

Call of Duty: Modern Warfare 3

PFUI UND HUI

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Entwickler: Sledgehammer, Infinity Ward, Treyarch
 Termin: 10.11.2023 Sprache: Deutsch, Englisch USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden
 Preis: 70 Euro DRM: ja (Battlenet) Enthalten in: –

Im Test zu Call of Duty: Modern Warfare 3 wird schnell klar: So mau der Singleplayer auch sein mag, der Multiplayer-Modus macht es richtig kompliziert. Von Philipp Elsner und Dmitry Halley

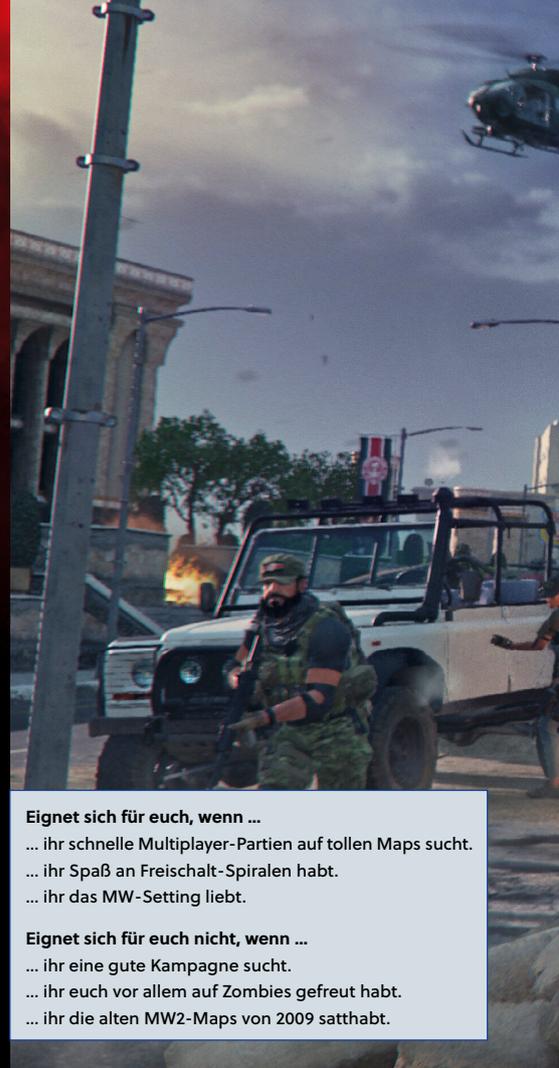
Unseren Call-of-Duty-Test haben die Kollegen Philipp Elsner und Dmitry Halley unter sich aufgeteilt: Philipp hat sich der Singleplayer-Kampagne angenommen, während sich Dimi in die Zombie- und Multiplayer-Modi gestürzt hat. Die Wertungsfindung im Anschluss war keine leichte.

DIE KAMPAGNE

Philipp Elsner: Auweia, wie konnte das denn nur passieren? Dieser Gedanke schießt mir als Erstes durch den Kopf, als der Abspann von Modern Warfare 3 läuft und ich meine Gedanken ordne, um diesen Test zu tippen. Dabei liebe ich Call-of-Duty-Kampagnen. Mit all ihren Ecken und Kanten! Sie mögen sich zwar in Sachen Erzählkunst vielleicht nicht gerade neben Hemingway oder Dostojewski einreihen, aber sie liefern fast immer

hochwertig produziertes Michael-Bay-Kino zum Mitspielen, ein paar Stunden pompös durchchoreografierte Action, in der die Zeit nur so verfliegt. Vor allem die Modern-Warfare-Reihe fesselt mich seit über zehn Jahren zuverlässig mit Bombast und denkwürdigen Momenten. Und ausgerechnet beim großen Abschluss der neuen Modern-Warfare-Trilogie verfliegt die Zeit plötzlich überhaupt nicht mehr. Stattdessen schaue ich genervt auf die Uhr, überlege mir, vielleicht doch eine Pause einzulegen.

Statt denkwürdige Momente zu erleben, schüttle ich immer wieder den Kopf über Dinge. Zum ersten Mal seit langer Zeit fesselt mich eine Call-of-Duty-Kampagne einfach nicht, sondern versinkt in Belanglosigkeit. Dabei hatte eigentlich alles recht vielversprechend angefangen!



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr schnelle Multiplayer-Partien auf tollen Maps sucht.
- ... ihr Spaß an Freischalt-Spiralen habt.
- ... ihr das MW-Setting liebt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine gute Kampagne sucht.
- ... ihr euch vor allem auf Zombies gefreut habt.
- ... ihr die alten MW2-Maps von 2009 satthabt.

Eigentlich doch ganz schön hier!

Die Story startet extrem stimmungsvoll, mit einem nächtlichen Angriff von Spezialeinheiten auf ein Hochsicherheitsgefängnis. Während die Gischt wild an die Mauern peitscht, erklimme ich per Seilzug das Gebäude, schalte Wachen per Schalldämpfer





aus. Das Team rückt in Formation vor, Nachtsichtgeräte flimmern. Eine koordinierte Sprengung sorgt für Ablenkung, präzise Treffer aus dem Hinterhalt schalten die anrückende Verstärkung des Feindes aus. Dann das »All clear« über Funk, alle Mann vorrücken. Sofort bin ich wieder mittendrin in einem Spec-Ops-Krimi! So kann es gern weitergehen. Spoiler-Alarm: tut es nicht.

