Schluss. Also greift er zu rabiateren Mitteln: »Wenn ich und ein

»Ich sehe drei Cheater!«

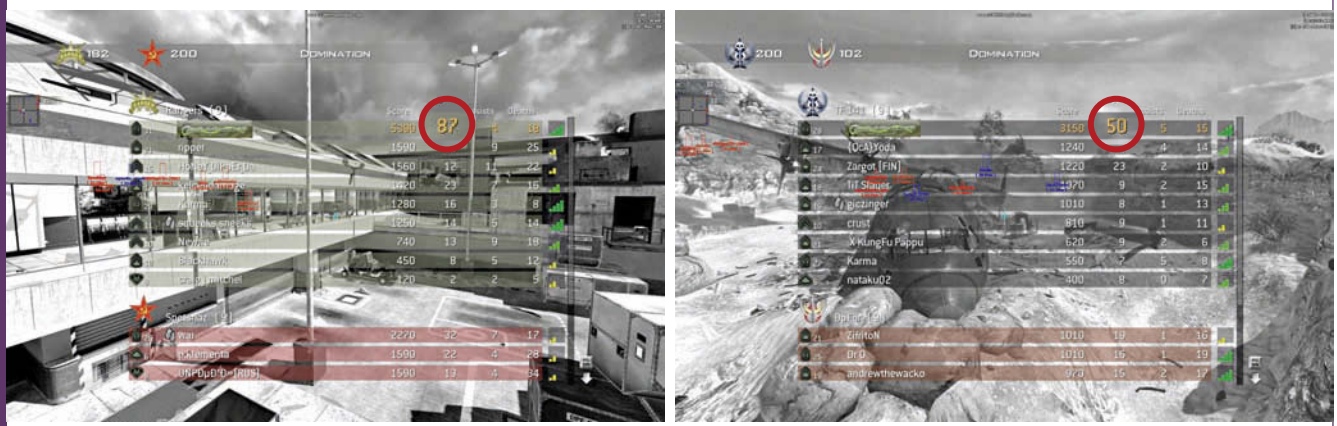
Freund zusammen spielen und wir bemerken, dass ein Cheater das Spiel ruiniert, gibt's nur eine Lösung: LAN-Kabel ziehen. Da mein Freund fast immer Host wird, geht das oft auch.« So vermasseln Fabian und seine Kumpels den Moglern zumindest ein bisschen die Tour. Oft kann man allerdings schon vor Partiebeginn bestimmen, ob Cheater anwesend sind, meint Fabian: »Schon in der Lobby geht's los. Wir sehen drei Spieler, die bereits Prestige Level 10 sind. ›Ich sehe drei Cheater, zwei davon spielen gegen uns!‹, mutmaßen wir gleich im Teamspeak.« Dann verschwinden Fabian Sch. und seine Freunde eben aus der Lobby und suchen sich ein neues Spiel beziehungsweise starten gleich selbst eines.

Dass Fabian und seine Kumpels oft richtig mutmaßen, belegen unter anderem die Spielzeiten, die Steam preisgibt. Christian F. macht sich manchmal die Mühe und recherchiert in den Profilen der Verdächtigen. Wenn dann ein Spieler unter 100 Stunden mit dem Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 2** verbracht und trotzdem schon ein hohes Prestige-Level hat, dann kann man ziemlich sicher davon ausgehen, dass derjenige mogelt, sei es mit einem Rang-Hack oder mit Aimbots und Co. Christian F. seufzt, die Betrüger hätten ihm und seinen Freunden den Spaß an **Modern Warfare 2** merklich verdorben: »Wir waren mal über 20 Leute, nun sind wir froh, wenn wir an einem Tag vier zusammen bekommen, die Modern Warfare 2 spielen wollen. Denn es macht einfach keinen Spaß mehr, gegen diese cheatenden Idioten anzutreten.«

Christian F. hat resigniert: »Die Cheater schaden nicht Activision, sondern uns ehrlichen Spielern, die Modern Warfare 2 trotz allem im Grunde toll finden. Activision ist es absolut egal, wie viele Cheater sich in Modern Warfare 2 rumtrollen. Die Firma hat ihre Umsätze gemacht, dementsprechend passiert da auch nichts weiter.«

Ganz so rabenschwarz sieht es nicht aus. Activision scheint sich der Problematik schon bewusst zu sein, auch wenn man sich lieber nicht dazu äußert. Immerhin will der Publisher auch weiterhin Titel der **Call of Duty**-Reihe verkaufen. Man plant zusammen mit dem Entwickler Treyarch, für **Call of Duty: Black Ops** wieder dedizierte Server einzusetzen. Damit wären zumindest für **Black Ops** die gehackten Lobbys aus der Welt. Jedoch wird auch das kommende **Call of Duty** wieder an Steam und somit wahrscheinlich wieder an den VAC geknüpft sein. Wir können nur hoffen, dass Valve spätestens dann entsprechende Anstrengungen unternimmt, den Cheat-Schutz zu optimieren und zu pflegen, damit er auch funktioniert. PET

Das Ergebnis von Aimbot und Wallhack



So sehen die **Ergebnisse** von Partien aus, in denen ein Spieler mit Hilfe von Aimbot und Wallhack den anderen den Spaß vermasselt.