

Der Multiplayer-Modus Modern Warfare 3

A

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah! Entschuldigen Sie unseren Schrei, liebe Leser. Aber wenn Infinity Ward sagt, dass man für **Modern Warfare 3** lediglich über dedizierte Server nachdenke, dann bleibt einem fast nichts anderes übrig, als zu brüllen. Vor Wut und Unverständnis.

Wir erinnern uns: Bei **Modern Warfare 2** nutzten die Entwickler erstmalig das so genannte IWnet, das Mehrspieler-Schlachten auf dem PC genau so umsetzt wie auf den Konsolen. Die Matches wurden und werden noch immer auf den Rechnern der Spieler gehostet. Man darf sich im Vorfeld lediglich den gewünschten Spielmodus aussuchen, die Karte indes nicht. Blöd: Wenn der Host keine Lust mehr hat, pausiert die laufende Partie, bis ein neuer Gastgeber-Rechner gefunden ist.

Dieses Matchmaking mag auf den Konsolen nicht unangenehm auffallen, weil man es dort kaum anders kennt. PC-Spieler, die mehr Komfort, vor allem aber mehr Entscheidungsfreiheit gewohnt sind, schreckt Derartiges ab. Trotzdem wurde der Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 2** auch auf Heimcomputern von vielen mit Freude gespielt – bis die Cheater das Vergnügen nachhaltig zerstörten. Das IWnet-System (in Kombination mit Valves lückenhaftem Cheat-Schutz VAC) öffnete Tür und Tor für Mogeleyen, die weit über das Gewohnte wie Aimbots oder Wallhacks hinausgingen. Wer Pech hatte, geriet in ein Spiel, in dem er in Sekunden den höchsten Prestige-Rang erreichte, weil die Punktevergabe vom Host manipuliert wurde. Wer noch mehr Pech hatte, dessen Account wurde deshalb an-



Eine der bisher bekannten Karten heißt **Carbon**. Sie erinnert an »WMD« aus Black Ops.

schließend von Infinity Ward gebannt. Und nun will uns der Entwickler bei **Modern Warfare 3** offenbar wieder das IWnet vorsetzen. Aber vielleicht dieses Mal mit einem gescheiterten Cheat-Schutz? Auf unsere Anfrage nach den geplanten Sicherheitsvorkehrungen bekamen wir bisher keine Antwort. Dabei ist der Cheat-Schutz bei **Modern Warfare 3** von noch größerem Interesse als bei den Serienteilen zuvor. Immerhin will Infinity Ward mit dem dritten Teil der Shooter-Serie auch eine umfangreiche Community-Plattform namens **Call of Duty: Elite** mit Wettbewerben einführen. Mehr dazu im Extra-Kasten.

Bisher haben sich weder Infinity Ward noch Zuarbeiter Raven Software präzise zu den Details des Multiplayer-Modus geäußert. Wir können allerdings fest davon ausgehen, dass wir uns wieder mehrere Ränge hoch-

schießen werden und dabei unterschiedliche Waffen sowie Perks freischalten. Auch die Spielmodi werden sich nicht signifikant von den bereits bekannten unterscheiden. Angeblich sind 20 Karten für **Modern Warfare 3** geplant. Dass wir die alle bereits mit dem Hauptspiel erstehen, halten wir für unwahrscheinlich. Vielmehr rechnen wir mit einem Kontingent von acht bis zwölf Maps, der Rest wird wohl in kostenpflichtigen DLC-Paketen angeboten werden. **PET**

Fazit

Keine dedizierten Server und bisher noch keine Infos über den Cheat-Schutz? Man kann nur hoffen, dass Infinity Ward noch zur Besinnung kommt.



Call of Duty: Elite

Mit **Call of Duty: Elite** will Infinity Ward ein mächtiges Community-Tool für **Modern Warfare 3** (und wohl auch für **Black Ops**) anbieten. Dafür hat der Publisher Activision eigens ein neues Studio in den **Call of Duty**-Reigen integriert. Beachhead kümmert sich in Zukunft ausschließlich darum, dass wir unsere Leistungen in umfangreichen Online-Statistiken und Ranglisten wiederfinden, dass wir uns leicht mit anderen Spielern verknüpfen, Matches organisieren, Screenshots und Filmchen (mit Youtube-Verknüpfung) posten und an von Infinity Ward

ausgelobten Wettbewerben teilnehmen können, Preise inklusive. Elite wird also so eine Art Modern Warfacebook. In der Grundversion soll die Community-Plattform kostenfrei sein. Allerdings will der Entwickler auch noch eine Premium-Variante anbieten. Die wird monatlich abgerechnet, soll allerdings deutlich weniger kosten als ein typisches MMO. Und was ist in der Premium-Variante enthalten? Bisher hat Infinity Ward nur davon gesprochen, dass man als zahlender Kunde die Map Packs für **Modern Warfare 3** ohne weitere Gebühren beziehen kann.



Elite ist browserbasiert und soll auf allen Plattformen laufen.

