

Modern Warfare 3

Multiplayer-Test



Modern Warfare 3 bestätigt im Multiplayer-Test die sehr hohe Qualität der Vorgänger. Zugleich bringt Activisions Shooter eine Neuerung, die die Serie nochmal voran bringt. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward, Sledgehammer (Call of Duty: Modern Warfare 2, GS 01/10: 89 Punkte)**
 Termin: **8.11.2011** Spieler: **2-18** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7444 Auf DVD: Test-Videos

Wer hätte gedacht, dass aus der Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 3** mit Teamwork fördernden Elementen und Spielmodi überrascht? Während in den Vorgängern nahezu alles auf flotte Kills und schnelle Einzelerfolge ausgelegt war, macht **Modern Warfare 3** (zumindest im Mehrspieler-Teil) dann doch einiges neu. Und Überraschung, das funktioniert sogar super!

Stärken

- + großer Koop-Part
- + schnelle Gefechte
- + viele Upgrades
- + neue, auf Teamwork ausgelegte Modi

Schwächen

- IWnet-Matchmaking
- keine Map-Highlights

Infinity Ward und Sledgehammer haben sich für den ersten der neuen Spielmodi von **Modern Warfare 3** offenbar von **Crysis 2** inspirieren lassen – Stichwort »Dog Tag«. In **Crysis 2** schaltet man Abschussbelohnungen

frei, wenn man die Hundemarken erledigter Gegner einsammelt. Im neuen **Modern Warfare 3**-Modus »Abschuss bestätigt« wollen die kleinen Metallplättchen eben-

falls eingesammelt werden. Denn nur dann bekommt ein Team den Punkt für den Kill. Das klingt zunächst mal wenig spektakulär, wird aber allein schon dadurch spannend, dass jeder Spieler die Hundemarken aufklauben kann. Selbst wenn er nicht derjenige ist, der den Feind erledigt hat.

So weit, so gut, aber eigentlich wären die Identitätsplaketten so nur eine verzögerte Art der Punkteberechnung. Doch nicht jeder Abschuss, nicht jede Hundemarke bedeutet einen Zähler, sonst wäre der Umweg über die Erkennungsmarken ja sinnbefreit. Der Kniff besteht darin, dass jeder Spieler wirklich jede Hundemarke einsammeln kann. Also auch die eines abgemurksten Teamkameraden, um den Gegnern ein Schnippchen zu schlagen.

Beide Teams müssen also immer auf herumliegende Marken achten, eigene sowie feindliche. Wer sehenden Auges daran vorbei läuft, gehört mit der Predator-Rakete pulverisiert. Allerdings sollte man sich auch nicht blind auf jede Erkennungsmarke stürzen. Clevere Spieler nutzen die nämlich gerne mal als Köder und lauern in schlecht einsehbaren Winkeln auf unachtsame Markensammler, um noch einen zusätzlichen Abschuss einzuheimen.

Der zweite neue Spielmodus legt den Fokus noch mehr auf gescheites Teamwork. Oder anders: Er fördert es direkter. In »Teamverteidiger« (blöder Name) geht's eigentlich um eine Flagge. Die Gruppe, die den Wimpel in Besitz hat, bekommt doppelte Punkte für Abschüsse. Somit ist nicht nur der Mannschaft, sondern auch jedem individuellen Spieler daran gelegen, die Fahne möglichst lange in den eigenen Reihen spazieren zu tragen. Letztlich geht's ja auch in **Modern Warfare 3** wieder um das Erklettern der Soldatenränge und ums Freischalten von Waffen und Perks (Spezialfähigkeiten wie einen höheren Schaden oder eine verringerten Rückstoß). Die Folge der Lockmittel: Selbst bei zufällig zusammengewürfelten Mannschaften klappt die Zusammenarbeit erstaunlich gut, die Teams versuchen tatsächlich, den Flaggenträger zu beschützen – oder auszuschalten.

