

Auf der riesigen Karte »Bandar Desert« schießen sich mehr als 30 Fahr- und Flugzeuge die Kugeln um die Karosserie.



Armored Kill

Im September erscheint das dritte Kartenpaket für Electronic Arts' Multiplayer-Hit Battlefield 3. Wir haben uns auf der E3 in Los Angeles schon mal in die neuen Panzer, Hubschrauber und Kampfjets gesetzt. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 94 Punkte)**
Termin: **September 2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7279

A

rmored Kill wird die größte Karte bieten, die wir jemals für Battlefield gebaut haben«. Diesen Satz bekommt man beim Entwickler Dice derzeit häufiger zu hören.

Kein Wunder, schließlich soll der dritte DLC **Armored Kill** für **Battlefield 3** genau das liefern, was die Fans des Multiplayer-Shooters erwarten.

Nach dem stark an **Modern Warfare** erinnernden Ausflug in die knackigen Infanteriekämpfe von **Close Quarters** (Test auf Seite 20) kehrt Dice mit **Armored Kill** zu dem zurück, was die **Battlefield**-Serie be-

rühmt gemacht hat: gigantische Karten, auf denen sich bis zu 64 Spieler mit jeder Menge Fahr- und Flugzeugen ordentlich Saures geben. Wir haben auf der E3 eine der vier neuen Karten gespielt.

Und zwar »Bandar Desert«, das größte der neuen Kampfgebiete. Und das ist noch untertrieben. Nur zum Spaß steigen wir in ei-

nen Panzer, rollen diagonal von einem bis zum anderen Ende ... und sind mehrere Minuten unterwegs. Die Designer haben das riesige Areal mit jeder Menge Details gefüllt. So starten wir im Südwesten der Karte inmitten einer von Bergen gesäumten Wüste und entdecken gleich zwei Außenposten der Amerikaner, in denen zahlreiche Panzer, Jeeps und Jets bereitstehen. Weiter im Norden grenzen die Dünen an einen breiten Highway, der das Gebiet quasi durchschneidet und hinter dem sich ein malerisches

Touristendorf an eine noch malerischere Küste schmiegt. Dort laden postkartenkompatible Palmen und strahlend weißer Sand zum gepflegten Kampf um die beste Strandliege ein. Bemerkenswerte Höhenunterschiede gibt es auf »Bandar Desert« nicht, die Karte fällt vergleichsweise weitläufig und flach aus. Dice will die Spieler damit ermutigen, die zahlreichen Fahr- und Flugzeuge einzusetzen. Von denen stehen rund 30 Stück parat. Auf einem vollen Server kann also theoretisch jeder zweite Spie-

+ Stärken

- + riesige Karten
- + jede Menge Fahr- und Flugzeuge
- + gelungenes Kartendesign

- Schwächen

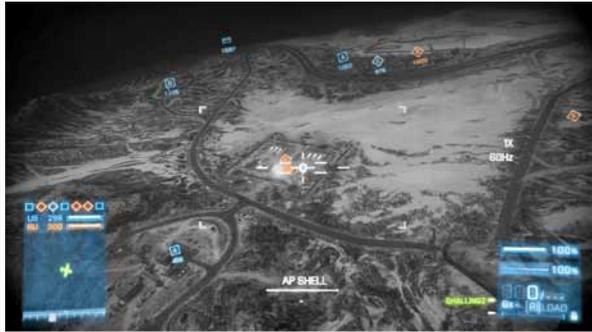
- keine neuen Unlocks für altes Gerät



In der malerischen **Küstenstadt** laufen die meisten der krachenden Gefechte ab.



Der AC-130 Bomber ist nicht steuerbar, sondern zieht automatisch seine Kreise über dem Gelände. Bis zu zwei Spieler können im AC-130 Platz nehmen und über diese **Thermalsicht** aus sicherer Entfernung auf die Gegner ballern.



ler gleichzeitig in einen fahrbaren Untersatz steigen. Und die anderen nehmen einfach auf den Beifahrersitzen Platz.

