

GAMER GUIDE

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE
3 EDITION



the need to know you didn't know you needed



N
B
E

¿QUÉ ES?

Z
O
N
E
I
N
T
R
O
D
U
C
T
I
O
N



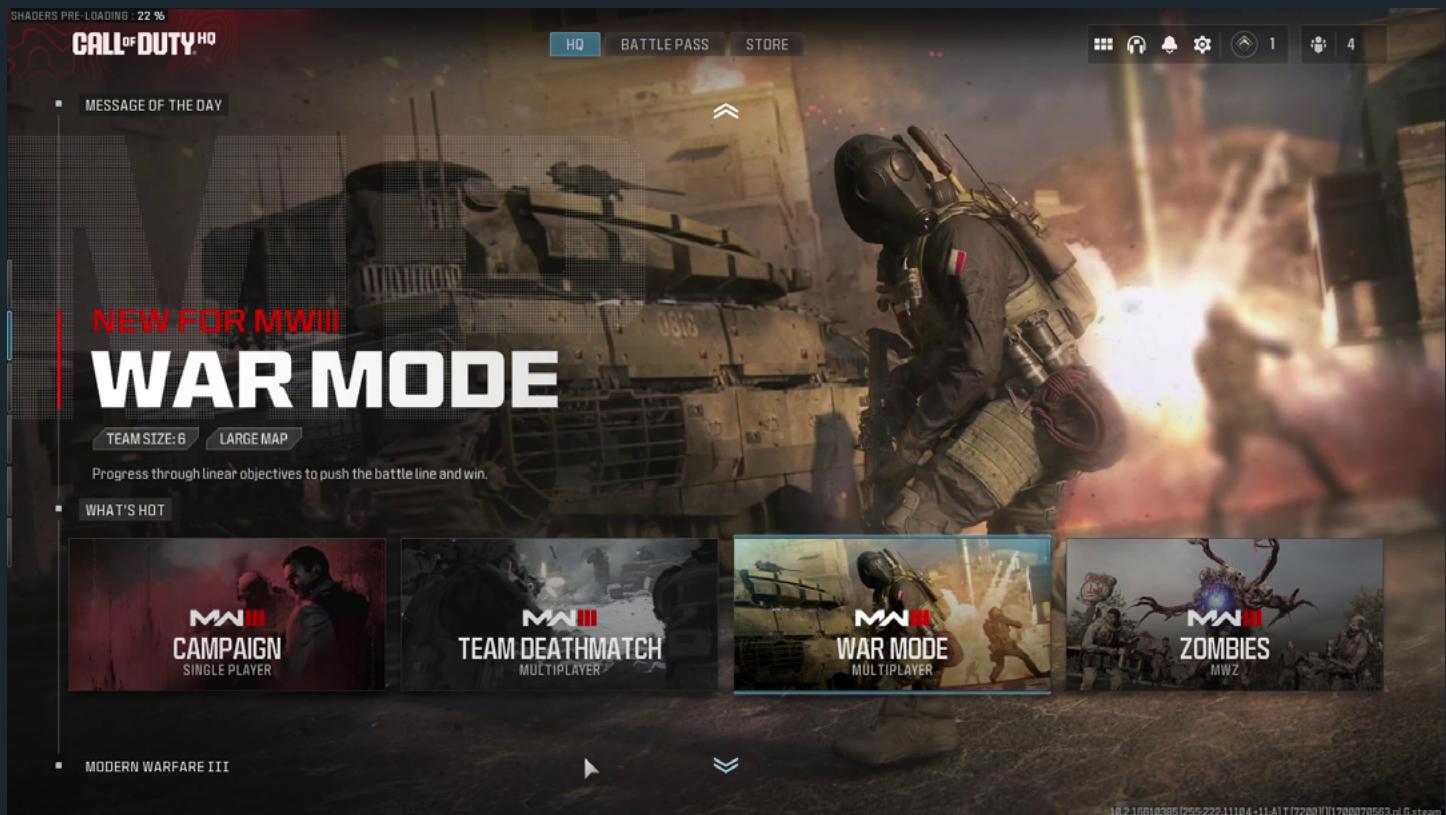
Lanzado en noviembre de 2023, Call of Duty: Modern Warfare III (CoD:MW3), desarrollado conjuntamente por Infinity Ward y Sledgehammer Games y publicado por Activision, es un destacado juego de disparos en primera persona. Como secuela directa del muy elogiado Modern Warfare II, no solo marca la tercera entrega de la subserie reiniciada de Modern Warfare, sino que también es la vigésima entrada de la estimada serie Call of Duty. Jugable en PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One y Xbox Series X/S, el juego mantiene la ambientación realista y moderna de sus predecesores al tiempo que ofrece una narrativa cautivadora.



La historia de CoD:MW3 sigue la persecución del Task Force 141 de Vladimir Makarov, un ultranacionalista y terrorista ruso que planea una Tercera Guerra Mundial. La experiencia multijugador presenta mapas remasterizados de Modern Warfare 2, con planes para al menos 12 mapas nuevos después del lanzamiento. Además, la colaboración con Treyarch en el modo Zombies presenta una emocionante experiencia de jugador versus entorno de mundo abierto.

