

Neuer Spielmodus? Nein, ein paar Irre haben nur spontan den Brunnen in Karkand zur **Messerkampf-Arena** umfunktioniert.



Battlefield 3

Back to Karkand

+ Stärken

- + tolle Technik
- + große Karten
- + cooles Battlelog

- Schwächen

- kriegsentscheidende Unlocks benachteiligen Einsteiger

Mit dem DLC wächst nicht nur der Umfang des Multiplayer-Hits, Dice hat auch einige Missstände im Spiel behoben. Grund genug für uns, das Gesamtpaket neu zu bewerten. Von Fabian Siegmund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)**
Termin: **27.10.2011** Spieler: **1-64** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7279 Auf DVD: Video und Trailer

Im Zweiten Weltkrieg dauerte die Schlacht um Wake Island 15 Tage. In der Multiplayer-Community dauert die Schlacht um Wake Island nun schon über neun Jahre, und ein Ende ist nicht abzusehen. Denn seit 2002 erhält früher oder später jedes Spiel der

Battlefield-Reihe eine Neuauflage der gleichnamigen Mehrspieler-Karte. Seit dem DLC **Back to Karkand** gibt's das Pazifik-Schlachtfeld nun auch für **Battlefield 3**, zusammen mit drei anderen Klassikern aus **Battlefield 2**: »Sharqi Halbinsel«, »Golf von Oman« und »Angriff auf Karkand«. Außerdem haben die Entwickler noch zehn neue Waffen und vier Fahrzeuge dazugepackt, ein zusätzliches Unlock-System eingebaut und mehrere Macken ausgebessert. Wir haben **Battlefield 3** zwar bereits zum Genre-König gekrönt, aber nun schrauben wir den Thron noch ein bisschen höher.

Wir können nicht mehr zählen, wie viele Hundert oder gar Tausend Mal wir in **Battlefield 2** ins pakistanische Karkand eingerollt sind, begleitet von unseren amerikanischen Kollegen, um die MEC-Truppen zu vertreiben. Und wir fanden die Map damals schon ansehn-

Die **Taschenlampe** blendet nun bei Tageslicht deutlich weniger stark.





Um das beliebte **L96-Scharfschützengewehr** zu bekommen (links im Bild), muss der Aufklärer zwei »Assignments« absolvieren. Die verlangen unter anderem nach fünf Laser-Zielmarkierungen, 50 Kopftreffern und fünf Messer-Kills.



Dice hat auf den neuen Karten mehr **zerstörbare Elemente** eingebaut als im Hauptspiel. Es gibt zwar immer noch Objekte, denen selbst schwerster Beschuss nichts anhaben kann, doch ein Großteil der Häuser und Fassaden lässt sich nun zerbröseln oder gar komplett vernichten.

lich. Jetzt, mit **Back to Karkand**, können wir unseren Augen kaum trauen: Die Neuaufgabe ist wunderschön. Wo früher ein Dauersturm die Sichtweite stark einschränkte, reicht nun der Blick bis in die Berge hinter der Stadt. Und ja, jetzt können wir sogar wirklich von einer Stadt sprechen, denn obwohl das Level nicht größer ist als in **Battlefield 2**, hat Dice das Schlachtfeld nun in eine glaubwürdige Landschaft eingebettet, mit Hügeln und Häusern, so weit das Auge reicht. Besonders imposant wirkt das auf der Küsten-Map »Golf von Oman«. Hier ist der umkämpfte Bereich nur ein kleiner Teil einer modernen Metropole im Wachstum, deren Hochhäuser sich bereits entlang des Meeres bis in die Ferne ziehen. Bei Wake Is-

land sorgt eine (von den Spielern nicht beeinflussbare) Seeschlacht für den stimmungsvollen Hintergrund, und auch die Halbinsel Sharqi ist nicht mehr nur ein freistehendes, künstlich wirkendes Stadtviertel.