Modern Warfare 3 führt mich an viele Orte wie die Festung am Meer, die wirklich greifbar wirken und für viel Abwechslung sorgen: In der eisigen Tundra Sibiriens knackt das Eis

unter meinen Kampfstiefeln, die Tunnel der Londoner U-Bahn erstrahlen im gespenstischen im Licht von Neonröhren, und in der Berglandschaft von Urzikstan halte ich zu Beginn einer Sniper-Mission sogar inne, um das malerische Panorama zu bewundern. Ohne Zweifel: Modern Warfare 3 sieht toll aus und klingt fantastisch – vom bassigen Wumms einer Shotgun bis hin zum Knattern eines Hubschraubers im Landeanflug. Die gewohnt butterweichen Animationen tun ihr Übriges, dass dieses Spiel wie aus einem Guss aussieht und sich fluffig und präzise anfühlt.

Die linearen Abschnitte der Story wechseln in einem angenehmen Tempo zwischen Stealth und Action.

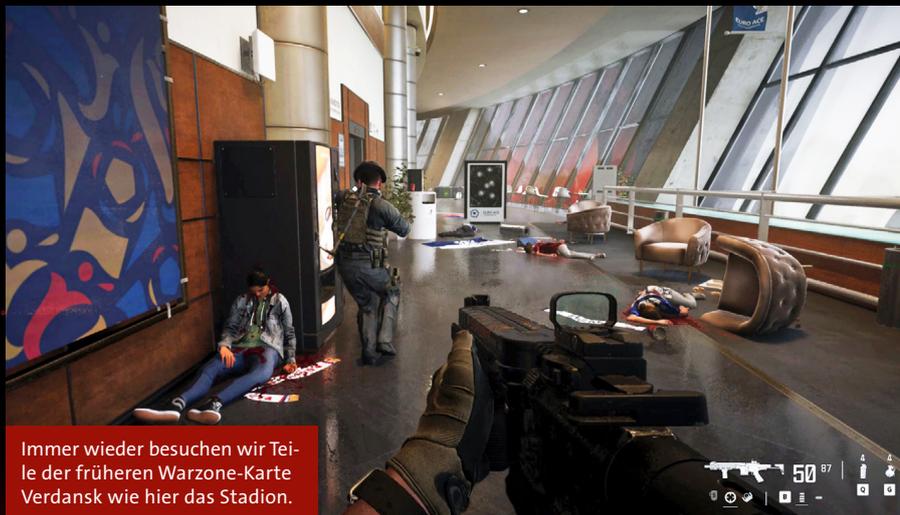


Ein echtes Highlight sind außerdem die Zwischensequenzen, die es mit viel Military-Flair und guten Schauspielern problemlos mit großen Leinwandrivalen aufnehmen könnten. Selbst feine Nuancen in der Stimme oder eine kleine Gesichtsregungen kommen prächtig zur Geltung. Die englische Vertonung ist hochprofessionell, von der deutschen würde ich jedoch eher abraten, denn sie wirkt hölzern, und oft sind die Sprüche ein wenig deplatziert.

Plump erzählt

Weitaus weniger professionell fällt die eigentliche Story von Modern Warfare 3 aus. Denn die Handlung wirkt über weite Strecken einfallslos und dient eigentlich nur als Entschuldigung dafür, mich als Mitglied von Task Force 141 auf Terroristenjagd quer über den Globus zu hetzen. Mit Captain Price, Soap MacTavish, Ghost und Co. sind wieder die üblichen Verdächtigen mit von der Partie, spannende Neuzugänge aus Modern Warfare 2 wie der mürrische Alejandro Vargas oder die mysteriöse Valeria fehlen jedoch spurlos, ohne dass es dafür eine logische Erklärung gibt. Dafür tritt ein früherer Erzbösewicht auf den Plan: Makarov ist zurück! Ja, der Makarov, der in der berühmten Skandalmission »No Russian« im alten MW2 von 2009 für internationale Schlagzeilen sorgte. Wobei, natürlich nicht ganz genau der, sondern eine Reboot-Variante des Charakters. Diese neue Makarov-Version ist jedoch das eindimensionalste Abziehbild eines Superschurken, das ich jemals erlebt habe: boshaft und einfach nur auf Zerstörung aus. Grund? Egal.

Er nimmt Geiseln, sprengt Staudämme und verübt andere Gräueltaten ohne greifbares Ziel oder einen Hauch von Menschlichkeit. Sein plumpes Motto: »Niemand ist unschuldig.« Aha. Jeder James-Bond-Bösewicht aus den 70er-Jahren hat da mehr Tiefe und Charisma. Abgesehen davon sind die Motive altbekannt: globale Destabilisierung, gestohlene Raketen, Giftgas und Anschläge. Task Force 141 muss all das wieder stoppen und den Schurken zur Strecke bringen. Gut gegen Böse. Wie immer.