Der Multiplayer-Modus Battlefield 3

Battlefield 3, verspricht uns Patrick Söderlund auf der E3, werde »selbstverständlich« einen LAN-Modus bieten. Wir glauben ihm, als EA-Manager und Oberboss des Entwicklers Dice sollte er's ja eigentlich wissen. Wohl gemerkt »eigentlich«: Als wir tags darauf mit dem **Battlefield 3**-Producer Patrick Bach sprechen, gesteht der verschämt ein, dass sich Söderlund geirrt hat: Der Multiplayer-Modus des Shooters wird vorerst ausschließlich über das Internet laufen. Es sei aber nicht ausgeschlossen, dass Dice die LAN-Funktion nachliefern. Gibt es dann wenigstens Dedicated Server? Das wollte Bach nicht kommentieren, dafür verrät er viele andere Mehrspieler-Details.

Auch in **Battlefield 3** wählen Sie zum Beginn einer Mehrspieler-Partie Ihre Klasse, der Kasten rechts stellt die vier Soldatentypen vor. Jeder davon wird wieder über mehrere Kits verfügen, also vordefinierte Waffen-Pakete, mit denen Sie seine Fähigkeiten anpassen. Außerdem lässt sich nun jeder Schieß-Prügel mit bis zu drei Upgrades aufrüsten, zum Beispiel schrauben Sie ein neues Zielsier und eine Taschenlampe ans Sturmgewehr. Oder Sie werten das Support-Maschinengewehr mit einem Zweibein auf, damit Sie es auch auf unebenen Böden aufpflanzen können. So schießen Sie nicht nur genauer, sondern profitieren zudem von einer Neuerung: Falls Ihre Kugeln in der Nähe eines Gegners einschlagen, sammeln Sie Bonuspunkte. So belohnt Dice Unterdrückungsfeuer: Support-Schützen sollen die Feinde mit einem Kugelhagel belegen, da-

mit sie sich nicht mehr aus der Deckung trauen. Falls ein Verbündeter einen festgenagelten Kontrahenten erledigt, verdient der Support-Schütze weitere Punkte – eine schöne Idee, um Teamwork zu fördern. Durch gesammelte Zähler steigen Sie wieder partíeübergreifend im Level auf und schalten neue Waffen sowie zusätzliche Upgrade-Plätze frei: Je erfahrener ein Spieler, desto mehr Zusatzkram darf er an eine Bleispritze schrauben. Ähnlich wie bei **Call of Duty Elite** (siehe links) sollen sich alle Spielerstatistiken in einem umfangreichen Archiv nachschlagen lassen, zudem verspricht Dice (kostenlose) Clan-Funktionen. Welche genau, das will Patrick Bach noch nicht verraten.

Dafür erklärt er uns, wie das Squad-System funktioniert. So darf sich jeder Spieler zum Squad Leader ernennen, dem sich dann bis zu drei Mitstreiter anschließen können. Weil der Anführer als mobiler Wiedereinstiegs-Punkt dient, genießen die Squad-Mitglieder einen wichtigen Vorteil: Sie erstehen nach ihrem Ableben direkt bei ihrem Boss auf und somit im Idealfall an vorderster Front. Der Anführer selbst verdient Extrapunkte, sollte aber nicht sterben. Sonst muss er vom letzten Respawn-Punkt zurück laufen, fahren oder fliegen – genau wie Spieler, die keinem Trupp angehören. Noch dazu wird der Anführer im Sichtfeld der Gegner mit einem Stern markiert. Da könnte er sich auch gleich eine Zielscheibe auf die Uniform pinseln. Einen Commander-Modus à la **Battlefield 2** wird es allerdings nicht mehr geben. **GR**

Die Klassen

Assault

Den Sturmsoldaten und den Medic aus Battlefield 2 haben die Entwickler wie in Battlefield 2142 zum Kampfsanitäter verschmolzen, der nicht nur mit einem M16-Gewehr schießt, sondern auch Heilpäckchen wirft und zu Boden gegangene Kameraden ins Leben zurück defibrilliert.



Support

Der Unterstützer verteilt Munitionspakete und verwendet schwere Waffen wie Maschinengewehre. Letztere kann er im Liegen auf den Boden pflanzen, um zielsicherer zu schießen und Gegner zu unterdrücken – was ihm zusätzliche Teamwork-Punkte bringt.



Engineer

Der Ingenieur ist abwärts der Meister der Vehikel: Mit seinem Schweißgerät repariert er verbündete Fahrzeuge, mit seinem Raketenwerfer verschrottet er feindliche.



Recon

Der Aufklärer knipst Gegner mit seinem Scharschützen-Gewehr aus. Der Präzisions-Prügel feuert am genauesten, wenn sich der Späher beim Schießen hinlegt. Außerdem kann der Recon eine fliegende Spionagedrohne einsetzen, um Gegner aufzustöbern.



Fazit

Dank der Waffen-Upgrades lassen sich die Soldaten noch besser an die eigenen Vorlieben anpassen. Bleibt nur zu hoffen, dass Dice die Aufrüst-Optionen vernünftig ausbalanciert.



Wer eine **Taschenlampe** ans Gewehr schraubt, sieht im Dunkeln besser – wird aber auch besser gesehen.