DESGLOSE DE LOS BÁSICOS

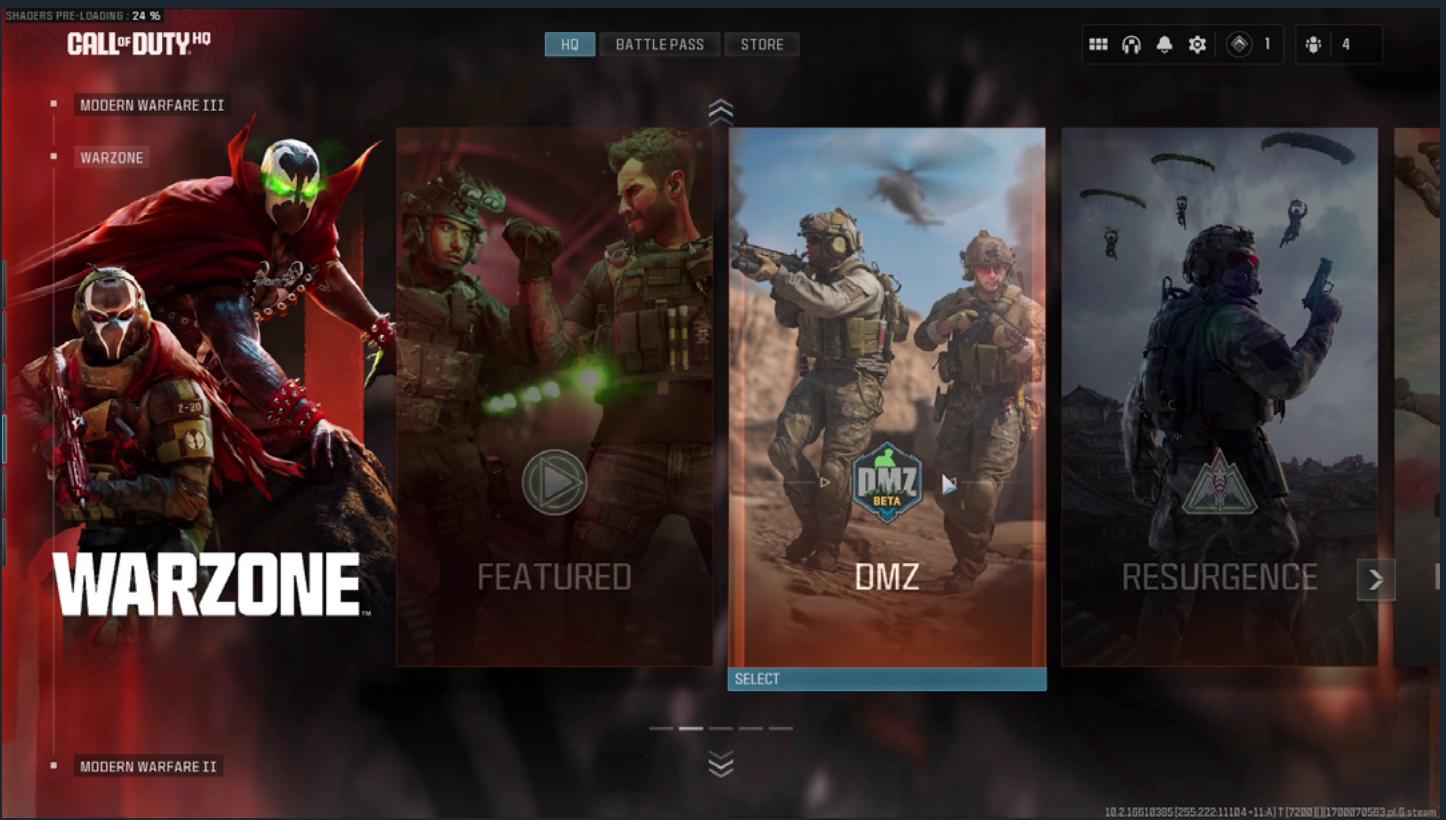
Mecánica



Modos y Listas De Reproducción

CoD:MW3 presenta una variedad de modos multijugador junto con la campaña para un jugador, incluidos clásicos que regresan como Team Deathmatch, así como algunos modos nuevos:

