

GAMER GUIDE

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE
3 EDITION



the need to know you didn't know you needed



QU'EST-CE QUE C'EST?



Sorti en novembre 2023, Call of Duty : Modern Warfare III (CoD:MW3), développé conjointement par Infinity Ward et Sledgehammer Games et publié par Activision, est un jeu de tir à la première personne hors du commun. En tant que suite directe du très apprécié Modern Warfare II, il marque non seulement le troisième opus de la sous-série Modern Warfare redémarrée, mais constitue également le vingtième opus de la prestigieuse série Call of Duty. Jouable sur PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One et Xbox Series X/S, le jeu conserve le cadre réaliste et moderne de ses prédécesseurs tout en offrant un récit captivant.



Le scénario de CoD:MW3 suit la poursuite par la Task Force 141 de Vladimir Makarov, un ultranationaliste et terroriste russe complotant une troisième guerre mondiale. L'expérience multijoueur propose des cartes remasterisées de Modern Warfare 2, avec des plans pour au moins 12 nouvelles cartes après le lancement. De plus, la collaboration avec Treyarch sur le mode Zombies introduit une expérience passionnante de joueur contre environnement en monde ouvert.

LES FONDAMENTAUX EN DÉTAIL

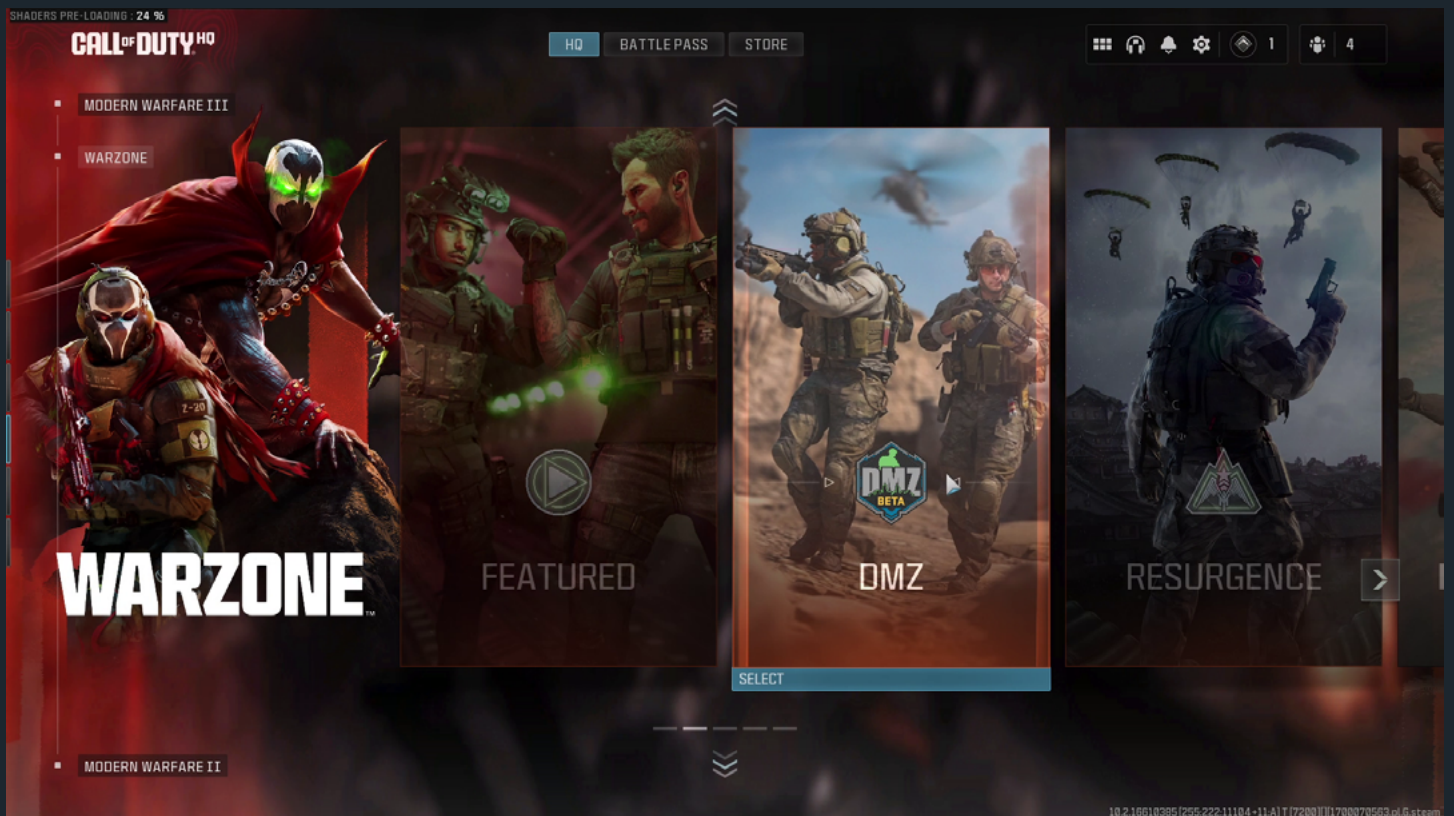
Mécaniques



Modes & Listes De Lecture

CoD:MW3 propose une variété de modes multijoueurs parallèlement à la campagne solo, y compris des classiques de retour comme Team Deathmatch ainsi que de nouveaux modes :

- Team Deathmatch (TDM) : Un mode multijoueur populaire où l'objectif est simple : éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse. La première équipe à atteindre la limite de 100 points gagne, ou si le temps dépasse 10 minutes, la victoire revient à l'équipe avec le score le plus élevé. Généralement joué dans des matchs 6v6 avec des groupes allant de 1 à 6 joueurs.
- Free-for-All (FFA) : En FFA, il n'y a pas d'équipes ; c'est chacun pour soi. L'objectif est d'éliminer les autres pour atteindre la limite des 30 points ou avoir le score le plus élevé après 10 minutes. Les 3 meilleurs joueurs à la fin du match sortent vainqueurs.
- Domination : Capturez, détenez et défendez 3 objectifs pour gagner des points. Sans limite de temps, visez une victoire rapide en atteignant la limite des 200 points. La première équipe à atteindre cette limite remporte la victoire.
