

# Die Solokampagne

**Großes Finale! Modern Warfare 3 führt uns durch ein Action-Feuerwerk. Wer danach allerdings trotzdem unbefriedigt vor dem Monitor sitzt, hat sich genau wie wir wahrscheinlich nicht mit der Rolle des Spielers anfreunden können.** Von Petra Schmitz

**K**rieg! Krieg in den USA, Krieg in Europa, gemischt mit Terroristenanschlägen. Der Superschurke Makarov hat in **Modern Warfare 2** geschafft, was seinem großen Vorbild Imran Zhakaev im ersten Teil nicht gelungen ist. Und nun steht die Welt Kopf, und wir sollen sie wieder auf die Füße stellen. Diese Herausforderung lösen wir in der Solo-Kampagne des Ego-Shooters **Modern Warfare 3** in knapp sechs Stunden. Mit ein bisschen mehr Tempo auch deutlich darunter. Wir retten New York, wir sprengen die halbe französische Hauptstadt in die Luft, wir rumpeln mit Panzern durch ein Parkhaus in Hamburg, wir infiltrieren eine Burg irgendwo im

tschechischen Nirgendwo, wir ballern uns durch Somalia, durch Prag und durch ein Hotel in Dubai. Wir erleben einen Parforceritt über den Globus. Das Finale der Shooter-Reihe dreht noch mal richtig auf. Viele Missionen, die

wir in den Vorgängern noch als imposant empfunden haben, wirken nun im Vergleich zum Spektakel des dritten Teils fast schon niedrig. Und man muss schon verflixt abgebrüht sein, wenn man keine Gänsehaut beim unübersehbaren Höhepunkt unter dem Eiffelturm in Paris bekommt. **Modern Warfare 3** verspricht uns ein Action-Feuerwerk. Und das bekommen wir auch. Allerdings eines

mit einem schalen Beigeschmack. Wer die Vorgänger, **Call of Duty: Black Ops** oder die Solokampagne des Konkurrenten **Battlefield 3** gespielt hat, wird in Sachen Spielmechanismen nicht überrascht, und das erwartet auch niemand. Zumeist geht's durch Schlauchlevels, in denen sich uns Gegnerhorden in den Weg stellen oder in denen wir aus der Luft beschossen werden. Den Feinden rücken wir mit dem namensgebenden modernen Kriegsgerät auf die Leiber: Wir schießen mit Hightech-Gewehren, wir ballern uns mit Hilfe von Nachtsichtgeräten durch finstere Katakomben, wir pulverisieren mit C4 Türen, wir sprengen per Reaper-Drohne Panzer und Helikopter in die und aus der Luft.

Wir schrotten sogar ziemlich lässig die ganze russische Flotte, indem wir einfach ihre eigenen Raketen auf sie lenken. Prima zwischen den großen Knallmomenten: die immer wieder kehrenden kleinen Skripts, in denen wir innerhalb des jeweils vorgegebenen Rahmens dennoch agieren dürfen. Wir rutschen beispielsweise einen Berg hinunter, können unsere Figur (und sagen bewusst nicht »Held«) dabei aber noch steuern, um sicher im Fluss zu landen – und nicht etwa auf hartem Fels. So addiert sich zum Gegnerplättchen noch eine hübsche Dynamik abseits von Schießprügel und Co.

Nach einer Weile haben wir allerdings einfach aufgehört, zu zählen, wie oft wir in den (wie immer in einem **Modern Warfare**) unterschiedlichen Rollen von den Füßen gesprengt, aus einem Fahrzeug geplumpst oder von einem Hochhaus gefallen sind. So ist's im Krieg nun mal, ständig dotzt man auf die Nase. Der Ego-Shooter demonstriert

das eindrucksvoll, und nicht nur durch die Fallsucht der Charaktere, sondern auch durch ihr häufiges Scheitern.

Überproportional oft geht ein Einsatz in die Hose, mindestens zweimal endet es damit, dass unser Zielobjekt vor unseren Augen von einem Helikopter davon getragen wird und wir unverrichteter Dinge abziehen müssen. Serientypisch endet es auch mal damit, dass wir schlicht und ergreifend ins

## Modern Warfare 3 lacht uns höhnisch ins Gesicht

Gras beißen – und erst dann bringt der Helikopter unser Zielobjekt weg. Das ärgert, weil man doch gewinnen will, weil man einer von den Guten ist und überhaupt. Außerdem möchte man für die vorherige Mühe belohnt werden, aber **Modern Warfare 3** lacht uns in diesen Momenten höhnisch ins Gesicht und verspricht uns gleichzeitig, dass es in der nächsten Mission wieder besser werden wird.