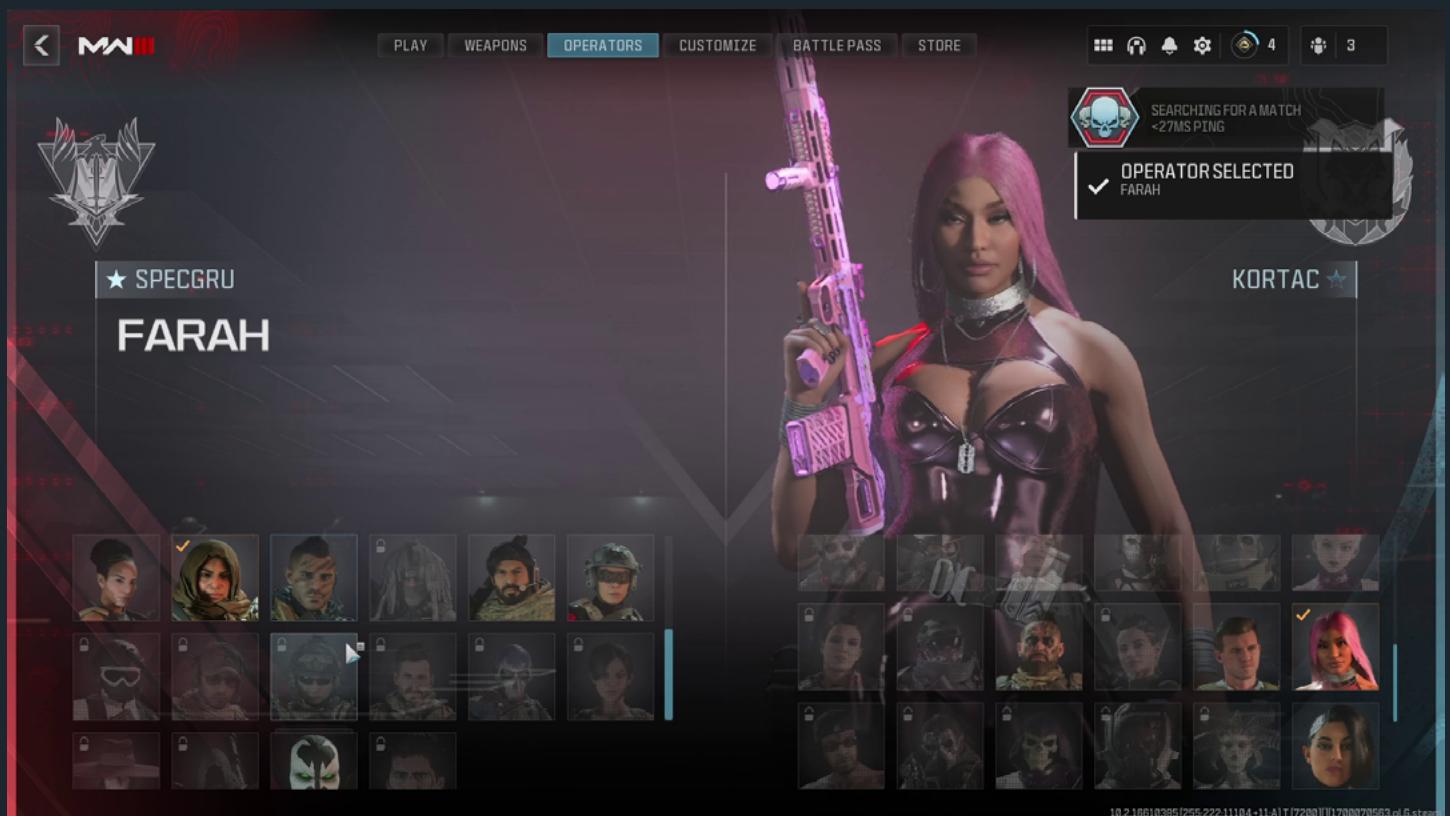
- Team Deathmatch (TDM): Un popular modo multijugador donde el objetivo es simple: eliminar a todos los jugadores del equipo contrario. El primer equipo que alcance el límite de 100 puntos gana, o si el tiempo excede los 10 minutos, la victoria es para el equipo con el puntaje más alto. Normalmente se juega en partidos de 6 contra 6 con grupos de entre 1 y 6 jugadores.
- Todos Contra Todos (FFA): En FFA, no hay equipos; es cada jugador por sí mismo. El objetivo es eliminar a otros para alcanzar el límite de 30 puntos o tener la puntuación más alta después de 10 minutos. Los 3 mejores jugadores al final del partido salen victoriosos.
- Dominación: Captura, retiene y defiende 3 objetivos para ganar puntos. Sin límite de tiempo, aspira a una victoria rápida alcanzando el límite de 200 puntos. El primer equipo que alcance este límite se asegurará la victoria.
- Buscar y Destruir: Los objetivos alternan entre detonar o desactivar una bomba. Sin reapariciones; si es eliminado, observe hasta la siguiente ronda. Cada ronda de 2 minutos contribuye al total de 6 rondas. El tamaño del grupo puede variar de 1 a 6 jugadores.



- Muerte Confirmada: El objetivo consiste en matar enemigos y recoger sus placas de identificación para obtener puntos. Recoger las etiquetas de los aliados caídos le niega puntos al enemigo. El ganador lo determina el primer equipo que alcance 75 puntos o tenga la puntuación más alta después de 10 minutos.
- Hardpoint: Los equipos compiten para controlar un área designada y ganan puntos por cada segundo que se mantiene. Gana el primer equipo que alcance el límite de 250 puntos en un partido de 5 minutos.
- Control: Los equipos pretenden capturar 2 objetivos, gestionando 30 vidas colectivamente. Después de capturar ambos objetivos, un equipo gana un punto. Los equipos alternan entre defender y atacar, y el primero en ganar 3 puntos gana cada ronda de 1,5 minutos.
- Cutthroat: Un nuevo modo multijugador que involucra a 3 equipos de 3 jugadores cada uno en una partida de 3 contra 3 contra 3.
- Modo Guerra: Visto anteriormente en Call of Duty: WWII, este modo implica avanzar a través de objetivos lineales para cambiar la línea de batalla y asegurar la victoria.
- Guerra Terrestre: Participa en una guerra a gran escala con combates de vehículos. Asegure y controle los objetivos para ganar puntos, y los objetivos capturados desbloquean ubicaciones de generación avanzadas para su equipo.
- Modo Zombies: Zombies presenta un modo de juego PvE (jugador contra entorno) de mundo abierto, que desafía a los jugadores a sobrevivir contra oleadas masivas de zombies. A diferencia de las versiones anteriores, Zombies de CoD:MW3 ofrece una experiencia más cooperativa, permitiendo a los jugadores formar escuadrones y colaborar con otros equipos en la Zona de Exclusión en todo Urzikstan. Con soporte para hasta 8 equipos de 3 (24 jugadores), el juego fomenta el trabajo en equipo y la consecución de objetivos estratégicos.