- Rechercher et Détruire : Les objectifs alternent entre faire exploser ou désamorcer une bombe. Aucune réapparition ; en cas d'élimination, regardez jusqu'au tour suivant. Chaque tour de 2 minutes contribue au total de 6 tours. La taille du groupe peut varier de 1 à 6 joueurs.



- **Tuer Confirmé** : L'objectif consiste à tuer des ennemis et à récupérer leurs plaques d'identité pour gagner des points. Ramasser les étiquettes des alliés tombés au combat nie les points ennemis. Le vainqueur est déterminé par la première équipe atteignant 75 points ou ayant le score le plus élevé après 10 minutes.
- **Hardpoint** : Les équipes s'affrontent pour contrôler une zone désignée, gagnant des points pour chaque seconde occupée. La première équipe à atteindre la limite de 250 points dans un match de 5 minutes gagne.
- **Contrôle** : Les équipes visent à capturer 2 objectifs, en gérant 30 vies collectivement. Après avoir capturé les deux objectifs, une équipe gagne un point. Les équipes alternent entre la défense et l'attaque, la première à gagner 3 points remportant chaque tour de 1,5 minute.
- **Cutthroat** : Un nouveau mode multijoueur qui engage 3 équipes de 3 joueurs chacune dans un match 3v3v3.
- **Mode Guerre** : Précédemment vu dans Call of Duty : WWII, ce mode consiste à avancer à travers des objectifs linéaires pour déplacer la ligne de bataille et assurer la victoire.
- **Guerre terrestre** : engagez-vous dans une guerre à grande échelle avec des combats de véhicules. Sécurisez et contrôlez les objectifs pour gagner des points, et les objectifs capturés débloquent des lieux d'apparition avancés pour votre équipe.
- **Mode Zombies** : Zombies introduit un gameplay PvE (joueur contre environnement) en monde ouvert, mettant les joueurs au défi de survivre contre des vagues massives de zombies. Contrairement aux versions précédentes, CoD:MW3's Zombies offre une expérience plus coopérative, permettant aux joueurs de former des équipes et de collaborer avec d'autres équipes dans la zone d'exclusion de tout l'Urzikstan. Pouvant accueillir jusqu'à 8 équipes de 3 (24 joueurs), le jeu encourage le travail d'équipe et la réalisation d'objectifs stratégiques.