Das ist im Regelfall auch so, aber letztlich bleibt vieles dann doch unbefriedigend. Weil der Ego-Shooter uns permanent reinreibt, dass es völlig unwichtig ist, ob wir nun dabei sind oder nicht. Dass es nicht unser Verdienst ist, wenn ein Einsatz gelingt oder nicht unsere Schuld, wenn einer scheitert – wir sind einfach kein Held in diesem Spiel, nicht einmal ein tragischer. Viel zu oft sind wir in **Modern Warfare 3** nur eine Randbemerkung, die so unwichtig ist, dass man sie

Modern Warfare 3 verpasst es, uns eindeutige Heldenrollen zuzuweisen. Stattdessen laufen wir den wahren Helden wie »Soap« MacTavish nur hinterher.

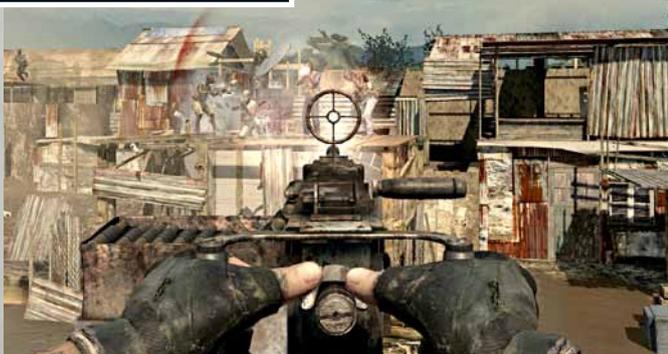
### ➕ Stärken

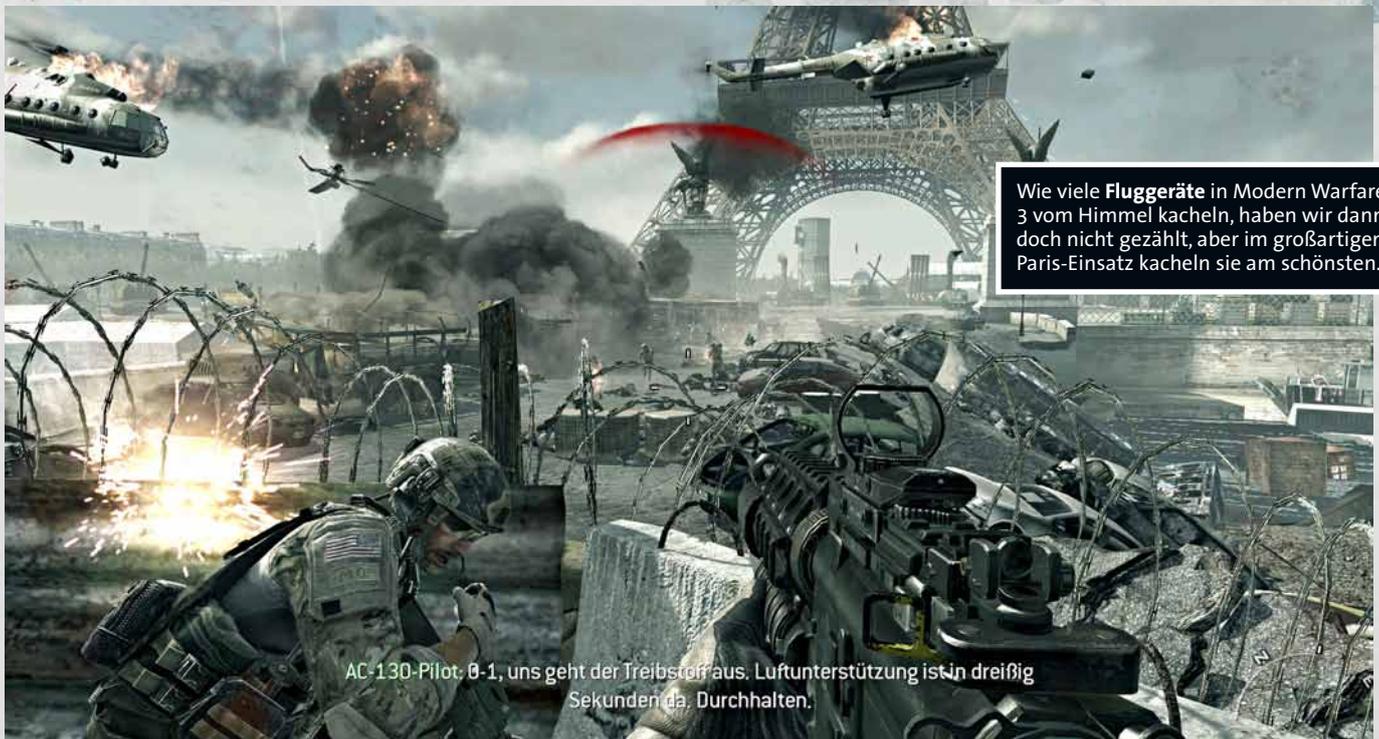
- + spektakuläre Missionen
- + gute Tempowechsel
- + präzise Steuerung