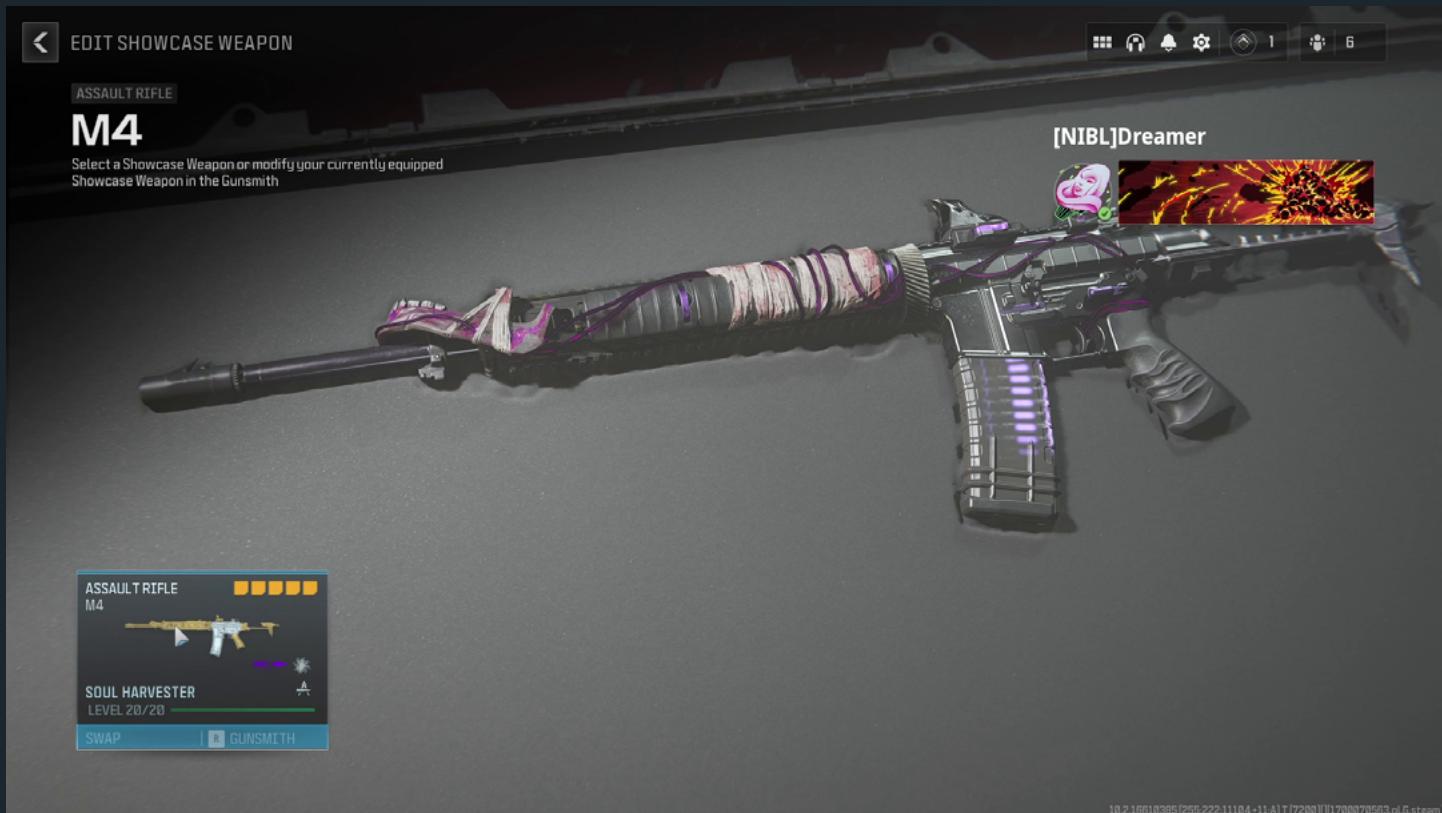
CoD:MW3 también incluye modos multijugador en listas de reproducción, lo que permite a los jugadores hacer cola para múltiples modos de juego simultáneamente. Hay varias listas de reproducción, que incluyen:

- Incondicional: Ofrece una experiencia desafiante con un HUD limitado, baja salud y fuego amigo habilitado.
- Juego De Armas: Un modo progresivo en el que los jugadores avanzan a través de diferentes armas al conseguir muertes.
- Moshpit 10v10: Una combinación de modos de juego con equipos más grandes para batallas intensas.
- Most Pit: Incluye Team Deathmatch, Domination, Hardpoint y Kill Confirmed.
- Rust 24/7: Mosh Pit 6v6 en Rust con modos de juego como Kill Confirmed, Domination, Hardpoint y Team Deathmatch.
- Rustment 24/7: Mosh Pit 6v6 en Rust y Shipment, Kill Confirmed, Domination, punto duro y combate a muerte por equipos.
- Terminal 24/7: Mosh Pit 6v6 en Terminal con modos de juego como Kill Confirmed, Domination, Hardpoint y Team Deathmatch.
- Lista De Reproducción Experimental: Proporciona una plataforma para experimentar y brindar comentarios sobre los ajustes del juego por parte del equipo de diseño.
- Invasión: Team Deathmatch basado en escuadrones a gran escala para una experiencia multijugador inmersiva y estratégica.



Operadores

Este juego presenta 25 operadores adicionales en el lanzamiento, ampliando el número total de operadores disponibles a más de 90, muchos de ellos transferidos de Modern Warfare 2. Cada operador ofrece opciones de personalización, que incluyen máscaras, movimientos finales e información biográfica.



Armas

Los jugadores pueden elegir entre una amplia gama de armas primarias y secundarias. El juego presenta 37 armas nuevas, acompañadas de 77 armas heredadas de Modern Warfare 2.