CoD:MW3 regroupe également les modes multijoueurs dans des listes de lecture, permettant aux joueurs de faire la queue pour plusieurs modes de jeu simultanément. Il existe différentes listes de lecture, notamment :

- Hardcore : Offre une expérience stimulante avec un HUD limité, une santé faible et des tirs amis activés.
- Gun Game : Un mode progressif dans lequel les joueurs avancent à travers différentes armes en marquant des victoires.
- Moshpit 10v10 : Un mélange de modes de jeu avec des équipes plus grandes pour des batailles intenses.
- Most Pit : Comprend Team Deathmatch, Domination, Hardpoint et Kill Confirmed.
- Rust 24/7 : 6v6 Mosh Pit sur Rust avec des modes de jeu comme Kill Confirmed, Domination, Hardpoint et Team Deathmatch.
- Rustment 24/7 : 6v6 Mosh Pit sur Rust et Shipment, avec Kill Confirmed, Domination, Hardpoint et Team Deathmatch.
- Terminal 24h/24 et 7j/7 : Mosh Pit 6v6 sur Terminal avec des modes de jeu comme Kill Confirmed, Domination, Hardpoint et Team Deathmatch.
- Liste De Lecture Expérimentale : Fournit une plate-forme pour expérimenter et fournir des commentaires sur les ajustements de gameplay de la part de l'équipe de conception.
- Invasion : Match à mort en équipe à grande échelle pour une expérience multijoueur immersive et stratégique.



Opérateurs

Ce jeu introduit 25 opérateurs supplémentaires au lancement, portant le nombre total d'opérateurs disponibles à plus de 90, dont beaucoup sont repris de Modern Warfare 2. Chaque opérateur offre des options de personnalisation, notamment des skins, des mouvements de finition et des informations biographiques.



Armes

Les joueurs peuvent choisir parmi une large gamme d'armes primaires et secondaires. Le jeu introduit 37 nouvelles armes, accompagnées de 77 armes reprises de Modern Warfare 2.