### ➖ Schwächen

- dümmliche Gegner-KI
- kurze Solokampagne
- kein Heldengefühl

Wie hier im Einsatz in **Sierra Leone** verkommen viele Missionen zu simplen Schießbuden.





Wie viele **Fluggeräte** in Modern Warfare 3 vom Himmel kacheln, haben wir dann doch nicht gezählt, aber im großartigen Paris-Einsatz kacheln sie am schönsten.

AC-130-Pilot: 0-1, uns geht der Treibstoff aus. Luftunterstützung ist in dreißig Sekunden da. Durchhalten.

ohne Probleme einfach aus der Handlung wischen kann. Zum Beispiel: eine Mission, in der wir als Task-Force-141-Mitglied Yuri mit einer Delta-Force-Gruppe in eine sibirische Mine eindringen müssen. Die Delta-Force-Männer kennen wir aus vorherigen Einsätzen, wir haben einen von ihnen über mehrere Einsätze in verschiedenen Ländern gespielt. Aber in genau dieser Mission fehlt jener Derek »Frost« Westbrook, unser ehemaliges Alter Ego. Er wird kommentarlos aus der Handlung gestrichen, ist schlicht komplett unwichtig. Warum haben wir uns vorher diese verdammte Mühe mit ihm gegeben? Und nein, wir haben nicht verpasst, wie dem Mann ein (in der Regel tödliches) Hochhaus auf den Kopf gefallen ist.

Situationen, wie wir sie noch im Vorgänger **Modern Warfare 2** erlebt und die uns signalisiert haben, dass wir von Relevanz sind, im wahrsten Sinne eine Rolle spielen, Situationen wie das Entzünden des Leuchtfeuers auf dem Weißen Haus oder unser Alleingang als »Soap« MacTavish über den von Feinden überlaufenen Flugzeugfriedhof fehlen komplett. Intime Momente wie der Angst einflößende Gang durch die Bunker

unter Washington, wie das erste Aufeinandertreffen von Price und MacTavish (»Was ist Soap überhaupt für ein Name?«), die unsere Spielerfigur einordnen, sie in einen Kontext setzen, suchen wir vergebens. Und wenn sich dann mal ein persönlicher Moment andeutet, dann wird er zumindest in der deutschen Version von der teils grotesk miesen Sprecherleistung entwertet oder gar ins Lächerliche gezogen.

Man kann natürlich mutmaßen, dass die Entwickler es eventuell seltsam fänden, wenn der Spieler eine seiner bisher übernommenen Rollen nun von der KI gesteuert in einem anderen Einsatz sieht. Das ist aber Quatsch, denn Infinity Ward und Sledgehammer haben keinerlei Probleme damit, uns selbst innerhalb einer Gruppe in unterschiedliche Rollen zu stecken. In den Einsätzen der Task Force 141 spielen wir zumeist Yuri, eine frisch für **Modern Warfare 3** entwickelte Figur, und folgen hündisch ergeben dem schon fast nervig notorischen Superchecker Captain Price. Später allerdings spielen wir Captain Price – und folgen hündisch Yuri. Ein befremdlich anmutender und im entsprechenden Moment enttäuschen-

der Wechsel, der einem die Inkonsequenz der Erzählstruktur von **Modern Warfare 3** deutlich vor Augen führt.

Befremdlich auch die Szene, vor der die Entwickler zu Beginn des Spiels warnen. »Anstößige Inhalte« sollen es sein, die man wahlweise überspringen oder erleben kann. Also genau wie schon im Vorgänger im Falle des umstrittenen Flughafenlevels. So schockierend wie das Massaker am Flughafen ist der Ausflug der Familie Davis indes nicht. In der Rolle des Vaters führt man eine Kamera und filmt Mutter und Tochter, wie sie sich über den Tag und Tauben und überhaupt übers Dasein in London freuen. Dann fährt ein Truck ins Bild, explodiert direkt neben den dreien, die Kamera zeigt anschließend noch ein paar Sekunden, wie sich grünes Giftgas in der Straße verbreitet. Befremdlich wird's allein deswegen, weil der kalkulierte Schock am Ende gar keiner ist. Vielmehr fragt man sich, wieso das Spiel diese plumpe Darstellung von Gewalt gegen die Zivilbevölkerung einsetzt, wenn die Zivilbevölke-

