Die Kampagne
Modern Warfare 3

Die Russen haben ihre **Flotte** im Hudson River geparkt und beschießen New York.

Während das erste **Modern Warfare** noch für sich allein stand und uns mit einem eindeutigen und befriedigenden Schluss verabschiedete, ersann Entwickler Infinity Ward im zweiten Teil eine (an vielen Stellen wirre) Geschichte mit einigen nicht zu Ende geführten Handlungssträngen. Genau die bilden die Basis für **Modern Warfare 3**. Und wieder werden wir in den unterschiedlichsten Rollen rund um den Globus gejagt.

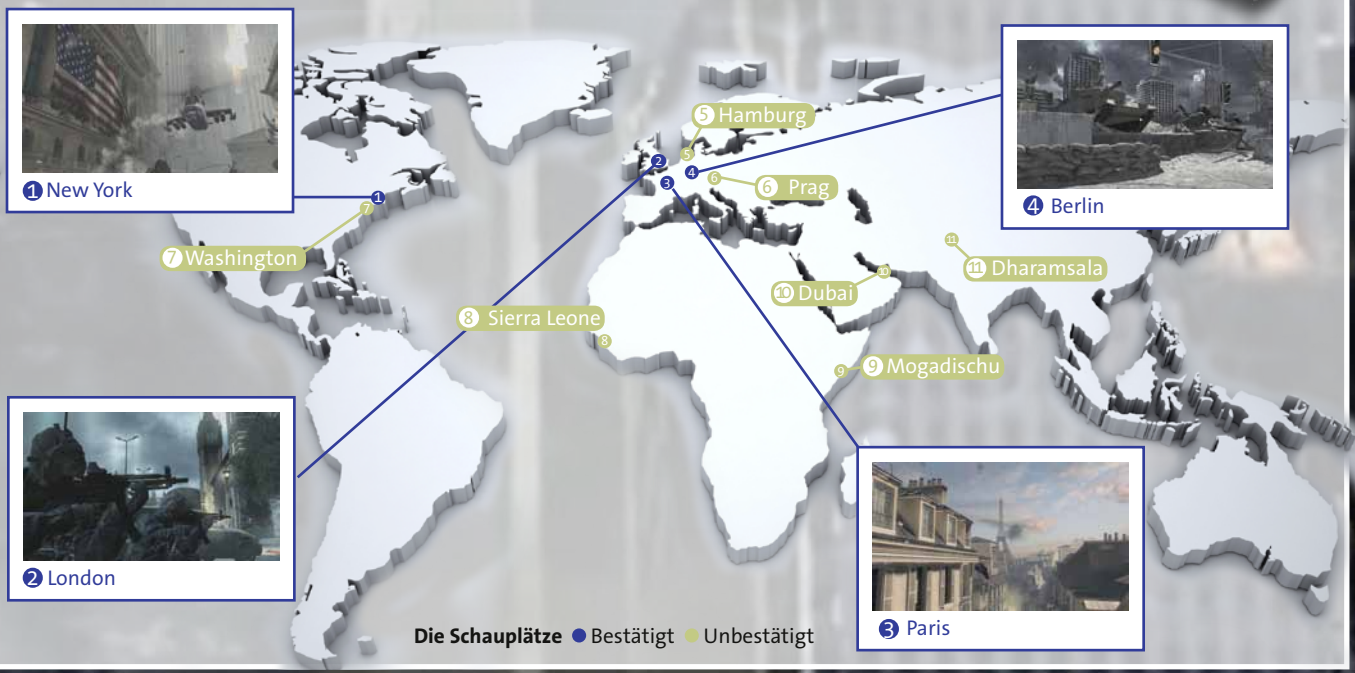
Einige Helden aus **Modern Warfare 3** kennen wir schon: John »Soap« MacTavish, Captain Price und der russische Spitzel Nikolai machen bereits seit dem ersten **Modern Warfare** gemeinsame Sache. Andere sind neu: etwa Yuri, einer von Nikolais Kontaktmännern in Afrika, der Delta-Force-Mann Derek »Frost« Westbrook oder SAS-Soldat Marcus Burns. Dazu werden sich noch ein paar weniger wichtiger Gestalten gesellen, beispielsweise ein Schütze, der in einem AC-130-Gunship (kennen wir aus der tollen Mission »Tod von oben« im ersten Serienteil) Sergeant Frost bei einem Einsatz in Paris unterstützen muss. Bei dem die Stadt der Liebe übrigens ganz schön in Mitleidenschaft gezogen wird.

Infinity Ward hat sich zusammen mit dem noch jungen Partnerstudio Sledgehammer Games einen wilden Parforce-Ritt ausgedacht. Im dritten Serienteil geben sich die Entwickler nicht mehr damit zufrieden, nur eine einzige Stadt in Schutt und Asche zu legen. Washington D.C. wurde bereits im Vorgänger zerbröselt, jetzt sind gleich mal New York, London, Paris, Hamburg und Berlin dran. Dazu gesellen sich Terroristen-Attacken (Giftgas!), der Kampf gegen die Russen, die Jagd von Soap und Price nach **Modern Warfare 2**-Bösewicht Vladimir Makarov, die Entführung eines Staatsoberhaupts, dessen Rettung aus einer schneebedeckten Festung in den Karpaten (der Kinokracher **Inception** lässt grüßen) und natürlich der obligatorische drohende Atomraketenangriff auf die USA – in **Modern Warfare 3** steckt so viel Erzähl- und Actionpotenzial, dass es eigentlich locker für drei Spiele reichen dürfte.