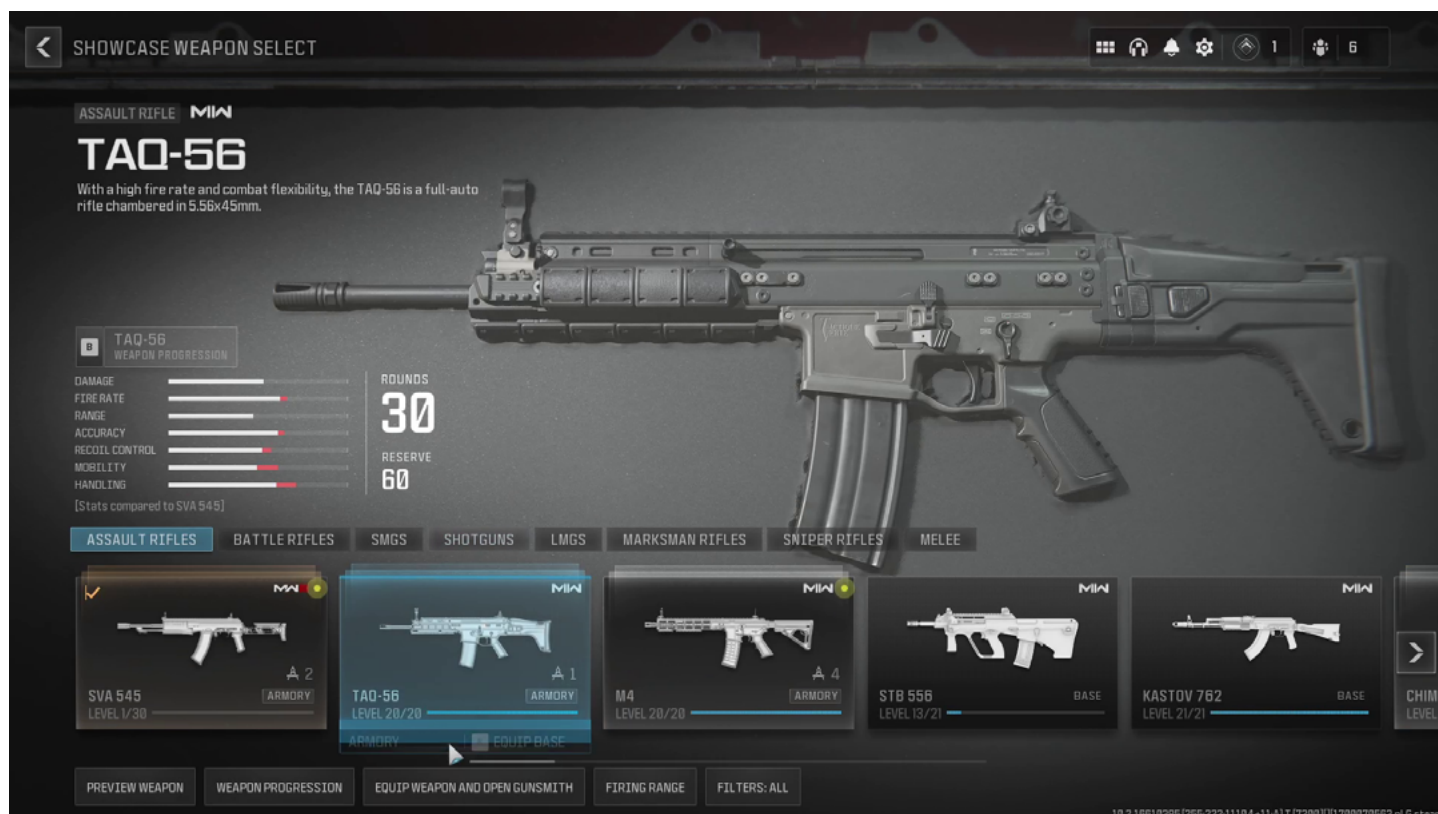
Armes Principales

- Fusils D'assaut : Moyenne portée. Complètement automatique. Mobilité moyenne.
- Fusils De Combat : Moyenne à longue portée. Rafale semi-automatique ou à 3 coups. Mobilité moyenne.
- SMG : À courte portée. Complètement automatique. Grande mobilité.
- Fusils De Chasse : À très courte portée. Variété de mécanismes de tir. Grande mobilité.
- LMG : Moyenne à longue portée. Complètement automatique. Faible mobilité.
- Fusils De Précision : Moyenne à longue portée. Mobilité supérieure à la moyenne.
- Fusils De Précision : extrême longue portée. Faible mobilité.

Armes Secondaires

- Armes De Poing : À courte portée. Variété de mécanismes de tir. Deuxième mobilité la plus rapide.
- Lanceurs : N'importe quelle gamme. Chargement unique. Faible mobilité.
- Armes De Mêlée : Portée des coups de poing. Mobilité la plus rapide.