Neben den beiden neuen Spielmodi sind auch wieder die bekannten Klassiker wie Deathmatch, Team-Deathmatch, Suchen & zerstören, Herrschaft oder Capture the Flag vertreten. Wie gehabt hat man nicht von Anfang an Zugang zu allen Mehrspieler-Varianten, die Auswahl hängt von der eigenen Stufe ab. Mit dem (verflücht schnell-



Die **ballistischen Westen** sind eine Abschussserien-Belohnung im Unterstützungspaket.



Mit dem kleinen **Helikopter** (Belohnung im Unterstützungspaket) markieren wir für unsere Teamkollegen Feinde auf der Karte.



Punkte für das eigene Team gibt's aber nur, wenn auch die **gelben Dog Tags**, die Erkennungsmarken der erledigten Gegner aufgesammelt werden.



Der neue Spielmodus »Abschuss bestätigt« funktioniert zunächst mal wie simples Team-Deathmatch: Zwei Mannschaften schießen sich über den Haufen.

Die **Hundemarken des eigenen Teams** sind rot. Auch die kann man auf sammeln und der gegnerischen Gruppe so einen Punkt verwehren.



len) Erreichen von Rang 20 darf man die ganze Sause dann schließlich auch auf Hardcore (keine Munitionsanzeige, kein Fadenkreuz, Teambeschuss, Kugeln verursachen deutlich mehr Schaden) angehen.

Überwachungsdrohne? Kampfhubschrauber? Oder doch lieber stationäres Geschütz? Das waren früher und sind auch heute noch die Fragen, wenn's in **Modern Warfare** um die Belohnungen für Abschusserien geht. In **Modern Warfare 3** funktioniert's allerdings ein bisschen anders als früher. Infinity Ward und Sledgehammer haben die Belohnungen zu Paketen geschnürt, aufgeteilt in »Sturm«, »Unterstützung« und »Spezialist«. Während es bei »Sturm«, wie der Name schon andeutet, nach wie vor um mehr und immer mehr Kills geht (dank des Kampfhubschraubers etwa) und bei »Spezialist« ums ständige Addieren von Perks, wird's bei »Unterstützung« interessant. In diesem Paket lagern nämlich ungewöhnliche Belohnungen wie die kugelsicheren Westen, die man im Level platzieren kann und bei denen

sich die Teammitglieder munter bedienen dürfen, um besser geschützt zu sein.

Der Spieler, der den Westenvorrat zur Verfügung gestellt hat, bekommt pro übergestreiftem Sicherheitsfummel 50 Punkte gutgeschrieben. Ähnlich funktioniert die Aufklärungsdrohne, mit der man Gegner für die Mitstreiter markiert. Wenn die dann einen erspähten Feind ausknipsen, gibt's wieder Punkte. Der Clou am Unterstützungspaket: Die Abschusserien werden nicht zurückgesetzt, wenn man ins Gras beißt, sondern steigen einfach weiter und weiter. Klassisch hingegen läuft's bei »Sturm« und »Spezialist« ab: Wer hops geht, muss sich wieder von vorne gen Belohnung schießen.

Früher hingen die individuellen Verbesserungen für einzelne Schießprügel von den Herausforderungen ab, heute geben die Waffenstufen den Ausschlag. Je häufiger und besser man beispielsweise mit dem



Scar-L den Gegnern auf den Pelz rückt, desto mehr Ausrüstungskram schaltet man für das Gewehr frei. Und zwar nur für dieses eine Gewehr. Wer eine frische Waffe ausprobieren will, muss sich Zielhilfen, Schalldämpfer, Tarnmuster und spezielle Perks (verringertes Rückstoß oder höherer Patronenschaden) wieder neu erspielen.

