



Die neue Karte **Altmetall** ist besonders hübsch, aber auch besonders verwinkelt.

Jede Map hat mehrere **Höhenstufen**, der Gegner kann also von allen Seiten kommen.

Close Quarters

Mit seinem neuesten DLC will Dice eine andere Facette von Battlefield 3 zeigen: schnelles Geballer ohne viel Taktik. Fraglich nur, ob der gemeine Battlefield-Fan das überhaupt will. Von Fabian Siegismund

DLC

WAS **DLC für Battlefield 3** WER **Dice**
WO **Origin** WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**

A

uf Deutsch wird aus **Close Quarters** »Nahkampf« oder, militärisch, »Orts- und Häuserkampf«, und genau darum geht's auch im neuesten **Battlefield 3**-DLC. Wobei, eigentlich geht's darum, auf kleinen Maps möglichst schnell im Kreis zu rennen, auf alles zu schießen, was sich bewegt, während die Fahr- und Flugzeuge draußen bleiben müssen – aber das wäre als DLC-Titel wohl zu sperrig und unsexy gewesen.

Close Quarters bietet zunächst einmal vier neue, kompakte Karten. »Donya-Festung« mutet orientalisch an, ein prunkvolles Herrenhaus mit malerischem, begrünten Innenhof, »Altmetall« besteht hingegen aus zwei verkommenen Werkhallen, die durch rostige Laufstege und wackelige Rohre verbunden werden, und »Ziba-Turm« ist ein luxuriöses, stylisches Penthouse, das geradewegs aus **Mirror's Edge** stammen könnte. Wenn Ziba-Turm das CEO-Dachgeschoss darstellt, dürfte »Operation 925« die darunterliegende Büro-Etage sein, denn in Sachen Design sehen sich die beiden Karten recht ähnlich. Operation 925 stellt allerdings die weitläufigste der vier Maps dar, mit einer relativ luftigen Lobby, einer düsteren Tiefgarage samt brennender Autos und einem Großraumbüro auf drei Stockwerken, in dem reihenweise Schreibtische, Ledersitze, Computer und Monitore darauf warten, spektakulär von den Spielern zerschrotet zu werden. Denn eins haben alle vier Karten gemein: Sie sind vollgestopft mit zerstörbaren Objekten. Anders als in **Back to Karkand** stürzen hier zwar keine ganzen Mauern ein, dafür aber alles, was man so an Inneneinrichtung findet, und Rigips-Wände halten

natürlich auch keine Kugeln auf. Zu Beginn eines Matches mag Ziba-Turm noch an **Mirror's Edge** erinnern, doch am Ende ist nur noch **Fallout** übrig. Die ständig fliegenden Fetzen machen aus **Closed Quarters** schon mal ein beeindruckendes Erlebnis.

Die vier Maps des DLCs sind für **Battlefield**-Verhältnisse extrem klein, mit jeder Menge Querverbindungen und Rundwegen. Gleichzeitig gibt's auf jeder Karte mehrere Höhenstufen, Dice hat großen Wert auf »vertikales Gameplay« gelegt. Der Feind kann also aus allen Richtungen kommen – und tut das auch regelmäßig. Das alles schreit geradezu nach Team-Deathmatch, für Rush oder den traditionellen Eroberungs-Modus fehlt hier aber der Platz. Deshalb liefert Dice eine passende neue Conquest-Variante mit: Vorherrschaft. Letztlich ist das nichts anderes als genreübliches Domination. Jede Map bietet drei Flaggenpunkte, die sich sehr schnell

einnehmen lassen, dafür aber auch exponiert liegen und nicht als Spawnpunkt dienen. Stattdessen steigt man bei den Squad-Kollegen oder zufällig irgendwo auf dem Schlachtfeld ein. Die Folge: Feste Fronten gibt's hier nicht, stattdessen laufen die Spieler wild von Flagge zu Flagge und ballern auf alles, was nach Feind aussieht. Damit unterscheidet sich Vorherrschaft nur unwesentlich von Team-Deathmatch, und Team-Deathmatch zählt sicherlich nicht zu den beliebtesten Modi von **Battlefield 3**. **Close Quarters** schränkt die Spieler außerdem in der Wahl der Waffen ein: Repetierbüchsen sind auf diesen Maps ein ziemliches Wagnis, denn wenn der erste Schuss daneben geht, hat man nur selten noch die Chance auf einen zweiten, und die Pionierklamotten kann man im Prinzip komplett im Schrank lassen. Die zehn neuen Waffen des DLC spiegeln das zumindest zum Teil wider: Abgesehen von einem großkalibrigen Repetierer sind



Unterstützungsaktionen wie der **Bewegungsmelder** lohnen sich in Close Quarters besonders.



Mit mehr als 16 Spielern gibt's auf den Karten regelmäßige Gruppenkuscheln.

In der Tiefgarage von Operation 925 brennen die ersten Autos.

die Knarren voll nahkampftauglich, insbesondere die Spas-12-Schrotflinte. Das neue Arsenal ist an zehn Aufträge gekoppelt. Um etwa die SCAR-L zu bekommen, müssen Sturmsoldaten unter anderem 20 Granatwerfer-Kills sammeln. Granatwerfer-Kills?! Die sind albernerweise ja auf manchen Privat-Servern verboten, zusammen mit C4- oder RPG-Abschüssen, die man ebenfalls für die neuen Aufträge horten muss. Da werden einige Admins mal über ihre Regeln nachdenken müssen – Gott sei Dank. Die neuen Schießbeisen plus die dazugehörigen Aufgaben funktionieren allerdings auch auf allen Karten von **Battlefield 3**, eine davon sogar besser als in **Close Quarters**: Für die MTAR-21 muss nämlich ein EOD-Bot-Kill her, und so einen kann auf den neuen Karten glatt vergessen; der Roboter bleibt hier alle drei Meter an der Inneneinrichtung hängen.

