

Die geballte Feuerkraft des Hauptspiels und ein motivierendes Belohnungssystem: Das ist der Multiplayer-Modus von Call of Duty 4.

# Call of Duty Modern Warfare

Das der Entwickler Infinity Ward mit **Call of Duty: Modern Warfare** einen der intensivsten Ego-Shooter der letzten Jahre abgeliefert hat, ist seit unserer Titelgeschichte im letzten Monat kein Geheimnis mehr. Doch schade: Bereits nach etwa sechs bis sieben Stunden haben Sie alle Terroristen und Putschisten des Solospiels aus dem Weg geräumt. Bleibt also die Frage nach dem Multiplayer-Teil. Ist der so gut gelungen, wie immer behauptet wurde? Antwort: Ja, ist er.

## Sie werden sterben!

**Call of Duty 4** orientiert sich im Multiplayer-Modus an den Stärken der Solokampagne und verbindet wirklichkeitsnahe Optik mit leichtgängiger Steuerung sowie unrealistischer Schnelligkeit: Soldaten flitzen wie Wiesel über die Karten, schmeißen sich blitzschnell in den Staub (sogenanntes »Dolphin Diving«), wechseln in Sekundenbruchteilen von Gewehr auf Pistole und heilen ihre Wunden, wenn sie eine Weile aus der Schusslinie verschwinden – sollten sie es denn noch rechtzei-

tig schaffen. Denn **Call of Duty 4** spielt sich ein wenig wie **Day of Defeat**, schon wenige Treffer sind tödlich. Und die Gegner lauern überall in den zumeist reichlich verwinkelten Karten: auf Dächern, in schlecht einseharen Ecken, im hohen Gras. Damit das Programm nicht zum Camper-Wettschießen verkommt, die Soldaten also in Bewegung bleiben, hat der Entwickler eine sogenannte Kill-Cam eingebaut. Die zeigt Ihnen nach Ableben, von wo und von wem Sie ausgeschaltet wurden. So bleibt der Häuserkampf stets spannend, und die dank exzellenter Grafik und Animationen oft dramatischen Szenen entschädigen ein bisschen fürs Sterben.

## Sie werden befördert!

Darunter hat Infinity Ward noch ein motivierendes Belohnungssystem gemixt. Zum einen verdienen Sie sich durch Abschusserien innerhalb einer Partie Boni wie einen Radar-Scan (drei Abschüsse), einen Luftschlag (fünf Abschüsse) oder einen Kampfhubschrauber, der etwa 30 Sekunden lang das Areal unter Feuer nimmt (sieben



Im Modus »Herrschaft« müssen Sie mehrere **Flaggenpunkte** auf einer Karte erobern.

Abschüsse). Zum anderen steigen Sie wie in den jüngsten **Battlefield**-Titeln dauerhaft in Rängen auf und schalten nicht nur weitere Waffen und Zusatzausrüstung wie Schalldämpfer oder Tarnfarben frei, sondern auch »Perks« genannte Spezialtalente. Maximal drei dieser Perks lassen sich für einen Charakter aktivieren. »Jugernaut« etwa stärkt Ihre Panzerung, »Tiefenwirkung« erhöht die Durchschlagskraft Ihrer Patronen. Ungemein praktisch: Bis zu fünf individuelle Soldatenkreationen

lassen sich speichern, Sie müssen also nicht vor jedem Match einen neuen Krieger bauen.

Und nicht panisch werden: Da auch hochgezüchtete Superkrieger mit guter Ausrüstung gewöhnlich schneller sterben, als sie »Ach du grüne Neune!« sagen können, und da **Call of Duty 4** Sie wie ein Online-Rollenspiel zu Beginn schnell in den Rängen aufsteigen lässt, ist das Frustrational der Online-Schießerei selbst für Einsteiger niedrig. **PET**

► **Originaltest: 12/07, 91 Punkte**

## KLASSEEDITOR

Primärwaffe: Pistole  
 Spezialgranate: Kein Aufsatz  
 Extra 1: USP .45  
 Extra 2: **Tiefenwirkung** (Erhöhte Patronendurchschlagskraft)  
 Extra 3: Splitter x1  
 Extrembedingungen: Ruhige Hand, Eliminator, Martyrrium, Eisenlunge, Totenstille, Lauschangriff  
 Reichweite:   
 Feuerrate:   
 Beweglichkeit:   
 Zurück 1.0.525

Im **Klasseneditor** basteln Sie sich Ihre individuellen Kämpfer zusammen.

## CALL OF DUTY 4

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER: Infinity Ward (Call of Duty 2, GS 01/06: 85 Punkte)  
 PUBLISHER: Activision  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch



TERMIN (D): 9.11.2007  
 CA. PREIS: 50 Euro  
 USK: keine Jugendfr.

### MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER): DM, T-DM, Herrschaft, Hauptquartier, Suchen und Zerstören, Sabotage (jeweils 32)  
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet  
 DEDICATED SERVER: ja  
 FAZIT: Schneller Multiplayer-Shooter mit motivierendem Belohnungssystem.

### PRO & CONTRA

- ➕ Dedicated Server
- ➕ Sprachübertragung, Textchat
- ➕ Spieleinstieg jederzeit möglich
- ➕ Verbesserungen
- ➕ Soldatenbaukasten
- ➕ Abschusserien-Boni

**MULTIPLAYER-WERTUNG** Sehr gut