Gleich vorneweg: Wer sich schon in seiner eigenen Wohnung verläuft, der sollte besser einen Bogen um den Mehrspieler-Modus von **Modern Warfare 3** machen, denn eingängig sind die meisten Karten ganz und gar nicht. Viele Winkel, schmale Wege und Sackgassen lassen die ersten Partien zu wahren Verwirrspielen werden. Man braucht deutlich länger

Mehr Koop-Spaß

Schon im Vorgänger haben uns die so genannten Spec-Ops-Einsätze fasziniert, in **Modern Warfare 3** sind die Koop-Missionen wieder dabei. Obendrauf gibt's noch den aus **Black Ops** bekannten Überlebensmodus.



Spec Ops: Mit unserer Kamera-Waffenkombination zerlegen wir einen Little Bird, während der Mitspieler in Deckung wartet.



In »Überleben« wehren wir immer stärkere Gegnerwellen ab. Waffen, Munition und Spezialgerät kaufen wir dafür an Terminals.



Endlich mit Teamgedöns!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Abgesehen davon, dass schon wieder »Overgrown« im Map-Pool fehlt und dass mich das doofe IWnet von der ersten Sekunde an nervt, gefällt mir der Multiplayer von Modern Warfare 3 jetzt sogar noch besser. Die schnellen, kurzweiligen Gefechte sprechen meine Gene seit jeher eher an als die behäbigen Conquest-Schlachten von Battlefield. Und wie schön, dass die Entwickler endlich mal Modi eingebaut haben, in denen gezeichnetes Teamspiel gefördert wird – das kann ich gar nicht genug loben. Mit der kleinen nachgereichten Spitze, dass das schon viel früher hätte passieren müssen.

als beispielsweise bei **Call of Duty: Black Ops**, um sich zurechtzufinden. Auch fehlen nach unserer Einschätzung potenzielle Klassiker wie »Array« für **Black Ops** – keine der Karten von **Modern Warfare 3** ist wirklich herausragend. Trotzdem ist das Kartendesign alles in allem gut, denn in den wenigsten Fällen werden Scharfschützen bevorzugt. Allerdings sollte man in **Modern Warfare 3** nicht mehr ganz so viel herumrennen wie früher, sonst bolzt einem ganz sicher der nächste Gegner aus der nächsten Ecke eine tödliche Ladung Blei in den Rücken.

Infinity Ward hat es im Vorfeld schon deutlich gesagt: **Modern Warfare 3** arbeitet wieder mit dem konsoligen Peer-to-Peer-Matchmaking über das IWnet, das uns schon im zweiten Teil mit Unterbrechungen zum Host und mit Wartezeiten in der Lobby genervt hat. Jedenfalls müssen wir diesen Pferdefuß in Kauf nehmen, wenn wir in den Rängen aufsteigen wollen. Und bitte, wer will das nicht? Es gibt zwar auch, wie angekündigt, dedizierte Server, doch auf denen geht's »nur« um den reinen Spielspaß, ganz ohne Achievements und Levelaufstiege. Gespielt wird dort zudem lediglich mit vordefinierten Soldaten.

Eine der großen Stärken von **Modern Warfare 2** waren die Koop-Einsätze, die so genannten Spec-Ops-Missionen. Die gibt's im Nachfolger auch wieder, 16 an der Zahl. In spaßigen Variationen kämpfen wir uns darin mit einem menschlichen Mitstreiter durch aus der Solo-Kampagne bekannte Abschnitte, nur mit anderen Zielen und unter anderen Voraussetzungen. In Prag etwa sollen wir uns in einer Scharfschützen-Mission nicht nur zum Levelende vorschleichen und -schleichen, sondern dabei auch möglichst viele Rebellen retten, die von russischen Soldaten gefangen gehalten werden. Tückisch, denn wenn wir entdeckt werden, müssen immer zuerst die Gefangenen dran glauben. Im Flugzeug des russischen Präsidenten ballern wir nicht als russische Sicherheitsbeamte, die den Staatschef beschützen müssen, sondern übernehmen die Rollen der Entführer. Besonders gut gelungen sind die Einsätze, in denen den beiden Koop-Spielern unterschiedliche Aufgaben an unterschiedlichen Orten zufallen: Beispielsweise muss der eine Spieler unter Zeitdruck durch die Lagerhallen und Dockanlagen von Canary Wharf in London fetzen, während der andere an einem Kamerasystem sitzt und automatische Geschütze steuert, um den Weg freizuschleusen.