## Wieder mit Gunship

Ein **Modern Warfare** ohne mindestens einmal aus luftiger Höhe Bodentruppen zu unterstützen? Undenkbar! In **Modern Warfare 3** klemmen wir uns auch wieder hinter die Geschütze eines **AC130-Gunships**, um Verbündeten den Weg freizuschießen. Anders als im ersten Teil der Serie dürfen wir dabei nun zwischen unterschiedlichen **Sichtmodi** wählen.




**Belanglose Ballerei**  
Daniel Matschijewsky,  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Petra schimpft auf die Handlung, und sie tut das durchaus mit Recht. Mir war die Story in **Modern Warfare** schon immer egal; ich spiele Call of Duty wegen der filmreifen Kawumm-Action. Doch Enttäuschung. Ja, Infinity Ward legt ganze Städte in Schutt und Asche. Und ja, es fliegen mehr Helikopter und Panzer in die Luft, als in allen bisherigen Call of Dutys zusammen. Allerdings verkommt das lauteste Spektakel zum langweiligen Dauerrauschen, wenn es an Höhepunkten fehlt – wie in **Modern Warfare 3**.



**No more heroes**

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Die erste Frage, die ich mir nach dem Spielen von Modern Warfare 3 stelle: Wo kommt Yuri her? Die zweite Frage: Wieso reibt mir das Spiel eigentlich permanent rein, dass ich nur ein Hanswurst bin, den man getrost vergessen kann, und wieso soll ich mich anstrengen, wenn ich augenscheinlich Rollen spiele, die für den Fortlauf der Handlung komplett unwichtig sind? Die dritte Frage: Wieso ist Price eigentlich dieses Mal so unfassbar überzogen dargestellt? Modern Warfare 3 funktioniert, wenn man was zu gucken hat (und zu gucken hat man viel), versagt aber, wenn man etwas fühlen will, Motivation abseits der Mechanik in Glücksmomenten sucht und seine Rolle innerhalb des Geschehens einordnen will. Das haben die beiden Vorgänger so viel besser hinbekommen, dass ich dieses Gefühl der Leere, das Modern Warfare 3 bei mir hinterlässt, fast nicht glauben kann.

... rung in der restlichen Handlung eine dermaßen untergeordnete Rolle spielt, dass man

**Wieder mit »anstößigen Inhalten«**

sie auch komplett hätte weglassen können. Aber nicht alles ist schlecht in der Handlung und Spielereinbindung von **Modern Warfare 3**, selbst wenn sie sogar in den besseren Momenten arg konstruiert und zurechtgeschummelt anmutet. Ohne allzu viel verraten zu wollen: **Modern Warfare 3** schafft es mit Ach und Krach mit Hilfe des aus dem Nichts auftauchenden Yuri einen klaren Bezug zu den Vorgängern herzustellen. Wir besuchen den einen oder anderen gewichtigen Ort aus den ersten beiden Teilen erneut und erleben ihn aus frischen und so übertra-

schenden wie erhellenden Perspektiven. Zudem zitiert das Spiel munter bekannte Einsätze. Das vergleichsweise kleine Stelldichein mit Terroristen im Flugzeug des russischen Präsidenten spielt sich fast wie die Bonusmission von **Modern Warfare**, auch wenn's darin keine coole Schwerelos-Sequenz gab. Und auch der Anflug auf Hamburg erinnert überdeutlich an den Auftakt von »Charlie surft nicht mehr« (erste Mission mit US-Marine Paul Jackson) aus **Modern Warfare**. So etwas zaubert Serien-Veteranen ein Lächeln aufs Gesicht.

Ohrenweh hingegen werden die bekommen, die **Modern Warfare 3** auf Deutsch spielen. Wer brauchbares Englisch beherrscht, dem raten wir dringend zur Original-Vertonung. Den Tiefpunkt in der deutschen Synchronisation bildet überraschenderweise der bekannte Schauspieler Ben Becker, der Soap MacTavish seine Stimme leiht. Obwohl es Becker eigentlich besser können sollte, produziert er falsche Betonungen, Überdramatik oder auch mal uninspiriertes Genuschel. So wird der SAS-Mann MacTavish zu einer Karikatur. Dass Soap dank Becker zudem fast älter als Price klingt (der 25 Jahre mehr auf dem Buckel hat, wie uns das Spiel an einer Stelle verrät), spielt da kaum noch eine Rolle.

