

Die Inszenierung Modern Warfare 3

Bei der Inszenierung setzt **Modern Warfare 3** vor allem (wieder) auf actiongeladene Skriptsequenzen, wie wir sie schon in den Vorgängern erlebt und lieben gelernt haben. Wer erinnert sich nicht mit einem flauen Gefühl in der Magengrube an die Atombombe aus den beiden **Modern Warfare**-Einsätzen »Demoralisierung« und »Spätfolgen«? Oder wer denkt nicht mit einer Gänsehaut an die eisigen Klettereien mit Absturzpotezial aus »Cliffhanger« in **Modern Warfare 2**?

Auf der E3 2011 gab's stürmischen Applaus für die Live-Demo von **Modern Warfare 3**. Im Abschnitt »Hunter Killer«, in dem Sergeant Frost zunächst mit anderen Soldaten im Hudson River taucht, um ein russisches U-Boot mit einer Mine an die Wasseroberfläche zu zwingen, den Pott stürmt, anschließend mit seinem Boss Sandman die an Bord befindlichen Raketen auf russische Schiffe lenkt und schließlich in einem Schlauchboot eine wilde Flucht durch explodierende Schlachtkreuzer zu einem rettenden Helikopter hinlegt, hat sich gewaschen. »Hunter Killer« steht in der Tradition der besten Einsätze der Serie: ruhiger Beginn, gelungene Schießereien, effektgeladenes Finale vor beeindruckender Kulisse.

Trotzdem halten wir uns selbst mit einem vorläufigen Urteil zur Qualität der Inszenierung von **Modern Warfare 3** erst mal zurück. Denn wir kennen zwei weitere Einsätze – die uns nicht begeistert haben. Und das, obwohl gefühlt alle zwei Minuten irgendwas vor unserer Nase in die Luft geflogen ist. Oder gerade deswegen? Bevor Frost auf dem Hudson River eines der imposantesten Feuerwerke abbrennt, die New York je gesehen haben dürfte, muss er in der Mission

In London liefern wir uns eine ebenso wilde wie unglaubwürdige Verfolgungsjagd mit einer rasenden **U-Bahn**. Hier übertreibt's **Modern Warfare 3**.



»Black Tuesday« (»Schwarzer Dienstag«) mit seiner Einheit in der Wall Street einen russischen Störsender lahm legen. Auf dem Weg dorthin wird Frosts Humvee von einer Rakete von den Rädern gesprengt, während drumherum Mauerstücke aus Häusern gesprengt werden. Es geht zu Fuß weiter. Alle paar Meter buhlt eine neue Attraktion am Wegesrand um unsere Aufmerksamkeit. Der Abschnitt gipfelt in einer schlicht unglaublichen Hubschrauberverfolgungsjagd (Black Hawk gegen Hind) zwischen den Hochhäusern von Manhattan. Schlimmer noch wird's im Einsatz »Mind the Gap« (»Vorsicht an der Bahnsteigkante«) in den U-Bahnschächten unter London. Als SAS-Sergeant Marcus Burns ballern wir darin von der Ladefläche eines Pick-ups auf einen davon brausenden Zug. Am Steuer unseres Fahrzeugs: die KI. Und die entpuppt sich schnell als so wahnsinnig wie übermenschlich. Der Wagen weicht in Nanosekunden Betonpfeilern und entgegenkommenden Zügen aus und schenkt uns trotzdem die meiste Zeit freies Schussfeld. Wie man einen riesigen Zug mit den Kugeln aus einem MG stoppen soll, will uns nicht ganz einleuchten. Aber **Modern Warfare 3** hustet auf Erklärbarkeit, in diesem Moment zählt die Action und sei sie noch so realitätsfern. Zu guter Letzt springt die Bahn aus den Schienen und schlittert unter infernalischem Lärm durch den Tunnel. Doch statt den Jeep zu stoppen, wie es jeder normale Mensch tun würde, braust das Spiel mit uns weiter. Hinein in die tödliche Gefahr.

Infinity Ward und Sledgehammer müssen verflucht aufpassen, dass **Modern Warfare 3** nicht zu einer puren Abfolge von Skriptsequenzen verkommt, sie dürfen es nicht übertreiben mit den unbeeinflussbaren Bombast-Ereignissen. Eine Sahnetorte wird auch nicht leckerer, wenn man noch eine weitere obendrauf packt. Und das Quäntchen Realitätsbezug, um dem Spieler sein Handeln begreiflich zu machen und ihn so in die Welt zu integrieren, darf auch nicht fehlen. Action-Klamauk mag zu **Just Cause** passen, aber nicht zu **Call of Duty**. **PET**

Fazit

Modern Warfare 3 muss eine nachvollziehbare Dramaturgie mit Höhen und Tiefen hinkriegen, sonst wird es kaum Akzente setzen können, die den Spielern im Gedächtnis bleiben.



Als Delta-Force-Sergeant Frost tauchen Sie im Hudson River ...



... zwingen ein russisches U-Boot an die Wasseroberfläche ...



... infiltrieren den gefährlichen Pott mit Kollege Sandman ...



... erledigen nach und nach die feindliche Besatzung ...



... lenken mit Sandman die Raketen auf die russische Flotte ...



... brausen mit einem Schlauchboot durchs verursachte Chaos ...



... und flüchten schließlich an Bord eines Rettungshelikopters.

Die Inszenierung Battlefield 3



Mit Ihrer Panzerkolonne rücken Sie durch die iranische Wüste vor ...



... feuern auf feindliche Tanks, die zwischen Dünen hervorrollen ...



... stehen unter schwerem Beschuss durch feindliche Raketenwerfer ...



... ordnen einen Luftschlag auf eben jene Raketenwerfer an ...