Wer sich in **Battlefield 3** bislang daran gerieben hat, dass die Flaggenpunkte selbst auf großen Karten wie »Operation Feuersturm« so nah aneinanderliegen, wird sich über das klassische Layout der neuen alten Karten freuen: Auf »Golf von Oman« sind's ein paar Hundert Meter bis zur nächsten Flagge. Das Leveldesign ist also im wahrsten Sinne des Wortes ganz groß. Aber auch im Kleinen hat sich auf den Karten eine Menge getan. Besonders die Stadt-Maps bekommen in der Neuaufgabe mehr Tiefe dadurch, dass die meisten der Häuser begehbar sind und so viel mehr Deckung bie-

ten. Zumindest für eine Weile, denn Dice hat zudem an der zerstörbaren Umgebung geschraubt: In **Back to Karkand** geht spürbar mehr kaputt als auf den übrigen Maps, außerdem liegt überall Kleinkram herum, der bei Beschuss hübsch in der Gegend herumfliegt. Karkands Marktplatz mit Holzbuden und Kartonstapeln sieht nun auch wirklich aus wie ein Marktplatz. Nach alledem sind die vier neuen Karten die wohl besten und detailliertesten des ganzen Spiels.

Was kostet Karkand?

Back to Karkand ist für Käufer der Limited Edition von **Battlefield 3** umsonst – also für den Großteil der Spieler, denn diese Fassung gilt bislang als Standard-Verkaufsversion. Wer sich **Battlefield 3** jedoch nur als Key oder in der abgespeckten Edition gekauft hat, muss für **Back to Karkand** 15 Euro im Origin-Store zahlen. Im Anbetracht des Umfangs und der Qualität des DLCs ist das Preis-Leistungs-Verhältnis in Ordnung.

Klassiker wie **Wake Island** im Rush-Modus zu spielen, ist eine ganz neue Erfahrung.





Die Lichtstimmung auf der Halbinsel Sharqi ist eine ganz andere als noch in Battlefield 2.



Mit dem Buggy entlang am Golf von Oman: Das fühlt sich vertraut und doch neu an.

Im Einklang mit den Vorlagen aus **Battlefield 2** kommen mit **Back to Karkand** neue, alte Fahrzeuge hinzu: Ein russischer Radpanzer und ein amerikanischer Wüstenbuggy (beide cool, aber nicht relevant für die Balance) sowie die F35, ein senkrecht startender Jet. Der kann wie ein Hubschrauber schweben und damit im Luftkampf Verfolger abschütteln, seine Steuerung fällt im Vergleich zu seinem russischen Gegenpart aber zu träge aus. Weil er außerdem weniger Schaden einstecken kann als die Helikopter, sind Bodenattacken im Schwebeflug ein ziemliches Wagnis. Die Balance von **Battlefield 3** ist damit nach wie vor nicht perfekt. Ach ja, dann gibt's da ja noch einen kleinen Radbagger, ein Drei-Mann Spaßfahrzeug, ähnlich dem Tuk Tuk aus **Bad Company 2: Vietnam**. Lustig, aber nutzlos.

Mit den alten Schlachtfeldern kommt auch der klassische Conquest-Modus wieder zurück: Ein Team hat zu Beginn der Runde alle Flaggenpunkte unter Kontrolle, das andere erhält zum Ausgleich mehr Tickets und außerdem einen uneinnehmbaren, geschützten Spawn-Bereich. Damit ergibt sich eine spannende Angreifer-Verteidiger-Konstellation, denn wenn die Mannschaft ohne sichere Startzone alle Flaggen verliert, gibt's

keine Verstärkung mehr, ganz egal wie viele Tickets noch auf dem Konto liegen. Dieser klassische Modus namens »Conquest Assault« macht uns mehr Spaß als die mittlerweile eingebürgerte Variante mit gleichen Startbedingungen, weil beide Teams ein viel größeres Interesse daran haben, auch wirklich die Flaggen anzugreifen. Selbstverständlich lassen sich die Maps aber auch in den anderen Modi von **Battlefield 3** spielen.