Als wir mit 31 weiteren Journalisten gegen ein ausgewähltes Team von Dice-Mitarbeitern antreten, bleibt kein Stein auf dem anderen. Denn anders als in **Close Quarters**, wo wir lediglich mit großkalibrigen Feuerwaffen, Granaten und Raketenwerfern für Kollateralschäden gesorgt haben, machen die Panzer, Jets und Hubschrauber in **Armored Kill** ein ganzes Stück mehr kaputt. Klar kennen wir derartige Zerstörungssorgien schon aus dem normalen **Battlefield 3** oder dem ersten Kartenpaket **Back to Karkand**. Wenn sich nun aber knapp drei Dutzend Fahr- und Flugzeuge die Projektile um die Karosserie jagen, dürfte selbst der schwerhörigste Nachbar aus dem Bett fallen.

Für **Armored Kill** hat Dice das bisherige Arsenal um fünf neue Fahrzeuge erweitert, darunter eine mobile Artillerie, ein aus dem Serienableger **Bad Company 2** bekannter

Quad für zwei Fahrer sowie der riesige AC-130-Bomber. Letzterer ist allerdings nicht steuerbar, sondern zieht selbstständig seine Kreise über dem Gelände. Der Clou dabei: Je nachdem, welches Team einen bestimmten Flaggenpunkt erobert, kann es die AC-130 als Spawn-Punkt für bis zu zwei Soldaten nutzen, die dann aus sicherer Entfernung mit je einer Minikanone und einem größeren Geschütz unter den feindlichen Truppen aufräumen. Und dank der praktischen Thermalsicht ist das Markieren feindlicher Einheiten selbst aus derart großen Höhen problemlos möglich. Doch auch wenn die AC-130 voll besetzt ist, können Teamkollegen den Flieger als Spawn-Punkt nutzen, um von dort mit dem Fallschirm ins Gefecht zu hüpfen. Zumindest solange, bis das andere Team den riesigen Vogel vom Himmel holt. Denn: Anders als die anderen Fahrzeuge kann der Ingenieur den Flieger nicht reparieren. Also kommt es vor allem auf fähige Jet-Piloten an, die AC-130 vor Feindbeschuss zu schützen. Zwar taucht auch der Bomber wie alle anderen Fahrzeuge nach

einer gewissen Zeit wieder von neuem auf. Sollten wir den entsprechenden Flaggenpunkt aber zwischendurch an die Gegner verlieren, ist auch die nächste AC-130 nicht mehr für unser Team verfügbar.

Die größte Battlefield-Karte aller Zeiten

Schade indes: Während die neuen Fahr- und Flugzeuge insgesamt 20 freischaltbare, bisher noch unbekannte Unlocks bereithalten, guckt die Infanterie gänzlich in die Röhre. **Armored Kill** wird weder neue Waffen noch zusätzliche Gadgets für die alten Knarren (und auch Fahrzeuge) bieten. Dafür bekommt der DLC einen neuen Modus namens »Tank Superiority« spendiert. Doch zu dem ließen sich die Entwickler bislang noch keine Details entlocken. Spätestens auf der Gamescom im August wird es aber wohl neue Infos geben. Schließlich soll **Armored Kill** bereits im September erscheinen. **DM**



Sind das tatsächlich fünf Passagierplätze (siehe rechts unten) in der neuen **mobilen Artillerie**?

Was noch kommt



Aftermath, das vierte Kartenpaket, wird im Winter erscheinen und laut Patrick Bach, dem Executive Producer von Battlefield 3, im von Erdbeben zerstörten Teheran spielen. Die Karten werden recht düster und schmutzig ausfallen und von Ruinen dominiert sein. Ob man dann überhaupt noch etwas kaputt schießen kann?



Über **Endgame**, das im März 2013 folgt, hüllt Electronic Arts noch immer den Mantel des Schweigens. So wird bereits jetzt heftig darüber diskutiert, ob der fünfte und letzte DLC abermals neue Multiplayer-Karten

liefert oder die Solo-Kampagne weiterzählt. Der offizielle Packshot verrät zumindest ein kleines Detail: **Endgame** bringt Motorräder aufs Schlachtfeld.



Echtes Battlefield-Feeling

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Der Vorgänger-DLC **Close Quarters** ist mir zu wenig Battlefield, schließlich fehlt es hier an Fahr- und Flugzeugen. Deshalb freue ich mich umso mehr auf **Armored Kill**. Denn die knackigen Panzerschlachten auf derart riesigen Karten liefern genau das, was ich von Battlefield erwarte. Schade, dass Dice nichts über den neuen »Tank Superiority«-Modus verraten hat. Doch wenn der auch nur halb so spaßig ist, wie er klingt, dann kann nichts schief gehen.

Potenzial: Ausgezeichnet