... schauen im Innenraum des Panzers dem Ladeschützen zu ...



... kämpfen sich durch den Wüstensand zur Feindbasis vor ...

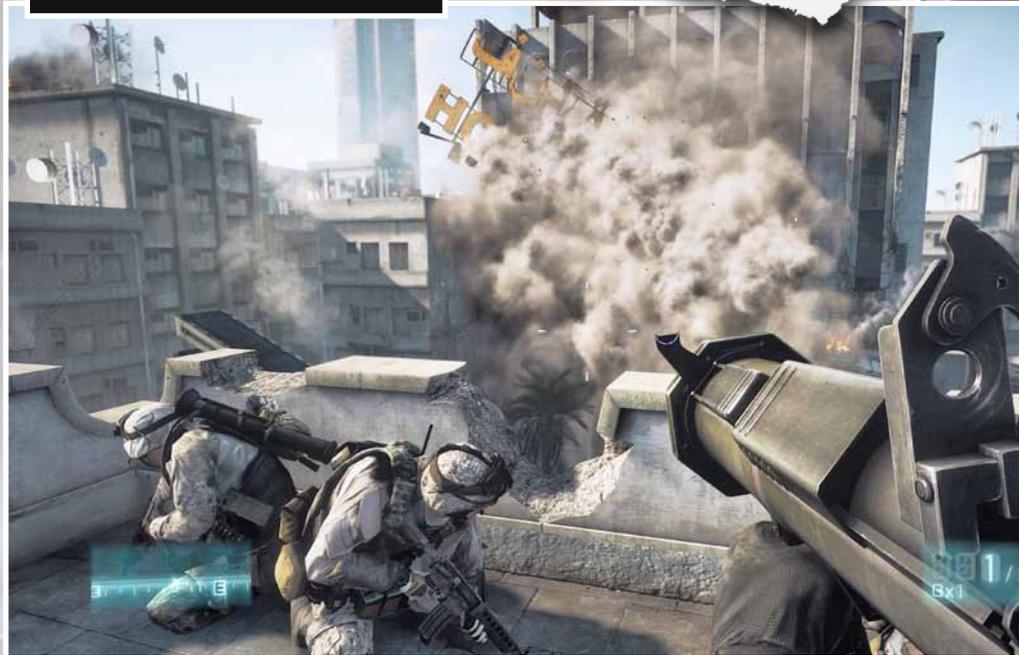


... und schalten dort Infanteristen sowie weitere Raketenwerfer aus.

Es hat sich tatsächlich jemand beschwert, dass in **Battlefield 3** zu wenig explodiert. Nachdem Electronic Arts die Panzermission (siehe Seite 21) auf seiner Presskonferenz vorgestellt hatte, hatten einige – vornehmlich amerikanische – Journalisten gelästert, die gezeigten Szenen seien langatmig gewesen. Entschuldigung?! Manchmal rücken die Stahlkolosse eben vor, ohne dass gleich der halbe Level in die Luft fliegt. Allerdings duellieren sie sich auch mit anderen Panzern. Rundherum schlagen Raketen ein, aus den Explosionskratern quillt Rauch. Einmal sieht man sogar den detaillierten Innenraum des Vehikels, man sieht den Kanonier, der ein Geschoss nachlädt. Das soll langatmig sein?! Als mehrere Hubschrauber auf die Panzer zufliegen, denken wir spontan: »In Call of Duty würden die jetzt explodieren!« In **Battlefield 3** fliegen sie einfach weiter. Womit geklärt wäre, dass sich die beiden Titel spürbar unterscheiden: Während **Modern Warfare 3** droht, sich zum Knallspektakel ohne Bodenhaftung zu entwickeln, bemüht sich **Battlefield 3** zumindest um einige Ruhemomente.

Filmisch inszeniert ist der Dice-Shooter trotzdem, immer wieder weben die Entwickler Skriptsequenzen in den Missionsverlauf ein. Beispielsweise rollt Ihnen ein Kamerad eine Bazooka zu, mit der Sie einen Heckenschützen sprengen sollen. Also ge-

Die Bazooka zerlegt die Hotelfassade.



ben Ihnen die Mitstreiter Feuerschutz, Sie tauchen aus der Deckung – und das Spieltempo verlangsamt sich zur Zeitlupe, Sie zielen und feuern. Das Geschoss zerbläst die Fassade eines Hotels, Staub wallt, Trümmer fliegen, der Gegner ist Geschichte. Das zerstörbare Terrain und der glasklare Sound tragen dabei maßgeblich zur Bombaststimmung bei. Das Zeitlupen-Stilmittel setzt Dice übrigens häufiger ein, etwa wenn Sie in einen Raum stürmen und einen Feind nach dem anderen ausknipsen. Ob die Zwangs-Verlangsamung auf Dauer nervt, bleibt abzuwarten. Gleiches gilt für die Quicktime-Events: In einem (geskripteten) Faustkampf müssen Sie reaktionsschnell die Maustasten drücken, um Ihren Kontrahenten umzuhauen. Falls sich solche Passagen zu häufig wiederholen, dürften Shooter-Puristen jammern. Lobenswert ist dafür das glaubwürdige Körpergefühl: Im Spiel sehen Sie immer mal wieder den Leib oder die Gliedmaßen Ihres Helden. Zum Beispiel wird er durch die Luft geschleudert, als neben ihm eine Rakete in ein Auto einschlägt. Da soll noch mal einer sagen, dass in **Battlefield 3** zu wenig explodiert. **GR**

Fazit

Die bislang gezeigten Szenen machen Lust auf mehr, auch weil Dice nicht mit der ganz groben Kelle inszeniert: Zwischen all den Skripten sollte bitte noch Spiel übrig bleiben.

