

Die neuen Spielmodi

Modern Warfare 3



berleben ist alles! Zumindest im Survival-Modus von **Modern Warfare 3**. Der ist Teil der neuen Spec-Ops-Einsätze, also des Koop-Spiels, das wir schon aus dem Vorgänger kennen. Und eigentlich kennen wir den Survival-

Modus auch schon, nämlich aus **Black Ops**. Da kämpfen wir allerdings mit bis zu drei Mitstreitern gegen Zombies. In **Modern Warfare 3** geht's nur zu zweit zur Sache. Gegen gewöhnliche Soldaten, gegen in C4 gewickelte Soldaten, gegen gewöhnliche Hunde, gegen in C4 gewickelte Hunde, gegen Elite-Kämpfer, sogar gegen Kampfhubschrauber. Wie schon in der Zombie-Hatz aus **Black Ops** fängt der Spaß beschaulich an. Zunächst kleckern nur ein paar mit Schrotflinten ausgestattete Gegner auf die Karte. Die kann man locker mit der anfänglichen Pistole niederstrecken, sich die plötzlich herrenlosen Schrotflinten unter den Nagel reißen und damit den Rest der anrückenden Widersacher erledigen. Die nächste Angreiferwelle wird bereits anspruchsvoller und so weiter und so fort. Bis irgendwann eine schier endlos scheinende Horde über die Spieler brandet. Der man nicht nur mit Schrotflinten gegenüber treten muss, keine Sorge.

Ähnlich wie im Zombie-Modus von **Black Ops** dürfen Sie sich bessere Ausstattung kaufen. Ihr Geldvorrat errechnet sich dabei aus den zuvor umgepushten Gegnern. Die käuflichen Güter hingegen richten sich nach der jeweiligen Feindwelle. Erst bei Stufe 99 dürfen Sie im Luftunterstützungs-Shop



Es würde uns wundern, wenn's Modern Warfare 3 ohne Schneemobil-Rennen auskäme.

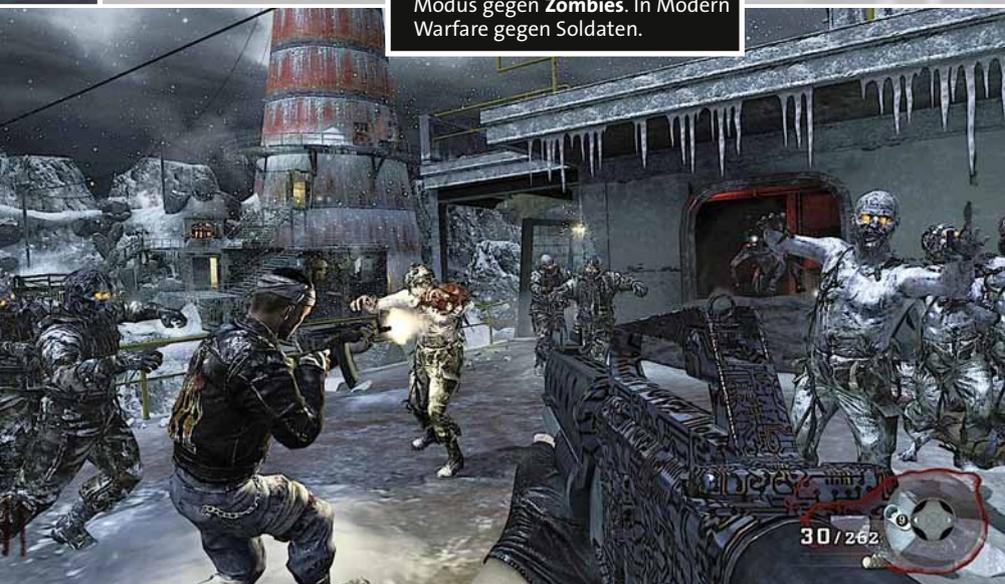
einen Kampfhelikopter ordern, der die Angreifer reihenweise niedermäht. Klingt prima, aber rechnet man pro Welle circa zwei Spielminuten ein, so dauert es bis zum Heli etwa drei Stunden. Örks. Aber hey, schreien wir nicht immer nach wirklichen Herausforderungen? Hier hätten wir eine. Doch Sie müssen nicht bis Angriffswelle 99 ausharren, um wirklich coolen Kram erstehen zu können. Vorher schon gibt's KI-Soldaten zum Anmieten. Oder automatische Geschütztürme. Bereits relativ zu Beginn einer Überlebenspartie können Sie sich Kevlar-Westen und bessere Waffen kaufen. Und unbedingt immer Munition! Die liegt nämlich nicht rum, sondern muss ebenfalls gesondert erworben werden.