Passend zu den Schlachtfeldern kehren auch zehn Waffen aus **Battlefield 2** mit **Back to Karkand** zurück, darunter das L96-Scharfschützengewehr, die Jackhammer-Schrotflinte oder das MG36. Die sind nicht etwa an Ränge oder Punkte aus dem Hauptspiel geknüpft, sondern an das neue »Assignment«-System, das für jede Knarre kleine Aufträge erteilt. Um etwa das Famas-Gewehr freizuschalten, muss der Sturmsoldat zehn Wiederbelegungen und zehn Heilungen vollziehen. Um nun noch das L85A2 zu bekommen, braucht er 100 Abschüsse mit Sturmgewehren, 20 mit dem Granatwerfer und fünf Siege im Squad-Deathmatch; gezählt wird jeweils ab dem Erscheinungsdatum von **Back to Karkand**. Mit den Assignments hat Dice also Stellschrauben (auch für spätere DLCs) entwickelt, um die Spieler dazu zu bewegen, auch mal weniger beliebte Waffen, Modi oder Ausrüstungsgegenstände anzutesten. Der Pionier muss für seine neuen Wummen zum Beispiel zuerst einen Gegner und danach ein Fahrzeug mit seinem Schweißbrenner erledigen. Und wer schon mal mit dem Reparaturwerkzeug unterwegs ist, wird sicherlich auch öfter mal Hand an die beschädigten Vehikel seines Teams legen. Die Assignments und entsprechend auch die Waffen funktionieren auf allen Karten von **Battlefield 3**. In Verbindung mit den zusätzlichen Karten werten wir das Spiel daher im Umfang um einen Punkt auf.

Grundlage von **Back to Karkand** ist ein umfassender Patch, mit dem Dice einige Missstände von **Battlefield 3** behoben hat. Der Mörser etwa, der einigen Spielern bisher übermächtig erschien, lädt nun langsamer nach, außerdem bleiben seine Granaten länger in der Luft – mehr Zeit also, um sich

in Sicherheit zu bringen. Die Taschenlampe blendet nun unter Tageslichtbedingungen nicht mehr so stark wie zuvor. In der Dunkelheit ähnelt das Ding allerdings noch immer einer tragbaren Supernova. Darüber hinaus bringt das Update viele weitere kleine Änderungen bei den Waffen, die wichtigste ist, dass Boden-Luft-Raketen nun weniger Schaden verursachen. Die konnten vorher

Die Neuauflagen sind wunderschön

mit nur einem Treffer Hubschrauber und Flugzeuge kampfunfähig schießen und damit faktisch ausschalten – zu mächtig.

Den dringendsten Änderungsbedarf hatte das Squad-System, und auch hier hat Dice nachgebessert, wenn auch nur mit einem Teilerfolg. Die Spieler dürfen nun auch in leere Squads einsteigen und so Ein-Mann-Teams bilden, außerdem werden die Gruppen jetzt besser farblich markiert. Soweit, so gut. Dummerweise hat Dice im gleichen Schritt abgeschaltet, dass jeder bei Partiebeitritt automatisch einem Trupp zugeteilt wird. Wer noch gar nicht verstanden hat, was Squads überhaupt sind, läuft nun höchstwahrscheinlich lange Zeit alleine herum, ohne zu merken, dass ihm etwas fehlt. Insofern ist das System immer noch nicht ideal. Sei's drum: **Battlefield 3** bleibt der Genrekönig, und dessen Krone wird jetzt von vier weiteren Juwelen geschmückt. **FAB**

TERMIN 27.10.2011	PREIS 45 Euro	USK ab 18 Jahren
Battlefield 3 Multiplayer-Shooter		
Publisher	Electronic Arts	
Entwickler	Dice	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Ausstattung	Download / DVD-Box, 2 DVDs, 4 Seiten Handbuch	
Kopierschutz	EA Origin	
UMFANG	9	10
		Neuwertung 94



Steigerung eines Superlativs

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

In der Multiplayer-Community hört man seit Neustem, mit **Back to Karkand** sei **Battlefield 3** nun endlich »das echte Battlefield« geworden, und da ist schon was dran. Ich habe früher Monate auf diesen Schlachtfeldern verbracht. Jetzt wieder dorthin loszuziehen, ist wie in den Lieblings-Freizeitpark zu kommen, der plötzlich lauter neue Attraktionen hat. Mit dem klassischen Conquest-Modus habe ich jetzt auch wieder richtig Spaß an der Flaggenjagd, die war mir bislang ein bisschen zu belanglos. Und im Rush-Modus fühlen sich die Maps gleich noch mal ganz anders an. Das Fest der Liebe wird bei mir im Kugelhagel untergehen!