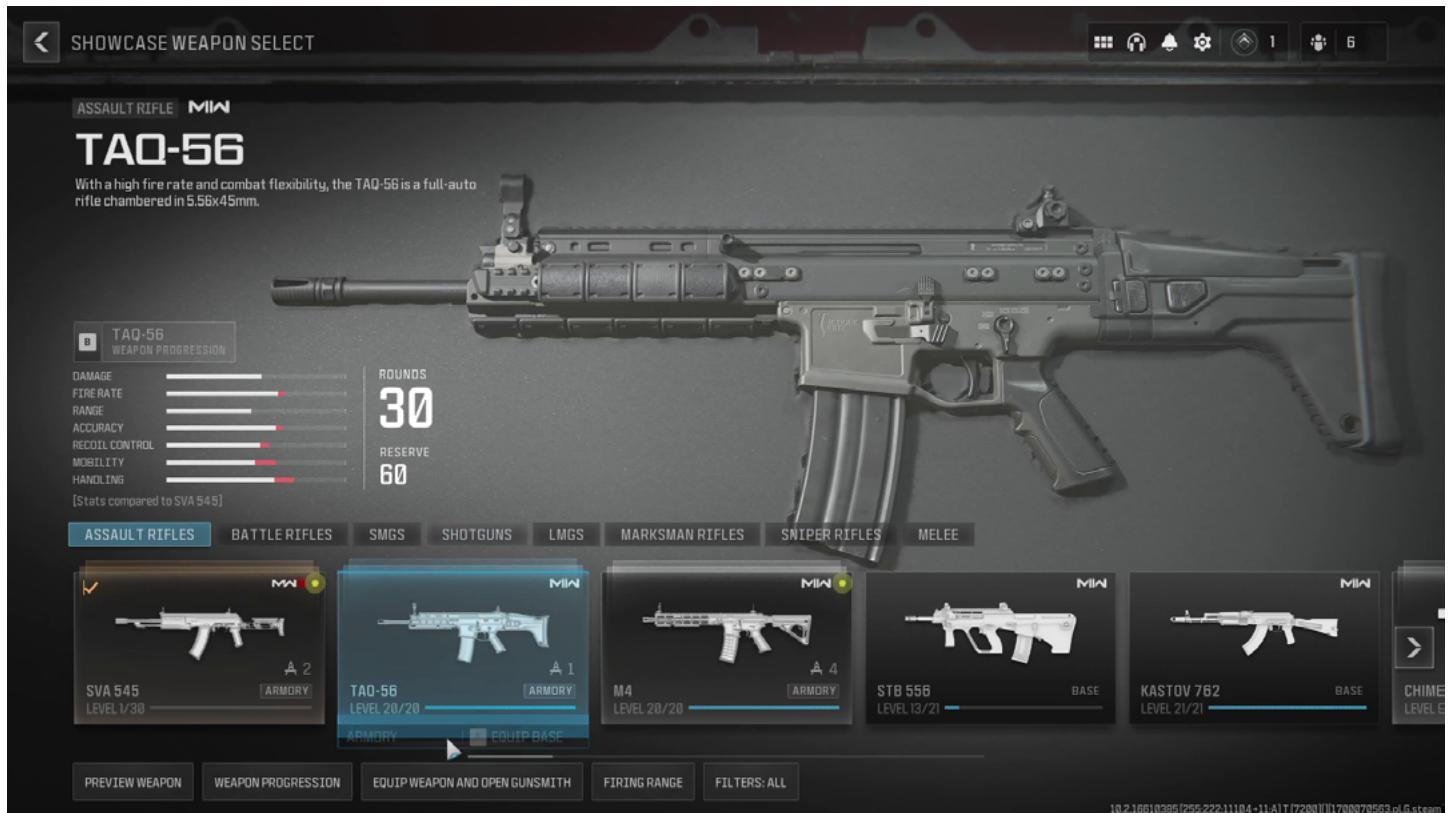
Armas Primarias

- Rifles De Asalto: De alcance medio. Totalmente automático. Movilidad media.
- Rifles De Batalla: De medio a largo alcance. Ráfaga semiautomática o de 3 balas. Movilidad media.
- SMG: De corto alcance. Totalmente automático. Alta movilidad.
- Escopetas: Extrema corta distancia. Variedad de mecanismos de disparo. Alta movilidad.
- LMG: De medio a largo alcance. Totalmente automático. Baja movilidad.
- Rifles De Tirador: De medio a largo alcance. Movilidad superior a la media.
- Rifles De Francotirador: De largo alcance extremo. Baja Movilidad.

Armas Secundarias

- Armas Cortas: De corto alcance. Variedad de mecanismos de disparo. Segunda movilidad más rápida.
- Lanzadores: Cualquier alcance. Carga única. Baja Movilidad.
- Armas Cuerpo a Cuerpo: Alcance de puñetazos. Movilidad más rápida.

Gunsmith en CoD:MW3 funciona de manera similar a su predecesor, donde Weapon XP se usa para desbloquear accesorios y funciones. Una nueva incorporación, Aftermarket Parts, presenta kits de conversión en Gunsmith, lo que permite a los jugadores crear configuraciones de armas únicas.