Zu überleben – genau darum geht es in »Überleben«. Das Spiel hetzt den beiden Koop-Streitern immer mehr und immer stärkere Gegnerwellen auf den Hals. Anfangs sind's nur ein paar normale Schrotflintentypen, später rücken Helikopter und dick gepanzerte Juggernauts an. Neue Munition, Waffen, Raketen & Co. erstehen die beiden an Terminals mit dem Geld, das sie durch Abschüsse und Runden-Boni verdient haben. Knifflig wird es aber nicht nur durch die Stärke der Gegner, sondern auch, weil die Einkaufsterminals gerne mal gefühlte Kilometer voneinander entfernt liegen. Absprachen über Einkäufe und gemeinsames Vorgehen sind enorm wichtig, sonst hat sich's schnell ausüberlebt. **PET**

Im Spielmodus »Teamverteidiger« geht's darum, eine Flagge zu erobern und so lange wie möglich zu halten.



TERMIN 8.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Modern Warfare 3

Actionspiel

Publisher Activision
Entwickler Infinity Ward, Sledgehammer
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (18), Abschluss bestätigt (18), Teamverteidiger (18) Spec Ops (2), Überleben (2) – plus sieben weitere (18)

SPIELTYPEN Internet

DEDICATED SERVER ja **SERVERSUCHE** intern

MULTIPLAYER-SPASS 150 Stunden

GRAFIK

- + viele Details auf den Karten
- + satte Explosionseffekte
- matschige Texturen - wenige Polygone

8/10

SOUND

- + Gegner sind übers Gehör zu orten
- + knackige Waffensounds
- + krachige Explosionen

9/10

BALANCE

- + Unterstützer-Paket sehr gut für Einsteiger
- + Selbstbau-Klassen + Geschütze gegen Luftangriffe
- + Granatwerfer schwächer als im Vorgänger

10/10

ATMOSPHÄRE

- + hohes Spieltempo
- + einige Spielmodi an Spannung kaum zu überbieten
- + Waffenoptik durch Tarmuster individualisierbar

9/10

BEDIENUNG

- + überschaubarer Klasseneditor + Hilfsanzeigen
- + Server-Browser + dedizierte Server
- IWnet-Knebel für Rangaufstiege

9/10

UMFANG

- + 16 Karten + zehn Spielmodi
- + massenhaft Upgrades
- + umfangreicher Koop-Teil

10/10

LEVELDESIGN

- + abwechslungsreiche Karten + stets alternative Routen
- Maps benötigen überdurchschnittliche lange, um erlernt zu werden - keine Highlights

8/10

TEAMWORK

- + Angriffspaket für unterstützende Spieler + neue, direkt auf Teamwork ausgelegte Spielmodi + integrierter Sprachchat
- keine das Teamspiel unterstützenden Befehlsoptionen

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- + zahlreiche spannende Upgrades
- + freischaltbare Perks + großes Waffenarsenal
- + Abschußserien-Belohnungen

10/10

MULTIPLAYER-MODI

- + altbekannte und bewährte Varianten
- + zwei neue und bestens funktionierende Teamwork-Modi
- + Hardcore-Varianten

10/10

91

Fertig, mit neuen Team-Komponenten.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 150 Stunden

ANFORDERUNGEN

EINSTEIGER **MINIMUM** C2 Duo E7300
Athlon X2 4400+, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 14,0 GB Festplatte

PROFIS **STANDARD** C2 Duo E6600
Athlon X2 6000+, Radeon HD 4870
4,0 GB RAM, 14,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 06600
Phenom II X2 920, GeForce GTX 100
4,0 GB RAM, 14,0 GB Festplatte

FOURTESCHRITTENE