Neben einem schlaun Einkauf ist der entscheidende Kniff im Survival-Modus ordentliche Teamarbeit. Wo positioniert man sich? Wer deckt in welche Richtung ab? Absprachen sind dringend erforderlich, sonst währt der Spaß nicht lange. Wenn ein Spieler zu Boden gegangen ist, hat der andere lediglich 45 Sekunden Zeit, seinen Partner wieder auf die Füße zu stellen. Ansonsten bleibt der Überlebende allein zurück. Wenn auch nicht lange, der Tod kommt vielleicht schon mit der nächsten Angreiferwelle.

Doch entgegen unserer ersten Aussage ist Überleben nicht wirklich alles. Hinter den Spec-Ops-Einsätzen verbergen sich auch wieder die beliebten Kämpfe gegen die Uhr. Und ganz sicher werden wir abermals mindestens eine Luftunterstützungsmission wie schon in **Modern Warfare 2** erleben, in der ein Spieler auf dem Boden zugange ist und sein Mitstreiter aus einem Helikopter oder einem AC130-Gunship feuert. Außerdem müsste es schon mit dem Teufel zugehen, wenn's keine Schneemobilrennen in den tschechischen Bergen (Karpaten) gäbe.

Die Spec-Ops-Einsätze will Infinity Ward nach eigener Angabe zum dritten Standbein von **Modern Warfare 3** ausbauen. Dabei sind sie das in unserer Wahrnehmung seit dem zweiten Teil ohnehin schon. **PET**

In Black Ops geht's im Survival-Modus gegen **Zombies**. In Modern Warfare gegen Soldaten.



Fazit

Mehr cooler Koop-Spaß in Modern Warfare 3? Dazu fällt uns nur eines ein: Daumen hoch!