Gunsmith dans CoD:MW3 fonctionne de la même manière que son prédécesseur, où Weapon XP est utilisé pour débloquer des pièces jointes et des fonctionnalités. Un nouvel ajout, Aftermarket Parts, introduit des kits de conversion dans Gunsmith, permettant aux joueurs de créer des configurations d'armes uniques.

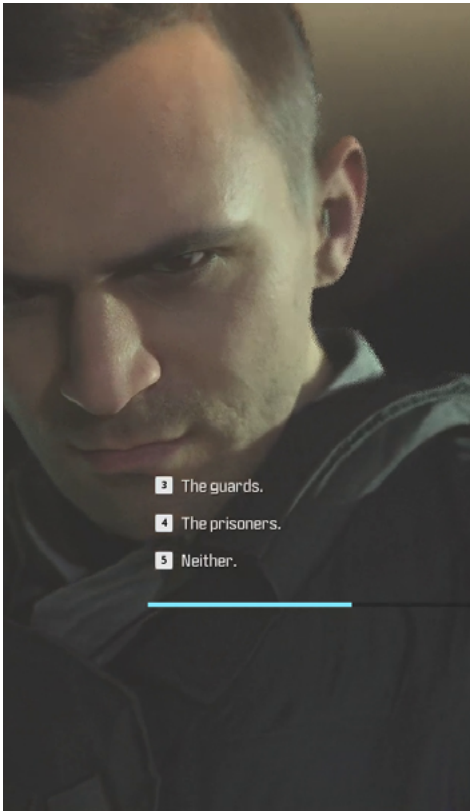


Chargements

Avoir le bon équipement peut faire toute la différence dans vos performances. Les équipements deviennent disponibles au niveau du joueur 4 et même si cela peut sembler familier, la principale différence réside dans les gilets.

Lors du choix d'un équipement, il est conseillé de sélectionner un équipement doté de capacités complémentaires.

- **Gilets** : Le gilet que vous sélectionnez influence le nombre d'équipements mortels, tactiques, d'améliorations de terrain, de bottes, de gants et d'équipement que vous pouvez emporter avec vous.
- **Gants** : Les gants ont des avantages qui améliorent le maniement des armes, ainsi que l'équipement tactique et mortel.
- **Gants** : Améliorez la manipulation des armes primaires et secondaires, ainsi que de l'équipement tactique et mortel.
- **Bottes** : Améliorent le mouvement, la nage, la maniabilité et réduisent le bruit lors des déplacements.
- **Équipement** : Équipement pour améliorer les capacités de combat, notamment le maniement des armes, la réduction des dégâts, les immunités et les améliorations de mouvement.
- **Tactiques** : Inclut des équipements qui peuvent blesser les joueurs sans provoquer de victimes directes, sauf dans des états affaiblis. Certains équipements tactiques sont déployables et récupérables.
- **Lethals** : Équipement capable de tuer directement les joueurs ennemis.
- **Améliorations Sur Le Terrain** : Appareils tactiques rechargeables fournissant des objets offensifs et défensifs. Ces améliorations vont de la modification des points d'apparition à la dissimulation des traces et à la révélation des ennemis. Les mises à niveau sur le terrain nécessitent une charge, influencée par l'utilisation de l'équipement tactique et mortel.



Environnements

CoD:MW3 propose dès sa sortie une liste de 20 cartes jouables, comprenant 16 cartes principales complétées par 4 environnements étendus. Les nouvelles cartes introduites incluent celles conçues pour les modes Guerre terrestre et Invasion, ainsi qu'une carte colossale du mode Guerre.