Immer wieder besuchen wir Teile der früheren Warzone-Karte Verdansk wie hier das Stadion.



In den Open Combat Missions sind wir immer solo unterwegs. KI-Kameraden begleiten uns nur in den linearen Abschnitten.



MW3 hat durchaus Schauwerte wie dieses Gebirge in Urzikstan. Hier ist Captain Price auf der Pirsch.

Wir haben keine Zeit für Gefühle

Und bei aller Schauspielkunst wirkt keine der Figuren auch nur annähernd so vielschichtig wie zum Beispiel in der überraschend komplexen Kampagne von Black Ops: Cold War von 2020, wo selbst beiläufige Gespräche von Nebencharakteren oft spannende Details zutage förderten. Raum für Emotionen nimmt sich MW3 nicht, sondern galoppiert viel zu schnell durch den Plot. Das wird besonders deutlich, wenn Makarovs Terror im Mittelpunkt steht: Als ich einen brutalen Angriff auf ein Fuß-

ballstadion stoppe, werden vor meinen Augen dutzende Zivilisten getötet, doch das Blutbad bleibt Kulisse. Wo das Spiel innehalten müsste, um wichtigen Kontext zu liefern, geht es sofort weiter. Keine Zeit für Gefühle, wir müssen schließlich den Bösewicht stoppen! An einer anderen Stelle stirbt eine enge Vertraute von 141-Mitstreiterin Farah vor ihren Augen. Fast unberührt verfolgt sie ihre Mission: »Ich schnappe mir die Raketen!« Am Ende kommentiert CIA-Spionin Laswell trocken: »Tut mir leid um ihre Freundin.« Und damit hat sich die Sache offenbar für alle. Was zählt, ist die Mission. Bloß keine Gefühle aufkommen lassen. Gleiches gilt übrigens auch für das Storyende, das ebenso abrupt wie unzereemoniell einen Schlusspunkt setzt. Mitreißendes Storytelling sieht anders aus. Letztlich sind sogar die neun Belohnungen fürs Durchspielen der Kampagne mehr Anreiz als das Schicksal der Figuren!

Die Sandbox-Lüge

Seinen wirklichen Tiefpunkt erreicht Modern Warfare 3 aber in den sogenannten Open Combat Missions, die rund die Hälfte der insgesamt 14 Storykapitel ausmachen und die Handlungsfreiheit von Call of Duty auf ein neues Niveau heben sollen – so zumindest das Marketing-Versprechen. Was als Militär-Sandbox mit spielerischer



Terminal bietet spannende Wechsel aus engen Gängen und langen Fluren.

Freiheit beworben wird, entpuppt sich aber schnell als schlecht kaschiertes Mittel, die Spielzeit der rund fünf Stunden langen Story künstlich zu strecken. Die Open Combat Missions werfen mich auf eine frei begehbare und befahrbare Map mit drei bis vier fixen Missionszielen. Wie ich sie erfülle und dabei vorgehe, ist mir überlassen. Im Level sind optionale Items wie Waffen, Panzerplatten und Killstreaks aus dem Multiplayer verteilt. Looete ich die Waffenlager, kann ich etwa eine Aufklärungsdrohne oder einen Luftschlag rufen, um aus brenzligen Situationen zu entkommen.

Was auf dem Papier spannend klingt, ist aber unterm Strich nichts anderes als eine Runde DMZ oder SpecOps – nur eben allein und ohne den Reiz von PvP oder eben Koop. Schnell entpuppen sich die weitläufigen Sandkästen als Arenen, in denen ich stumpf auf nicht besonders clevere Bots schieße und eine Checkliste abhake: Zerstöre drei Hubschrauber hier, finde drei Handys dort. Die Ziele sind allesamt einfalllose Fetch-Quests, die spielerische Freiheit wirkt aufgesetzt und belanglos. Und logisch sind die Aufträge auch eher selten.

KLAGE GEGEN ACTIVISION BLIZZARD

Der Entwickler und Publisher Activision Blizzard wurde von der kalifornischen Equal Employment Opportunity Commission verklagt, die über 700 Fälle von Belästigung und Diskriminierung dokumentierte. Alle Infos zur Sexismusklage findet ihr hier: t.ly/oMHNc.

Alles ist egal

Wo ich beispielsweise in Black Ops 2 oder Black Ops: Cold War mit meinen Entscheidungen noch echten Einfluss auf den Ablauf einer Mission nehmen konnte, ist MW3 meine Wahl völlig egal: Ob ich schleiche, loote oder den offenen Kampf suche, spielt für den Ausgang keine Rolle.

Es gibt keine spannenden Orte zu sehen, Storyhäppchen zu entdecken oder Geheimnisse zu lüften. Fahrzeuge zu nutzen, lohnt sich kaum, und habe ich die meisten Gegner ausgeschaltet, liefert das Spiel einfach neue Feinde per LKW auf die Karte. Begleitet wird das Geschehen lediglich von irrelevanten Funksprüchen: »Kopfschuss, der steht nicht wieder auf.« Ja, Dankeschön für die Info.