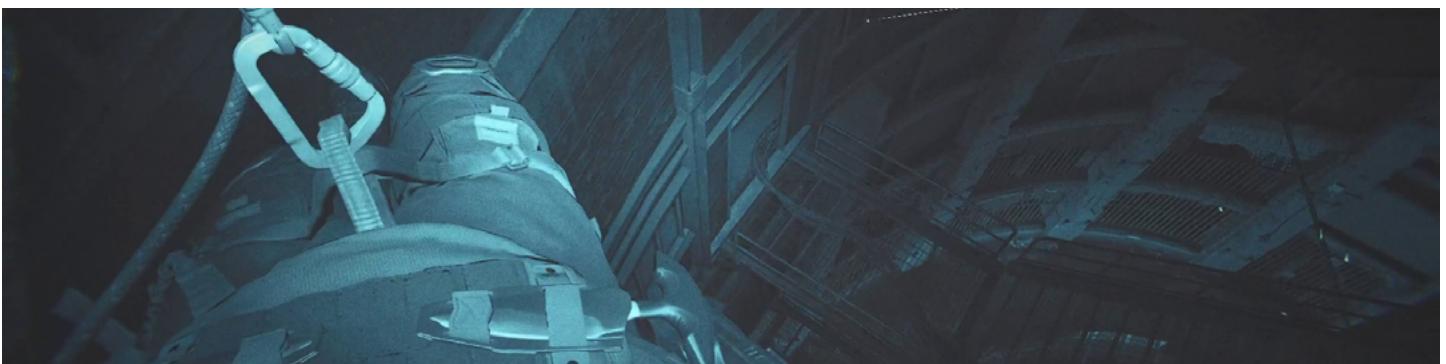
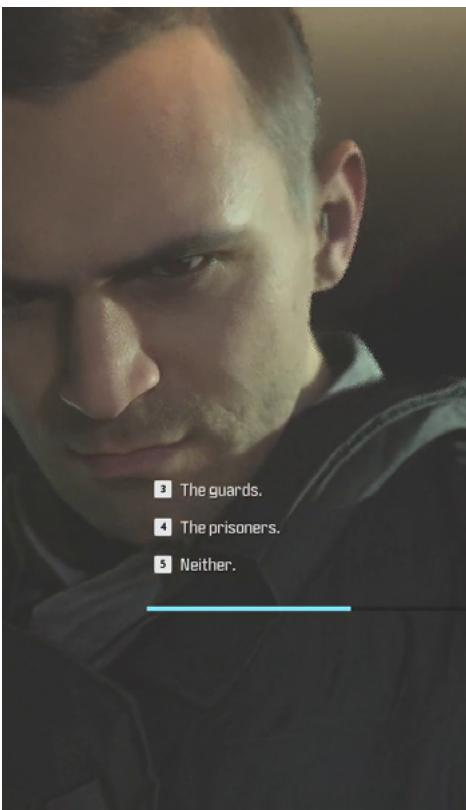


Equipamientos

Tener el equipo adecuado puede marcar la diferencia en tu rendimiento. Los equipamientos estarán disponibles en el nivel de jugador 4 y, aunque pueda parecer familiar, la diferencia clave radica en los chalecos.

Al elegir un equipamiento, es recomendable seleccionar equipo con habilidades complementarias.

- Chalecos: El chaleco que selecciones influye en la cantidad de letales, tácticas, mejoras de campo, botas, guantes y equipo que puedes llevar contigo.
- Guantes: Los guantes tienen ventajas que mejoran el manejo de armas, así como el equipo táctico y letal.
- Guantes: Mejoran el manejo de armas primarias y secundarias, junto con equipos tácticos y letales.
- Botas: Mejoran el movimiento, la natación, la maniobrabilidad y reducen el ruido al moverse.
- Equipo: Equipo para mejorar las habilidades de combate, incluido el manejo de armas, reducción de daños, inmunidades y mejoras de movimiento.
- Tácticas: Incluye equipo que pueda dañar a los jugadores sin causar muertes directas, excepto en estados debilitados. Algunos equipos tácticos son desplegables y recuperables.
- Letales: Equipos capaces de matar directamente a los jugadores enemigos.
- Mejoras De Campo: Dispositivos tácticos recargables que proporcionan elementos ofensivos y defensivos. Estas mejoras van desde alterar los puntos de generación hasta ocultar pasos y revelar enemigos. Las actualizaciones de campo requieren carga, influenciadas por el uso de equipos tácticos y letales.



Ambiente

CoD:MW3 cuenta con una lista de 20 mapas jugables desde su lanzamiento, que comprende 16 mapas principales complementados con 4 entornos expansivos. Los nuevos mapas introducidos incluyen aquellos diseñados para los modos Guerra Terrestre e Invasión, junto con un mapa colosal del Modo Guerra.