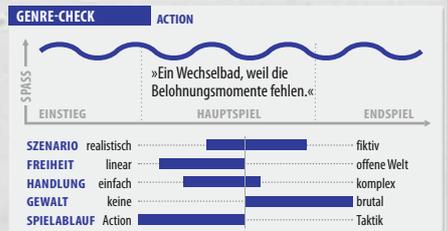
Ansonsten kann sich der Sound aber hören lassen. Der Kawumm-Faktor ist dem Action-Feuerwerk auf dem Bildschirm entsprechend, die orchestrale und oft Gänsehaut produzierende Musik (Finale in Paris!) unterstreicht gekonnt leise wie laute Augenblicke. Von Letzteren gibt's indes deutlich mehr im Spiel. Und dabei haben wir irgendwie gehofft, endlich wieder einen Schleichereinsatz in der Qualität der berühmten Tschernobyl-Mission zu erleben. Doch diesbezüglich enttäuscht uns **Modern Warfare 3** genau wie der Vorgänger, auch wenn's immer mal wieder was zu schleichen gibt. Erstaunlich auch, dass uns der jüngste Spross der **Call of Duty**-Serie in so vielen anderen Belangen am langen Arm verhungern lässt: kaum wirkliche Belohnungsmomente, die Spielerrolle erscheint durchweg unwichtig.

Vielleicht hätte Infinity Ward nicht noch Sledgehammer an der Entwicklung beteiligen sollen. Denn auch bei Spielen gilt: Viele Köche verderben den Brei. **PET**

TERMIN 8.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

**Modern Warfare 3** Ego-Shooter

Publisher Activision  
Entwickler Infinity Ward, Sledgehammer  
Sprache Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVDs, 8 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Steam



- GRAFIK**
- + tolle Animationen + viele Details
  - + viele Partikeleffekte
  - Matschtexturen - vergleichsweise wenige Polygone
- SOUND**
- + gute Waffensounds und Explosionen
  - + gute englische Sprecher
  - oft schlechte deutsche Synchronisation
- BALANCE**
- + vier Schwierigkeitsgrade
  - + gut platzierte Speicherpunkte + stets fair
  - enge Vorgaben an den Spieler
- ATMOSPHÄRE**
- + häufig dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + oft gute Skriptsequenzen
  - zu oft simple Ballerei - kaum Belohnungsmomente
  - Spieler läuft immer nur hinterher
- BEDIENUNG**
- + präzise Shooter-Steuerung
  - + Schwierigkeitsgrad im laufenden Spiel nach unten regulierbar
  - kein freies Speichern
- UMFANG**
- + viele abwechslungsreiche Schauplätze
  - + Datenverstecke
  - sehr kurze Spielzeit - geringer Wiederspielwert
- LEVELDESIGN**
- + abwechslungsreiche und bekannte Einsatzorte
  - + viele tolle Hingucker + zumeist glaubwürdiger Levelaufbau
  - Linearität wird gut kaschiert
- KI**
- + KI-Kameraden agieren selbstständig und effektiv + Feinde nutzen Deckungen ...
  - ... trauen sich aber in unsinnigen Momenten heraus - zu viele Gegner preschen blöd vor
- WAFFEN & EXTRAS**
- + große Auswahl von Freund- und Feindwaffen
  - + Einsatz von Spezialwaffen + perfekte Handhabe
  - Schusswaffen fühlen sich insgesamt zu ähnlich an
- HANDLUNG**
- + gelungene Rückblicke auf die Vorgänger + gute Einordnung von Makarov + Yuri unmotiviert als zentrale Figur platziert
  - spielbare Charaktere verschwinden unkommentiert

8/10  
9/10  
10/10  
7/10  
10/10  
6/10  
10/10  
6/10  
9/10  
7/10

Die wild über den Globus verstreuten Einsätze werden wie gehabt durch erklärende **Minimal-Zwischensequenzen** in den Ladephasen zusammengehalten.



**Bombast-Shooter ohne Heldengefihl!**

**82**

Preis/Leistung: Sehr gut (inkl. Multipl.)

SPIELZEIT 6 Stunden

**ANFANGSSTADIUM** (EINSTEIGER): Athlon X2 4400, 2,0 GB RAM, 14,0 GB Festplatte

**MINIMUM** (EINSTEIGER): C2 Duo E4300, Athlon X2 4400, GeForce 8800 GT, 2,0 GB RAM, 14,0 GB Festplatte

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

**OPTIMUM** (PROFIS): Phenom II X3 960, GeForce GTX 260, 4,0 GB RAM, 14,0 GB Festplatte