Selbst um feindliche Patrouillen herumzuschleichen, fühlt sich unbefriedigend an. Denn erstens bringt mir Stealth keinen spür-

baren Vorteil, es ist schlicht und ergreifend effizienter, Gegner über den Haufen zu schießen. Und zweitens schwankt die Gegner-KI so stark, dass Tarnung zum reinen Glücksspiel wird. Einmal erspäh mich ein Wachmann aus 20 Metern Entfernung in dichtem Gebüsch liegend. Und ein anderes Mal steche ich einen Feind direkt neben seinem Kameraden ab, der sich daraufhin lediglich am Kopf kratzt: »War da was? Hm, muss der Wind gewesen sein!«

Ohne Highlights

Mit den Open Combat Missions gibt Call of Duty seine wahrscheinlich größte Stärke einfach auf, nämlich eine spannende Inszenierung wie in einem Kino-Blockbuster. Nervenzerreißend spannende Missionen wie »Clean House« aus Modern Warfare 2019, groß angelegte Schlachten mit



Rust ist hektisch ohne Ende, aber perfekt zum Leveln von Waffen.

dramatischen Szenen wie dem einstürzenden Eiffelturm aus dem alten Modern Warfare 3 von 2011 oder ruhige Spannungsmomente wie natürlich der legendäre Einsatz »All Ghillied Up« aus Call of Duty 4: Modern Warfare – Highlights wie diese suche ich im neuen Teil vergeblich.

Statt mit gewohnt linearen, dafür aber sorgsam kuratierte Sequenzen zu fesseln, wirft mich Modern Warfare 3 immer wieder in seelenlose Mochtegern-Far-Cry-Abschnitte und erzählt eine Geschichte, die an Einfalllosigkeit kaum zu überbieten ist. Dabei hätten die Vorgänger genug Anknüpfungspunkte geboten – etwa die Folgen des Verrats durch Philip Graves oder das Schicksal von Valeria. Was bleibt also? Eine technisch sehr robuste Ballerbude, die vage Hoffnung, dass Modern Warfare als Serie diesen Tiefpunkt schnell überwindet und die Frage: Wie konnte das nur passieren?

DER MULTIPLAYER

Dimitry Halley: Zu Call of Duty: Modern Warfare 3 müssen zwei Debatten geführt werden. Die erste ist schnell zusammengefasst: Activision veräppelt hier die Leute, verkauft ein Vollpreisspiel (in der Vault Edition sogar für 110 Euro!), dem man schnell anmerkt, dass es ursprünglich als DLC geplant war – auch jenseits der mauen Kampagne. Viele Fans kochen vor Wut, die Steam Reviews kesseln aktuell in den Keller, von über 3.000 Wertungen sind nicht mal 30 Prozent positiv.

Gleichzeitig enthüllen Insider-Berichte angeblich desaströse Arbeitsbedingungen bei Entwickler Sledgehammer Games. Das Team



Das Spiel kommt nicht nur mit Daily, sondern auch mit Weekly Challenges.

musste – so der Bloomberg-Report – in anderthalb Jahren ein Vollpreis-Call-of-Duty zusammenstößeln, Überstunden und Crunch gehörten zum Alltag, als hätte Activision aus den ganzen Skandalen der letzten Jahre nichts gelernt (siehe Infokasten). Sledgehammers Studiochef widerspricht dem zwar, aber Modern Warfare 3 ist so oder so ein spielgewordener Beweis vieler falscher Entscheidungen. Das ist die eine Debatte. Die andere Debatte wiederum macht es zum Albtraum, Modern Warfare 3 eine vernünftige Wertung zu verpassen. Denn bei all den Problemen drumherum, bei all den Engpässen in der miesen Singleplayer-Kampagne: Im Multiplayer hat Sledgehammer Games einige verflucht gute Entscheidungen getroffen. Ich hatte seit Jahren nicht mehr so viel Spaß mit Call of Duty. Aber viel zu meckern gibt es trotzdem.

Alte Maps, zeitlos gut

Schon bei den Maps unterscheiden sich die Blickwinkel der beiden Debatten grundlegend. Ich kann völlig verstehen, wenn Fans sagen: »Ein brandneues Vollpreis-CoD darf doch nicht zu 80 Prozent aus 14 Jahre alten Maps bestehen!« Denn das tut es. Von 20 Karten stammen sage und schreibe 16 Maps aus dem 2009er Modern Warfare 2, klassische Modi wie Team Deathmatch oder Domination finden ausschließlich auf recycelten Inhalten statt. Aber – wieder die andere Debatte – diese alten Maps spielen sich nicht nur verflucht gut, sondern sind denen des 2022er Modern Warfare 2 auch in fast jeder Hinsicht überlegen. Zumindest die Release-Karten von MW2 haben mir oft durch ihr Layout ganz bestimmte Spielstile aufgezwungen: Im weitläufigen Taraq wird gesnipert, auf Al Bagra drücke ich den Geg-



Ihr könnt sämtliche Waffen aus MW2 ab Tag eins auch in MW3 nutzen.



cherheit zu bringen, wenn mich irgendwer von der Seite ins Visier nimmt. »Run and Gun« macht dadurch deutlich mehr Spaß, ohne dass ich so stark über die Map schwebte wie in Black Ops: Cold War.