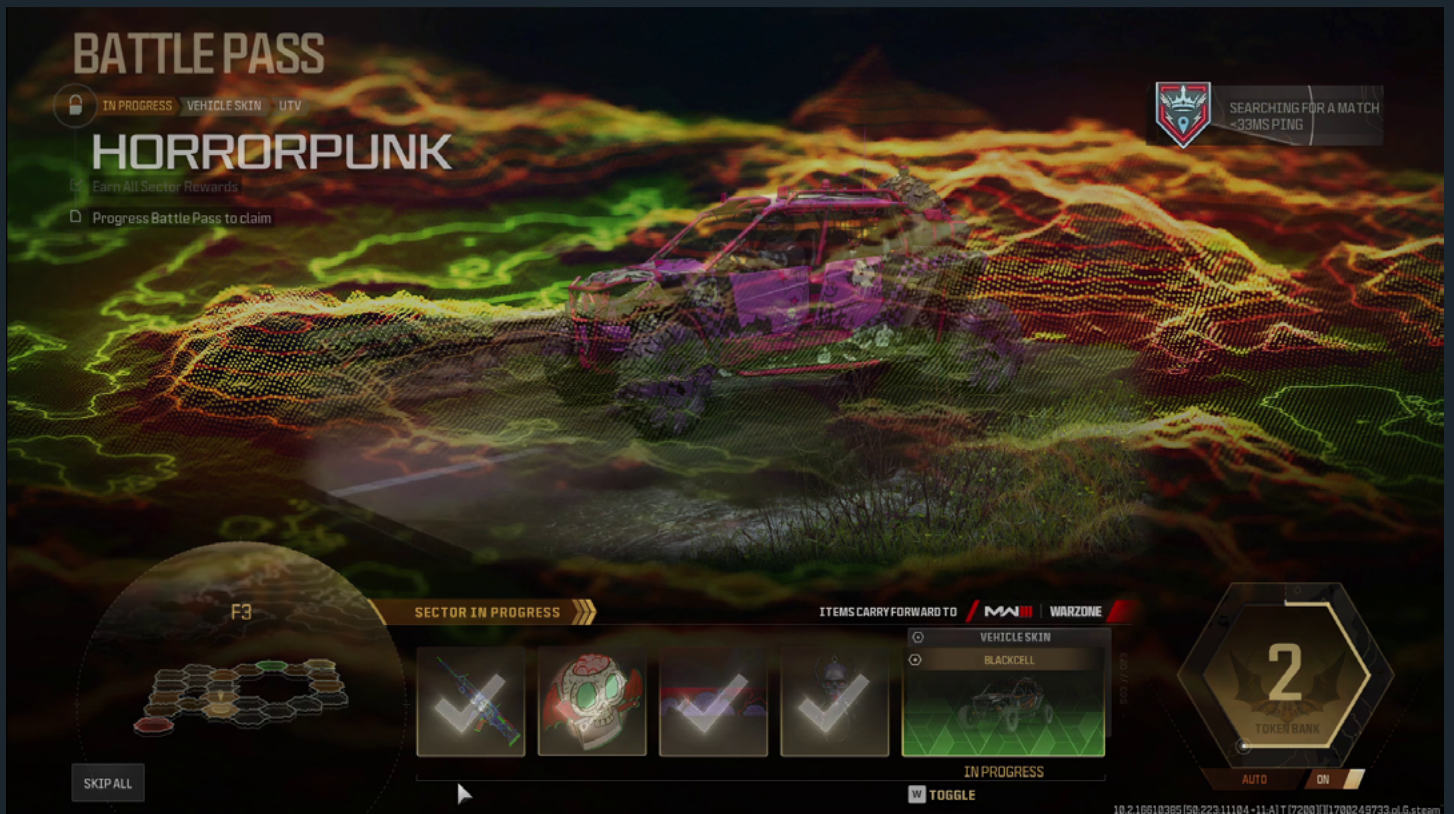
Plans

- **Afghan** : Un vaste paysage désertique offrant des positions stratégiques, idéales pour les tireurs d'élite et les passionnés de combat à longue portée.
- **Derail** : Situé dans un environnement enneigé avec un train écrasé, mélangeant des scénarios de combat rapproché et à longue portée. Les espaces intérieurs et extérieurs répondent à différents styles de jeu.
- **Estate** : Présentant un somptueux manoir dans un environnement boisé, offrant des expériences de jeu diverses avec des coins restreints et des espaces ouverts. Les approches tactiques peuvent utiliser le manoir et ses environs.
- **Favela** : Située dans un bidonville brésilien animé, connu pour ses combats rapprochés intenses dans des rues étroites et plusieurs niveaux, nécessitant une navigation stratégique et une utilisation efficace de la verticalité.
- **Highrise** : Situé dans un gratte-ciel moderne, proposant un gameplay vertical intense avec un mélange d'engagements rapprochés et à longue portée. Les batailles sur plusieurs étages et sur les toits contribuent à une expérience dynamique.
- **Invasion** : Une carte sur le thème militaire offrant divers scénarios de combat, des combats rapprochés dans des bâtiments aux zones ouvertes, répondant à différents styles de jeu.



- Karachi : Présentant un environnement urbain avec des rues et des bâtiments étroits, offrant une expérience de combat dynamique au corps à corps, idéale pour les engagements rapides.
- Quarry : Située dans une installation minière, offrant divers scénarios de combat avec une combinaison d'espaces intérieurs et extérieurs. Le terrain rocheux et l'équipement minier offrent une couverture et un avantage tactique.
- Rundown : Situé dans un complexe militaire, comprenant des couloirs étroits et des espaces ouverts adaptés à différents styles de jeu, du combat rapproché aux engagements à moyenne portée.
- Rust : Une petite carte emblématique connue pour son gameplay intense et rapide, présentant une structure centrale avec des opportunités de combat rapproché.
- Scrapyard : Situé dans une installation de recyclage de ferraille, offrant un mélange d'espaces intérieurs et extérieurs adaptés à diverses tactiques et styles de jeu.