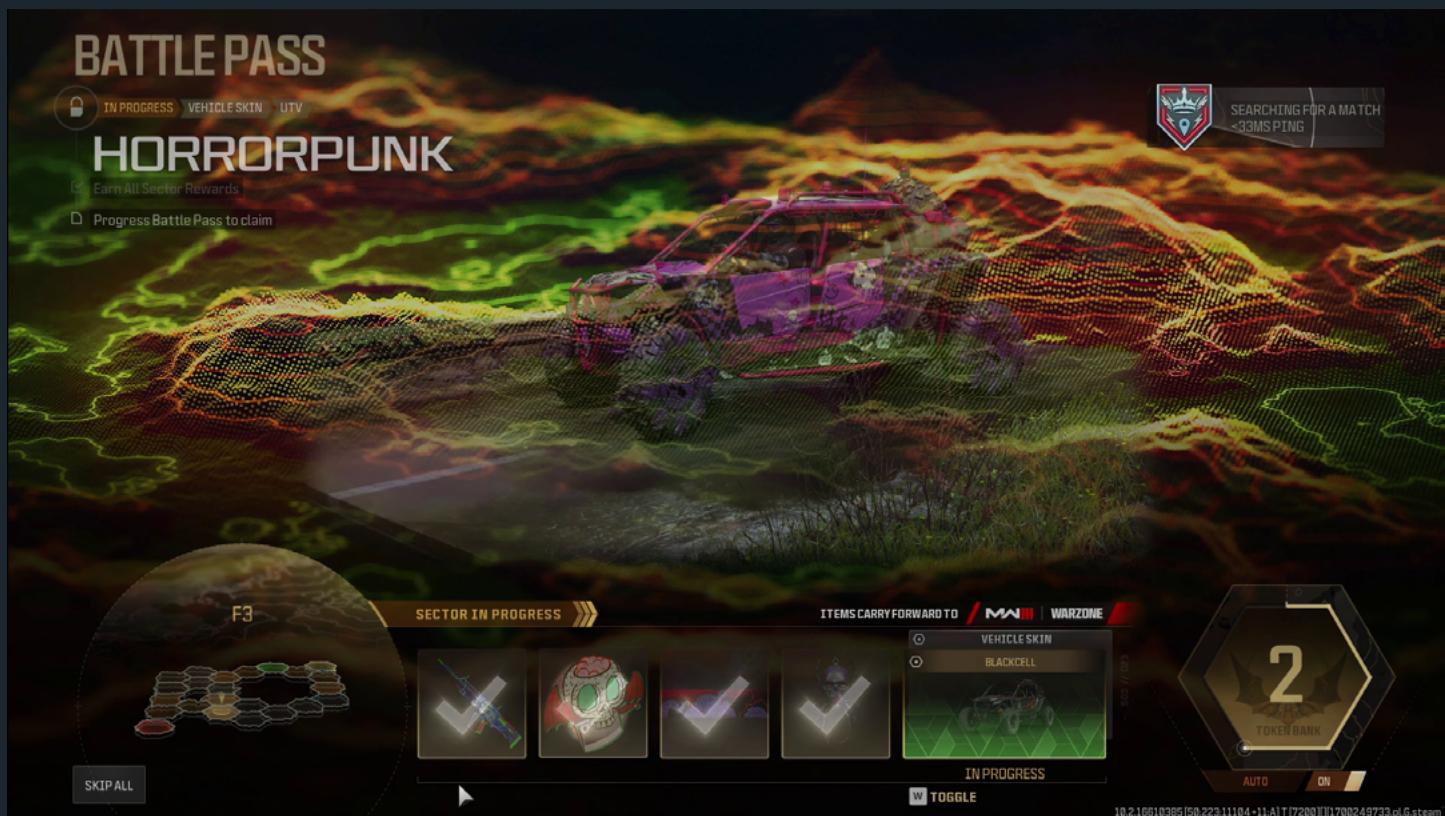
Mapas

- Afghan: Un vasto paisaje desértico que ofrece posiciones estratégicas, ideal para francotiradores y entusiastas del combate de largo alcance.
- Derail: Ambientado en un entorno nevado con un tren estrellado, combina escenarios de combate cuerpo a cuerpo y de largo alcance. Las áreas interiores y exteriores se adaptan a varios estilos de juego.
- Estate: Presenta una lujosa mansión en un entorno boscoso, brindando diversas experiencias de juego con rincones estrechos y espacios abiertos. Los enfoques tácticos pueden utilizar la mansión y sus alrededores.
- Favela: Ambientado en un vibrante barrio de chabolas brasileño, conocido por intensos combates cuerpo a cuerpo en calles estrechas y múltiples niveles, que requieren navegación estratégica y uso efectivo de la verticalidad.
- Highrise: Ubicado en un rascacielos moderno, presenta un intenso juego vertical con una combinación de enfrentamientos cuerpo a cuerpo y de largo alcance. Múltiples pisos y batallas en tejados contribuyen a una experiencia dinámica.
- Invasión: Un mapa de temática militar que ofrece diversos escenarios de combate, desde batallas cuerpo a cuerpo en edificios hasta áreas abiertas, que se adaptan a varios estilos de juego.



- Karachi: Presenta un entorno urbano con calles estrechas y edificios, que brinda una experiencia de combate dinámica y cuerpo a cuerpo, ideal para enfrentamientos de ritmo rápido.
- Quarry: Ambientado en una instalación minera, que ofrece diversos escenarios de combate con una combinación de áreas interiores y exteriores. El terreno rocoso y el equipo minero brindan cobertura y ventaja táctica.
- Rundown: Ambientado en un complejo militar, con pasillos estrechos y espacios abiertos adecuados para diferentes estilos de juego, desde combates cuerpo a cuerpo hasta enfrentamientos a media distancia.
- Rust: Un mapa pequeño e icónico conocido por su juego intenso y rápido, que presenta una estructura central con oportunidades para combates cuerpo a cuerpo.
- Scrapyard: Ambientado en una instalación de reciclaje de chatarra, que ofrece una combinación de áreas interiores y exteriores adecuadas para diversas tácticas y estilos de juego.
- Skidrow: Un mapa urbano ambientado en una ciudad de noche, con una combinación de pasillos estrechos y calles abiertas, adecuado tanto para combates cuerpo a cuerpo como a media distancia.
- Terminal: Ambientado en un aeropuerto, brinda varias oportunidades para el juego táctico con encuentros dinámicos dentro y alrededor de la terminal.
- Underpass: Una compleja red de túneles subterráneos y alcantarillas, conocida por su intrincado diseño en forma de laberinto, ideal para combates cuerpo a cuerpo y elementos sorpresa.
- Wasteland: Un paisaje desértico abierto y posapocalíptico que ofrece amplias oportunidades para enfrentamientos de largo alcance.
- Sub Base: Un mapa nevado de varios niveles con grandes espacios abiertos, edificios cerrados y tejados expuestos. Un patio muy disputado sirve como punto focal para los tiroteos.