Das Schießen

MW3 fühlt sich beim Gunplay wie ein Destillat der größten Stärken aller MWs der letzten Jahre an: Jede Waffe schießt sich wichtig, kann mit hunderten Aufsätzen an meine Bedürfnisse angepasst werden, aber gleichzeitig setzt meine Spielfigur ratzfatz meine Befehle um. Die über 30 neuen Wummen erweitern den ohnehin schon üppigen Pool des Vorgängers auf insgesamt 100 Knarren. Außerdem sehe ich im Waffenschmied jetzt sehr viel detaillierter und greifbarer, welche Werte welcher Aufsatz verändert.

Beim Balancing der älteren Waffen muss Sledgehammer aber dringend nochmal ran. Einige Waffen wurden stark abgeschwächt, beispielsweise reicht mit der Walther WA 2000 nicht mal ein Kopfschuss, um über Langdistanzen einen Feind zu fällen – für ein Scharfschützengewehr ein absolutes No-Go.

Ein weiteres No-Go ist nach wie vor das extrem strenge skillbasierte Matchmaking. In der Theorie soll es verhindern, dass ihr euch an zu starken Gegnern die Zähne ausbeißt, in der Praxis tretet ihr immer nur gegen gleich gute Gegner an. In jeder Partie schwitze ich deshalb wie beim Workout und noch schlimmer: Jede Lobby fühlt sich gleich an. Trotzdem: Gerade im klassischen CoD-Gameplay, also in schnellen Deathmatches oder Objective-Modi auf kompakten Karten spielt sich Modern Warfare 3 einfach heraus-

ner mit Sturmgewehr in dessen Spawn zurück. Generell bestanden die meisten Maps aus zwei Außen-Lanes und einem Innenbereich, waren sehr ebenerdig und flach und damit auf Dauer eintönig. Der Map-Pool von Modern Warfare 3 ist das genaue Gegenteil: Die meisten Karten setzen zwar auch auf das Drei-Lane-Prinzip, bieten jedoch spannende Höhenunterschiede und diverse Sichtlinien, die ich lernen und ausnutzen kann. Umgekehrt lassen sich selbst Scharfschützen eigentlich immer smart umlaufen, sodass keine Position und kein Spielstil zu mächtig wird. Um nur mal ein Beispiel herauszupicken: In Rundown kämpfe ich mich durch ein brasilianisches Dörfchen. Scharfschützen können sich in den höheren Stockwerken der Häuser verschansen, erlangen dadurch aber bloß eingeschränkte Sicht auf wichtige Laufrouen. Alternativ kontrolliere ich mit MP oder Schrotflinte die engsten Gässchen des Dörfchens oder verteidige mit Sturm- oder Präzisionsgewehren die langen Straßen am Rand der Karte. Oder ich spiele »Run and Gun« und wechsle durch alle Positionen durch.

Klar, im Map-Ensemble gibt's hier und da auch sehr hektische, sehr enge Karten wie Scrapyard oder Rust, aber verteilt auf 16 Infanteriekarten findet ihr trotzdem im Schnitt deutlich mehr spielerische Vielfalt als noch in Modern Warfare 2.

Der Remaster-Aspekt dieser neuen alten Karten geht auch über weite Strecken in Ordnung. Sledgehammer hat alle Maps optisch aufpoliert, gerade auf dem verregneten Underpass wird das gut sichtbar, weil hier die hübschen Wassereffekte moderner Call of Dutys Sturzläche bilden. Allerdings sind nicht alle Maps für alle Modi optimiert: In meinem Lieblingsmodus Control verlieren die Angreifer beispielsweise auf Skidrow und Rundown immer, weil sich die Kontrollpunkte viel zu leicht verteidigen lassen. Aber insgesamt spielen sich die neuen alten Karten durch die Bank fantastisch und beflügeln die größte Stärke von Modern Warfare 3: das im Vergleich zu MW2 drastisch verbesserte Movement.