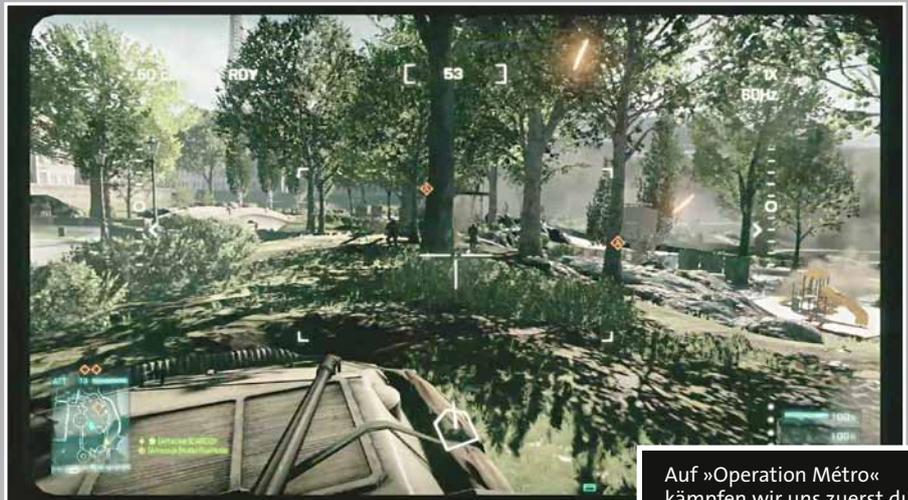
Die neuen Spielmodi Battlefield 3

Immernur Flaggen erobern, davon wird man doch matschig in der Birne. Dachte sich zumindest Dice und ersann neue Multiplayer-Modi für die **Battlefield**-Serie. Denn die bot bis 2006 ausschließlich »Conquest«-Gefechte, in denen zwei Teams um Flaggenpunkte ringen. Dann führten die Entwickler in **Battlefield 2142** die »Titan«-Variante ein: Die Spieler stürmen keine Fahnenmasten mehr, sondern schwebende Festungen. Weil die aber schwerlich in ein realistisches Militär-Szenario passen, kehrten die Entwickler in **Bad Company 2** (2010) zum »Conquest« zurück, erweiterten das Multiplayer-Spektrum aber um (Team-)Deathmatches sowie die neuen »Rush«-Karten, auf denen das angreifende Team das verteidigende stufenweise zurückdrängt. Conquest, Rush und Deathmatch gibt's auch in **Battlefield 3**, außerdem verspricht Dice weitere, noch geheime Modi. Wir vermuten, dass die Entwickler **Call of Duty** nacheifern und beliebte Varianten wie »Capture the Flag« oder »Suchen und Zerstören« kopieren. Auf den Karten treten maximal 64 Spieler gegeneinander an. »Mehr wären zwar technisch möglich, das würde die Performance und die Verbindungsqualität aber zu sehr belasten«, begründet der Producer Patrick Bach.

Auf der E3 schossen wir uns im Rush-Modus durch Paris, auf der Karte »Operation Métro« kämpft unser US-Team gegen russische Eliteeinheiten. Die Schlacht verläuft in vier Phasen: Zum Beginn muss die angreifende Mannschaft (also unsere) mehrere Flak-Stellungen sprengen, zum Abschluss die Börse erobern. Jeder Abschnitt setzt dabei andere Akzente: Anfangs laufen wir durch offene Parkflächen, danach durch enge Häuser-schluchten. Schließlich kämpfen wir uns durch eine U-Bahnstation und dringen ins Börsengebäude ein. Die anfangs weitläufige Umgebung wird also immer enger.

Der erste DLC

Das erste DLC-Paket für Battlefield 3 trägt den Titel **Back to Karkand**, bringt eine neue Version der Conquest-Karte »Karkand« aus Battlefield 2 und ist für Vorbesteller kostenlos.



Auf »Operation Métro« kämpfen wir uns zuerst durch einen Park (oben, im Panzer) und danach durch einen U-Bahnhof (unten).



Das beeinflusst unseren Spielstil. Im Park sprinten wir über die Grasflächen, bloß kein Ziel bieten! Um genauer zu schießen, werfen wir uns auf den Boden, bei einem Doppeldruck auf die Sprungtaste flankt unser Soldat über Hindernisse. Im U-Bahnhof huschen wir hingegen von Säule zu Säule, bei Straßenschlachten ducken wir uns hinter Wände und Brunnen. Eine automatische Deckungssuche à la **Mass Effect** gibt's in **Battlefield 3** gottlob nicht, wir müssen uns selbst hinter Hindernisse ducken. Oder nach einem Fahrzeug umsehen: Im Park steht ein Schützenpanzer vom Typ LAV-25A2, der neben seiner Kanone über ein Anti-Infanterie-Geschütz mit Wärmebild-Kamera verfügt. Über weitere Vehikeltypen schweigt sich Dice derzeit noch aus, bislang steht nur fest, dass es wieder Jets geben wird – allerdings nur in den Conquest-Gefechten.

Eine wichtige Rolle spielt natürlich das zerstörbare Terrain, mit dem Panzergeschütz

zerlegen wir Häuserfassaden und die Scharfschützen dahinter. Größere Bauwerke dürfen wir in Multiplayer-Schlachten aber nicht sprengen, die Kaputtbarkeit beschränkt sich auf kleinere Häuschen und Leveldetails. Allerdings ermöglicht die Zerstörung taktische Winkelzüge. In der U-Bahnstation etwa zerschließen wir Betonbarrieren, keine Deckung bleibt lange sicher. Oder wir knipsen Lampen aus, um die Level zu verdunkeln – wohl dem, der ein Nachtsichtgerät oder eine Taschenlampe dabei hat. **GR**

Fazit

Dank der grundverschiedenen Abschnitte entfaltet Battlefield 3 auf der Métro-Karte eine angenehme Vielfalt. Nun sind wir auf Conquest und die anderen Modi gespannt.