CONSEJOS Y TRUCOS



No mires

Las curvas son de alto riesgo. Piense detenidamente antes de asomarse a la vuelta de una esquina, especialmente en momentos críticos cuando su equipo tiene una ligera ventaja. A menos que sea necesario, mejor quédate a cubierto.

Ventaja de la cámara de la muerte

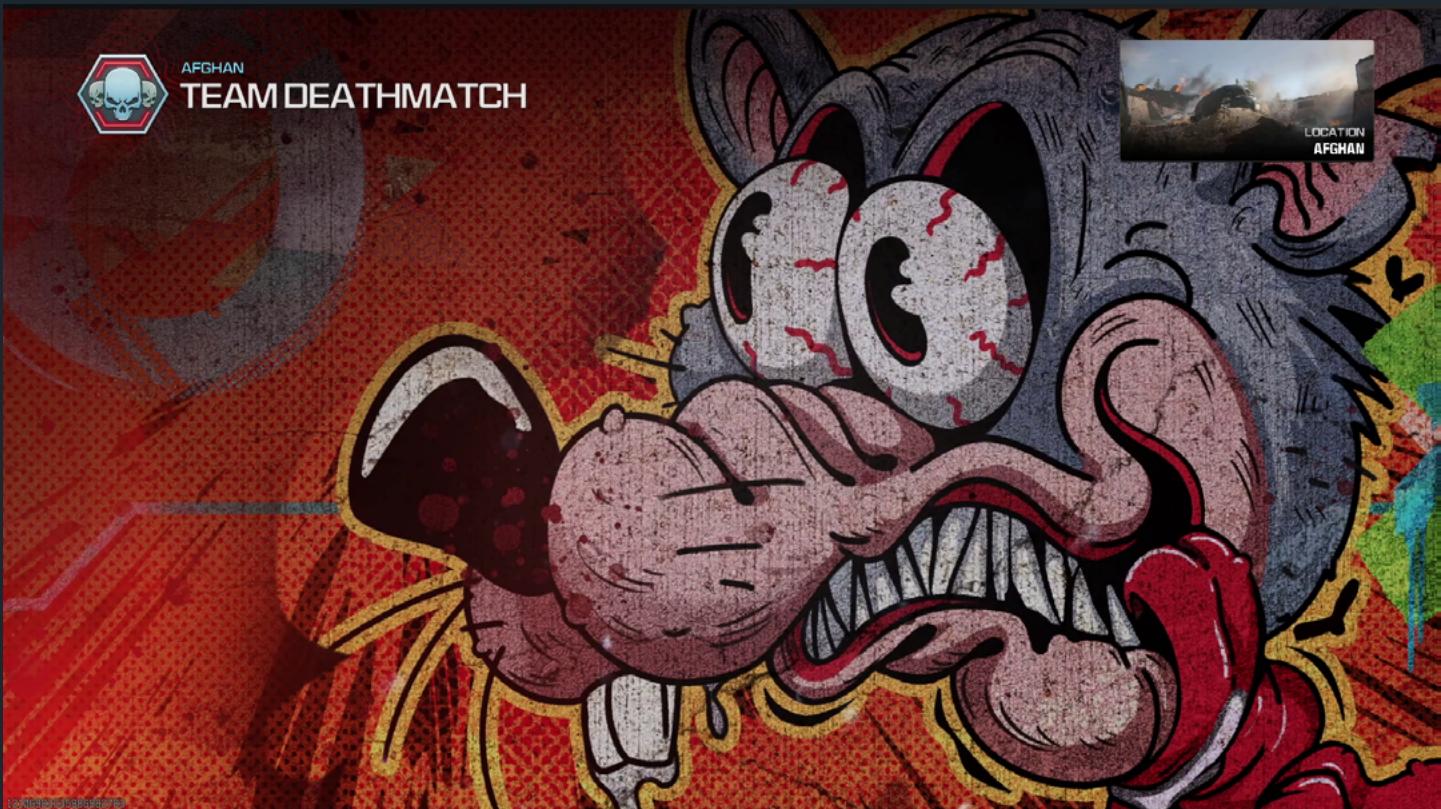
Evite saltarse la cámara de la muerte de inmediato; en su lugar, utilícelo para flanquear a los enemigos e identificar el paradero de los campistas.

Mira el minimapa

Desarrolla el hábito de escanear periódicamente tu minimapa en busca de información. Esto te permite tomar a los enemigos con la guardia baja, abalanzarte mientras aún se están curando y recargar de su tiroteo anterior, ya que disparar un arma no suprimida revela a los enemigos como puntos rojos.



AFGHAN
TEAM DEATHMATCH



CONCLUSIÓN

Call of Duty: Modern Warfare 3 presenta una serie de alto nivel para PvP, marcada por características multijugador excepcionales y mapas, modos y personalización populares. Sin embargo, enfrenta críticas por una serie baja en Zombies y una campaña mediocre influenciada demasiado por Warzone. A pesar de ser visto como una de las entradas más débiles de la franquicia, el juego, a sus 20 años, todavía muestra la vitalidad perdurable de la serie Call of Duty.