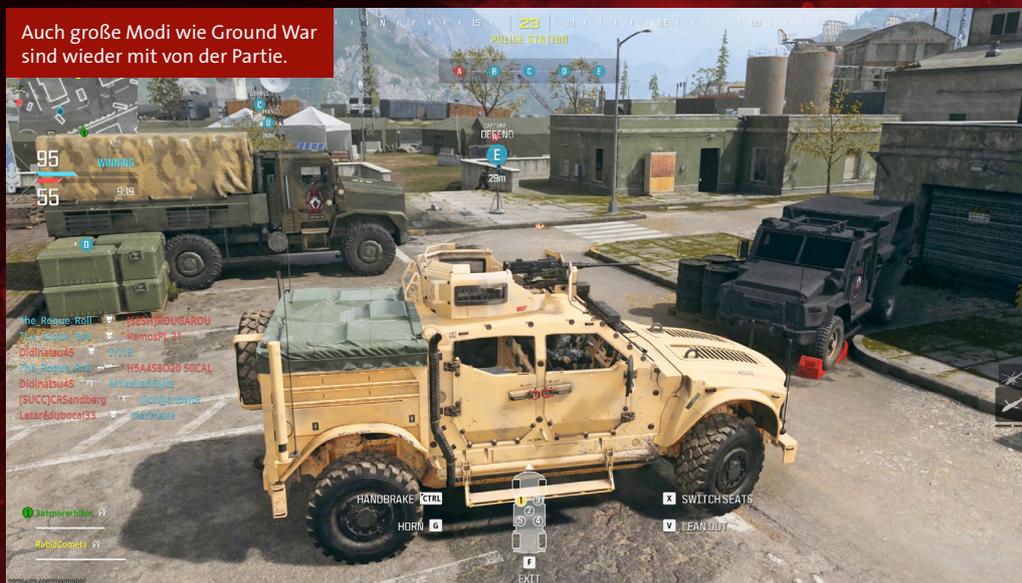
Bewegung ist wichtig

Modern Warfare 3 zerschmettert den größten Kritikpunkt an seinem Vorgänger. In MW2 hatte Infinity Ward meine Bewegungsgeschwindigkeit massiv heruntergedrosselt. Jeder Operator bewegte sich schwerfällig, Hechtsprünge und Slides brachten mehr Nach- als Vorteile. Generell förderte das Spiel vor allem passives, defensives Verhalten. Um ein bisschen Tempo reinzubringen, hämerten viele Spielerinnen und Spieler auf die Sprungtaste, als hätte ihnen jemand mit Juckpulver den Hintern gepudert. Schrecklich. Modern Warfare 3 spielt sich viel, viel flüssiger. Ich slide um Ecken, hechte in Windeseile über Kisten und Deckungen, und dank einer etwas höheren Time to Kill habe ich nun endlich eine Chance, mich noch in Si-

KRITISCHE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE VON MW3

Wie der renommierte Gaming-Journalist Jason Schreier in einem Report bei Bloomberg aufdeckte, wurde Modern Warfare 3 unter einem enormen Zeitdruck entwickelt. Statt der üblichen drei Jahre habe das Team nur etwa 16 Monate Zeit eingeräumt bekommen. Crunch und Nacharbeit seien die Folge gewesen. Außerdem erhärte sich der Verdacht, dass MW3 zunächst als DLC geplant und später zum Sequel umdeklariert worden sei. Activision widerspricht dieser Darstellung. Ein Sprecher des Studios Sledgehammer bekräftigt, man habe MW3 von Beginn an als ganz neuen Teil entwickelt.

Auch große Modi wie Ground War sind wieder mit von der Partie.



ragend gut und deutlich besser als jedes CoD der letzten Jahre, weil das bessere Movement und die tollen Maps die Macken des skillbasierten Matchmakings zumindest ein Stück weit auskontern.

Kleines Highlight: Der Kriegsmodus

Neben den kleinen Multiplayer-Karten gibt's auch 2023 wieder große Modi. Der Ground War findet diesmal auf drei Maps statt, hat sich aber gegenüber 2022 überhaupt nicht verändert: Zwei Teams kämpfen mit Panzern und Infanterieschützen um die Vorherrschaft über Kontrollpunkte. Mit einem koordinierten Squad macht das viel Laune, insgesamt reicht die spielerische Tiefe (gerade bei den Fahrzeugen) immer noch nicht aus, um Battlefield ernsthaft Konkurrenz zu machen.

Ein sehr gelungener und überraschend taktisch tiefer Neuzugang ist dagegen Cutthroat: Hier treten drei Teams à drei Spieler im Team Deathmatch an, Respawnns sind aber deaktiviert. Geht ein Kamerad zu Boden, können wir ihm einmal wieder aufhelfen, ansonsten ist Sense. Methodisches Vorgehen zahlt sich hier besonders aus, was Cutthroat zu einem echten Highlight mit Kumpels im Squad macht.

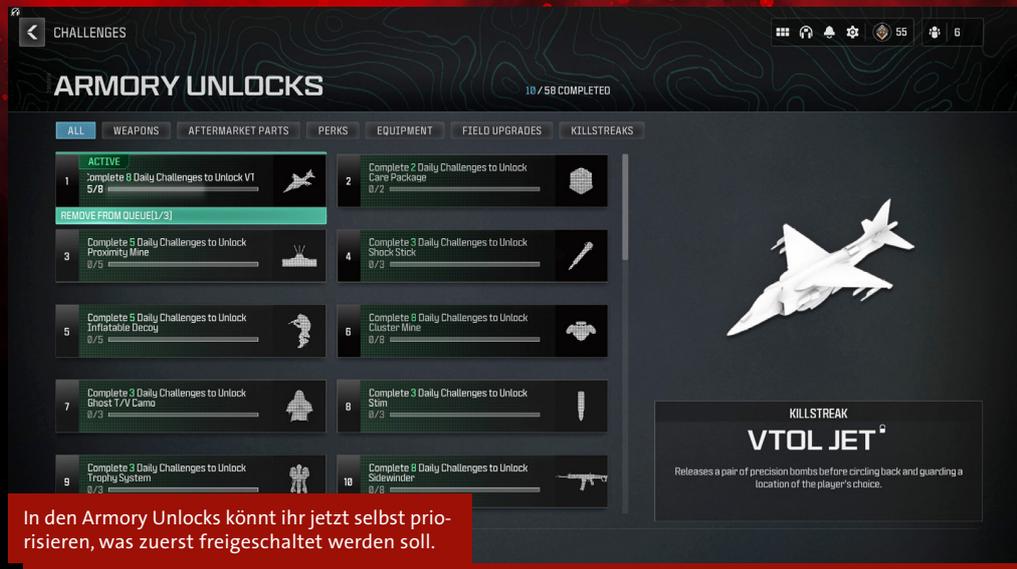
MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Was um alles in der Welt war das denn? Als der Abspann der Kampagne läuft, starre ich ziemlich ratlos auf den Bildschirm. Ich denke daran, wie aufgewühlt ich nach dem Ende von Call of Duty 4: Modern Warfare war. An die Wut über den Mord an Ghost in MW2 von 2009. An die Euphorie, als ich im alten MW3 das Deck eines U-Boots vor der Küste New Yorks stürmte. Keines dieser Gefühle ist da. Stattdessen bleibt Verwunderung über ein plötzliches und unbefriedigendes Ende, über verpasste Chancen und dreistes Asset-Recycling. Denn wenn ich eines in einer Kampagne bei Call of Duty garantiert nicht will, dann in künstliche Bot-Matches auf Versatzstücken von Warzone-Maps gesteckt zu werden.