- Skidrow : Une carte urbaine se déroulant dans une ville la nuit, avec un mélange de couloirs étroits et de rues ouvertes, adaptée aux combats rapprochés et à moyenne portée.
- Terminal : Situé dans un aéroport, offrant diverses opportunités de jeu tactique avec des rencontres dynamiques dans et autour du terminal.
- Underpass : Un réseau complexe de tunnels et d'égouts souterrains, connu pour sa conception complexe en forme de labyrinthe, idéale pour les combats rapprochés et les éléments de surprise.
- Wasteland : Un paysage désertique post-apocalyptique ouvert offrant de nombreuses possibilités d'engagements à longue portée.
- Sub Base : Une carte enneigée à plusieurs niveaux avec de grands espaces ouverts, des bâtiments fermés et des toits exposés. Une cour très contestée sert de point focal aux fusillades.

CONSEILS & ASTUCES



Ne regarde pas

Les virages sont à haut risque. Réfléchissez bien avant de jeter un coup d'œil dans un coin, en particulier dans les moments critiques où votre équipe a une mince avance. Sauf si cela est nécessaire, restez plutôt à couvert.

Avantage de la caméra de mort

Évitez de sauter votre caméra de la mort tout de suite ; utilisez-le plutôt pour flanquer les ennemis et identifier où se trouvent les campeurs.

Regardez la mini-carte

Prenez l'habitude d'analyser régulièrement votre mini-carte à la recherche d'informations. Cela vous permet de surprendre les ennemis, en les pénétrant pendant qu'ils sont encore en train de guérir et de recharger après leur précédente fusillade, car tirer avec une arme non supprimée révèle les ennemis sous forme de points rouges.



AFGHAN
TEAM DEATHMATCH



CONCLUSION

Call of Duty : Modern Warfare 3 présente une série de haut niveau pour le PvP, marquée par des fonctionnalités multijoueurs exceptionnelles et des cartes, modes et personnalisations populaires. Cependant, il fait face à des critiques pour une série faible en Zombies et une campagne terne trop fortement influencée par Warzone. Bien qu'il soit considéré comme l'une des entrées les plus faibles de la franchise, le jeu, âgé de 20 ans, montre toujours la vitalité durable de la série Call of Duty.