Und nun stellen Sie sich das Ganze auf die üblichen fünf bis sechs Stunden komprimiert vor. Wir befürchten ein wenig, dass Infinity Ward und Sledgehammer bei **Modern Warfare 3** einen ähnlichen Fehler begehen wie schon beim Vorgänger: bergeweise hochdramatischen Kram in eine viel zu kleine Zeitspanne zu packen. Die Gefahr, dass dabei der Spieler irgendwann geistig aussteigt, weil er nur noch verwirrende Häppchen, aber kein Ganzes erkennen kann, ist entsprechend groß. Wir können nur hoffen, dass uns die Entwickler die einzelnen Abschnitte dieses Mal in logischen Zusammenhängen darreichen und dass die Story am Ende aufgeht, beziehungsweise dass sie nun ein Ende hat, immerhin liegt am Ende von **Modern Warfare 3** die halbe Welt in Trümmern. Andererseits: Schlimmer als im Vorgänger kann's eigentlich nicht mehr werden. In dem präsentierte sich nämlich bereits das auslösende Moment (der berühmt-berüchtigte Flughafen-Level) als völlig logikbefreit. PET

Fazit

Die Gefahr, dass Modern Warfare 3 ein ausgewachsener Story-Murks wird, ist groß. Deswegen bleiben wir lieber mal skeptisch.



Millers **Panzerkonvoi** rollt durch die Dascht-e-Kavir-Wüste.

Die Kampagne
Battlefield 3

Im **Kampfjet** jagen Sie feindliche Flieger.

Neun Jahre ist die **Battlefield**-Serie alt, sechs davon drehte sie sich nur um Multiplayer-Schlachten. Eine vollwertige Solo-Kampagne brachte erst der konsolenexklusive Ableger **Bad Company** von 2008, womit sich der Entwickler Dice auf die Wurzeln der Serie besann. Denn bereits deren geistiger Urvater **Codename Eagle** bot 1999 einen Singleplayer-Feldzug, über den wir im Test (GS 12/99: 54 Punkte) moserten, er sei »so unbalanciert und unfertig, dass die schwache Grafik gar nicht mehr ins Gewicht fällt.« Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn wir das auch über die Kampagne von **Battlefield 3** sagen müssten. Denn was wir bislang gesehen haben, schlug ein wie eine lasergelenkte Bombe.

Seine Handlung erzählt **Battlefield 3** in Rückblenden, vor einem Untersuchungsausschuss berichten US-Soldaten von ihren Einsätzen im Jahr 2014, als Schauplätze dienen der Iran sowie und die irakische Stadt Sulaimaniyya, Gerüchten zufolge spielt die Kampagne zudem in Paris und New York. In **Call of Duty**-Manier verkörpern Sie im Kampagnenverlauf mehrere Charaktere, etwa den Infanterie-Sergeant Henry »Black« Blackburn und den Panzerfahrer Jonathan »Jono« Miller. Letzterer spielt auch die Hauptrolle in der Mission »Thunder Run«, die EA auf der E3 präsentiert hat. Millers Konvoi rückt darin durch die iranische Wüste gegen eine Stellung der Rebellenarmee PLR vor. Also steuern Sie den Panzer und sprengen feindliche Kettenkolosse, zudem nehmen Sie Infanteristen aufs MG-Korn. Zwischendurch wechseln Sie in eine Drohnen-Draufsicht und markieren Ziele für einen A10-Bomber – Dice bemüht sich, Abwechslung in die Einsätze zu pumpen.

Zumal jeder Auftrag mehrstufig ablaufen soll. In »Fault Line« patrouillieren Sie als Sergeant Blackburn zunächst durch eine scheinbar friedliche Wüstenstadt, suchen dann nach einem verschwundenen Soldatentrupp, liefern sich Häuserkämpfe, schalten auf den Dächern einen Scharfschützen aus, entschärfen eine Kellerbombeund flüchten schließlich vor einem Erdbeben, das Hochhäuser zum Einsturz bringt – all das in nur einer Mission! Dice verspricht zudem Einsätze, in denen Sie Kampfjets lenken. Mit acht bis zwölf Stunden Spielzeit (die Entwickler machen in Interviews widersprüchliche Angaben) wird die Kampagne von **Battlefield 3** zwar nicht übermäßig lang, aber auch nicht ultrakurz.

Noch dazu plant Dice eine separate Koop-Kampagne, die mehrere Spieler gemeinsam angehen können. Weitere Infos dazu bleiben die Entwickler allerdings ebenso schuldig wie Details zur Story: Warum betont Dice, dass das Erdbeben, das Sergeant Blackburn erlebt, sein Epizentrum im Iran hat? Geht's um unterirdische Atomtests? Müssen Sie in **Battlefield 3** verhindern, dass der Iran Nuklearwaffen einsetzt? Und was hat das mit Paris und New York zu tun? Wir sind gespannt. GR

Fazit

Bislang haben wir abwechslungsreiche und spannende Missionen gesehen. Mal schauen, was Dice für die restlichen Einsätze und für den Koop-Modus ausheckt.

Die Salzwüste Dascht-e Kavir belegt mit 77.000 Quadratkilometern den 23. Rang unter den größten Wüsten der Welt.