Ja, das Gunplay ist nach wie vor mächtig, Schauspieler wie Barry Sloane als Captain Price liefern eine wirklich tolle (englische) Performance ab, und manchmal fühle ich mich wie ein echter Special-Forces-Superheld – etwa wenn ich mit einem schalldämpften Sniper-Gewehr gleich mehrere Wachen unbemerkt mit einem Schuss ausschalte. Aber das Spektakel und die Schauwerte, für die ich die MW-Serie so sehr liebe, von denen fehlt über weite Strecken jede Spur. Im klassischen Multiplayer ist für mich die Welt dagegen (wieder) in Ordnung, und ich bin begeistert vom Flow, dem großen Waffenarsenal und den innovativen Modi wie Cutthroat oder War. Mehr davon!



Für mich persönlich ist aber der Kriegsmodus die Krönung, weil er an den Galaktischen Angriff von Star Wars: Battlefront 2 erinnert, sich also um ein bisschen Inszenierung bemüht. In der ersten Phase erobert mein Team auf Angreiferseite zwei Kontrollpunkte, danach eskortieren wir einen Panzer durch eine Stadtruine, und am Ende dringen wir in zwei Bunker ein, um einen Raketenstart zu verhindern. Die Verteidiger errichten Stellungen, um uns das Leben zur Hölle zu machen. Dieser Modus bietet einen tollen Wechsel aus Distanz- und Nahgefechten, aber – Debatte – hier macht sich wieder die DLC-Natur von MW3 bemerkbar. Es gibt nämlich nur eine Kriegsmoduskarte. Und die spielt ihr in jeder Partie in Hin- und Rückrunde, zwei Warmode-Matches lassen euch also dieselbe Map viermal spielen. So toll der Modus auch sein mag, hier ist schnell die Luft raus. Wirklich schade.

Ein Doktor fürs Drumherum

Ich könnte euch jetzt noch ausführlich über all die kleinen Änderungen am Drumherum aufklären, also zum Beispiel die Umverteilung der Perks auf Handschuhe, Schutzwesten und so weiter, oder das neue Armory-Unlock-System, aber a) will ich euch hier kein Promotionsstudium in Call of Duty ab-

ringen und b) lassen sich all diese Anpassungen mit einem Satz zusammenfassen: Ihr bekommt noch freiere Hand, wann ihr welchen Bumms wie freischalten wollt und welche Vor- und Nachteile ihr mit ins Match nehmt. Es gibt auch wieder hunderte Tarnungen für jede Waffe zu ergründen, also gilt unter dem Strich: Wer den ganzen Freischaltkram mag (so wie ich), findet hier jeden Abend was zu tun. Wer ihn nicht mag, wird ihn hier genauso wenig mögen wie letztes Jahr. Und jetzt reden wir mal über den letzten großen Elefanten im Raum: den Zombie-Modus.

Was taugt der Zombie-Modus?

Hier sind sie wieder, die zwei Debatten. Modern Warfare 3 bringt nach Jahren der Abwesenheit den Zombie-Modus zurück ... und der ist eigentlich bloß ein Abklatsch des gescheiterten Tarkov-Killers DMZ vom 2022er MW2. Das Menü und das Spielprinzip ähneln sich frappierend: Ihr rüstet euren Operator aus und schickt ihn im Koop mit bis zu zwei Bekannten auf eine große offene Karte voller KI-Gegner. Dort erledigt ihr Aufträge, verdient euch damit Geld, kauft euch damit besseren Krimskrams und exfiltriert vor Ablauf der Zeit, um nächste Runde noch mächtiger zu starten. Nur sind diese KI-Gegner diesmal eben Untote statt Terroristen. Trotzdem gibt's bloß