Nur einer der Aufträge setzt zwingend eine **Close Quarters**-Map voraus: Um die MP5k-Maschinenpistole freizuschalten, müssen Sie unter die ersten fünf Platzierungen im DLC-eigenen Spielmodus »Waffenmeister« kommen. Den kennt man so oder so ähnlich schon aus anderen Shootern, bei **Call of Duty: Black Ops** etwa heißt er »Waffen-spiel«. Hier starten alle Teilnehmer mit einer schwachbrüstigen Pistole und unendlich viel Munition. Nach jedem zweiten Abschuss gibt's wie von Zauberhand eine neue, bessere Kanone. Wer nach 16 Waffenwechseln einen Messer-Kill zustande bekommt, gewinnt die Runde. Außerdem können wir mit einem gezielten Stich unsere Kontrahenten um eine Waffenstufe degradieren. Der Modus macht Spaß und passt

gut auf die kleinen Maps, fraglich ist nur, warum Dice Waffenmeister als Teamspiel angelegt hat, anstatt hier jeden gegen jeden antreten zu lassen. Denn erstens gibt's in diesem Modus keine Klassenfähigkeiten (und damit auch kein Teamspiel), zweitens gilt die Runde auch dann als verloren, wenn ein Kollege gewonnen hat. Während also bei allen anderen Modi die Gewinnchance bei 50:50 liegt, stehen hier die Chancen, als Gewinner vom Platz zu gehen, je nach Spieleranzahl im schlechtesten Fall bei 1:64. Wem seine Sieg/Niederlagen-Statistik lieb und teuer ist, sollte also einen weiten Bogen um Waffenmeister machen.

Close Quarters mit 64 Teilnehmern ist ohnehin Wahnsinn. Die Karten werden schon für 32 Spieler so eng, dass man sich hier ständig auf die Füße tritt, zudem wirft uns das Spawn-System regelmäßig genau vor

rers, wobei der nun einiges an Wirksamkeit verloren hat, denn die Minimap zeigt in **Close Quarters** nur das jeweilige Stockwerk an, auf dem wir uns gerade befinden. Feinde über oder unter uns können wir also nicht sehen, selbst wenn die ohne Schalldämpfer rumballern oder der Bewegungsmelder anschlägt. Die Minimap hat damit auch eine Menge ihres Nutzens verloren – ein derber Designfehler von Dice.

Mit **Close Quarters** bekommt **Battlefield 3** seine Portion **Call of Duty**: Viel Action, wenig Taktik, keine Fahrzeuge. Zwischen ein paar Runden Rush oder Eroberung ist das sicherlich mal ganz Spaßig, insbesondere, wenn man seine Pistolen oder Schrotflinten hochleveln möchte, letztlich merkt man dem DLC aber an, dass sein Hauptspiel nicht unbedingt auf dieses Konzept ausgelegt ist: Die Minimap kaputt, das Spawn-System

fehlerhaft, eine von vier Klassen nahezu arbeitslos und der Waffenmeister-Spielmodus sinnbefreit auf Pseudo-Teamspiel getrimmt. In der Kategorie »Schnelles Geballer ohne viel Taktik« ist **Call of Duty** also nach wie vor der Meister,

denn dessen Multiplayer-Modus ist ja genau darauf ausgelegt – aber wohlge-merkt auch nur darauf. Nichtsdestotrotz sehen die neuen Karten von **Close Quarters** fabelhaft aus, die brachiale Zerstörung ist eine Wonne und wir hoffen, Teile der tollen Architektur in späteren Mini-Addons wiederzufinden. Die verrosteten Werkshallen aus Altmetall etwa sehen wahnsinnig echt aus und würden sich im nächsten **DLC Armored Kill** bestimmt auch gut machen. Neben den Panzern und Hubschraubern, die dann wieder mitspielen dürfen. **FAB**

Bei schneller Multiplayer-Action bleibt Call of Duty Meister

die Flinte unserer Gegner. Bei einem Rundenanfang hatte uns das Spiel sogar in Armlänge zweier Gegner abgesetzt. Überraschung auf beiden Seiten, wenige Millisekunden später alle tot. Wenn auch nicht allzu lange, denn Sanis sind in **Close Quarters** sehr beliebt. Nirgendwo sonst kann man in **Battlefield 3** derart schnell derart viele Punkte mit Unterstützungsmaßnahmen machen. Ein Medipack oder eine Munitionstasche in einen beliebigen Durchgang geworfen, schon klingelt der Zähler. Gleiches gilt für den Bewegungsmelder des Aufklä-

Die JNG-90 erledigt Gegner im Nahkampf mit nur einem Schuss – wenn man denn trifft.



Call of Battlefield

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Mal eben ein bisschen rumbolzen und Wafenaufsätze für die Schrotflinten freispielen: dafür taugt Close Quarters allemal. Und so viele fliegende Büroutsilien sieht man sonst eigentlich nur beim GameStar-Redaktionsschluss – super! Also wenn Team-Deathmatch, dann in Close Quarters. Aber nach einer Weile will ich doch wieder zurück auf meine großen Schlachtfelder, mal wieder ordentlich snipern und Helis fliegen. Wer sich aber für schnelles Geballer nicht extra Call of Duty zulegen will, sollte zuschlagen.