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimihalley



Modern Warfare 3 ist eines dieser Spiele, bei denen du als Tester nach zehn Minuten weißt: Das hier wird ein Drama. Egal, was ich mache, den Kritikern werde ich zu positiv und den Fans zu negativ sein. Ich könnte es mir leicht machen und einfach ins selbe Horn blasen wie viele wütende Menschen auf Steam: Modern Warfare 3 ist schließlich eine Mogelpackung, ein aufgebauschter DLC für zu viel Geld. Die Leute haben ja recht. Activision müsste eigentlich mich bezahlen, damit ich nochmal diese miese Kampagne spiele, außerdem trauere ich DMZ hinterher, denn der Zombie-Modus ist keine echte Alternative und, und, und. Aber die Wahrheit ist auch: Wäre ich nicht beruflich gezwungen gewesen, bis zum Maximallevel zu zocken ... dann hätte ich es trotzdem freiwillig getan. Mich hat ewig kein Multiplayer in so einen Flow versetzt, die neuen Waffen, das bessere Movement und dieses sagenhafte Oomph-Gefühl bei jedem Abschuss. MW3 macht deutlich mehr richtig als der Vorgänger.

Klar, viele Baustellen und Eigenheiten verbleiben. Das skillbasierte Matchmaking ist ein Krampf, die Waffenbalance muss noch verbessert werden, aber meine Güte, macht dieser Multiplayer Bock! Sollten in Season 1 wirklich fünf neue Karten inklusive Warzone aufschlagen, dann weiß ich genau, dass ich auch in MW3 wieder hunderte Stunden versenken werde. Und deshalb verdient Modern Warfare 3 mehr als bloß Kritik.

oberflächliche Gemeinsamkeiten zum Zombie-Hordemodus von früher, beispielsweise durch Benamungen von Upgrade-Tools wie dem Pack-a-Punch. In vielerlei Hinsicht ist der Zombie-Modus sogar ein Rückschritt gegenüber DMZ: Wenn mein Team und ich Challenges verfolgen, zählt der Fortschritt anders



Je tiefer man in die Zombie-Zone vordringt, desto stärker werden die Untoten.

als früher nur für eine Person. Wenn wir alle jeweils 30 Zombies mit dem Auto plattwalzen sollen, sind wir also gezwungen, dass jede Person einzeln 30 Untote überfährt. In DMZ reicht es, wenn einer das tut. Ätzend.

Die PvP-Komponente fehlt außerdem komplett. Andere Leute laufen zwar parallel zu euch auf der Map rum, aber ihr könnt kaum mit ihnen interagieren. Aber – Debattenwechsel – der Zombie-Modus kann trotzdem verflucht viel Laune machen, gerade mit einem eingespielten Team. Die eigenen Waffen aufs Maximum zu pumpen, damit dann Herden von Untoten wegzurattern, während die Kollegen im Voice-Chat von ihrem Tag erzählen – wie schon DMZ ist auch Zombies ein wunderbar meditativer Modus. Nur kein herausragend guter oder langlebiger.

Ein Albtraum von Wertung

Wie macht man diesen Sack nur zu? Wie lassen sich beide Debatten zu einer Wertung zusammenführen? Auf der einen Seite ist Modern Warfare 3 das enttäuschendste CoD seit vielen, vielen Jahren. Schwache Kampagne, recycelte Maps, belangloser Zombie-Modus. Auf der anderen Seite steckt in diesem Wust auch ein unglaublich spaßiger regulärer Multiplayer. Deshalb ist ganz, ganz wichtig, dass ihr genau wisst, was euch bei einem Call of

Duty wichtig ist. Wollt ihr vor allem im Multiplayer feierabend mit Leuten die Koteletten rasieren, dann gibt's hier »Run and Gun« vom Feinsten. Sucht ihr hingegen eine spannende Kampagne, eine langlebige Koop-Erfahrung oder generell extrem viel Drumherum für eure 70 Euro, dann wartet lieber ab, bis Sledgehammer Games noch nachlegt. ★

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1400
GTX 1650 / RX 470
8 GB RAM, 71 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700K / Ryzen 5 1600X
RTX 3060 / RX 6600 XT
16 GB RAM, 71 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + toll inszenierte Cutscenes + gelungene englische Vertonung + detaillierte Waffen und Charaktere + wuchtiger Sound - grafisch ging es mehr

SPIELDESIGN



- + verbessertes Movement + großartiges Gunplay + gutes Mapdesign - Missionsdesign der Kampagne zum Gruseln - lauwarmer Zombie-Modus

BALANCE



- + Waffen spielen sich unterschiedlich + Gunsmith transparenter + Maps fördern unterschiedliche Spielweisen - SBMM - braucht noch Balance-Patches

ATMOSPHERE / STORY



- + stimmungsvolle Schauplätze + Cutscenes fast auf Hollywood-Niveau - plumpe Handlung - Makarov als Bösewicht verschwendet - alberne MP-Skins

UMFANG



- + 100 abwechslungsreiche Knarren + 20 Karten zum Launch - Zombie-Modus grindlastig - kurze Kampagne - nur eine Map im Kriegsmodus

ABWERTUNG

Auch wenn Modern Warfare 3 besser läuft als der Vorgänger 2022, plagen den Multiplayer aktuell noch nervige Fehler wie etwa Disconnects.



-4

FAZIT

MW3 versteckt zwischen mieser Kampagne und belanglosem Zombie-Modus einen der besten Multiplayer seit Jahren.



Über solche Portale kann man sich über die Zombie-Map teleportieren.