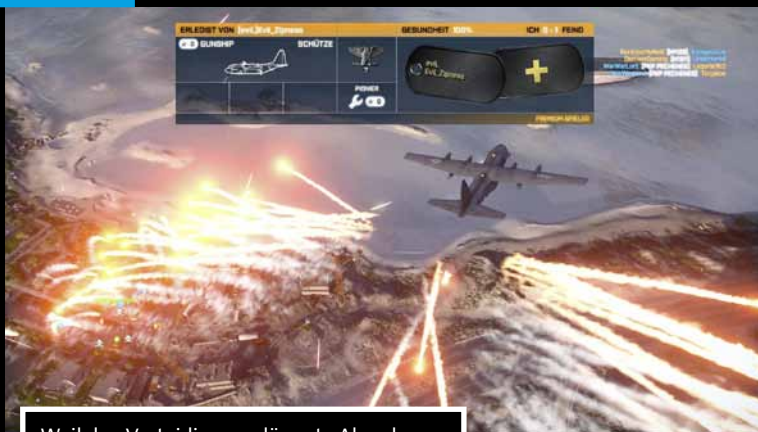




Weil den Verteidigern adäquate Abwehrmaßnahmen gegen die AC-130 fehlen, ist Rush in Armored Kill derzeit unspielbar.



Mit der mobilen Artillerie zu treffen, hat bislang viel mit Glück zu tun. Aber wenn man mal etwas trifft, dann richtig.

Armored Kill

Der dritte DLC soll wieder echtes Battlefield-Gefühl aufkommen lassen, mit großen Maps und vielen Fahrzeugen. Die Grundlagen stimmen auch, allerdings zeigt unser Test, dass Dice einige Details versemmt hat. Von Fabian Siegmund

DLC

WAS **DLC für Battlefield 3** WER **Dice**

WO **Origin** WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro** FAZIT **Größer, aber nicht besser!**

Sechs neue Fahrzeuge, ein weiterer Spielmodus und vier riesige Schlachtfelder: Das steckt drin in **Armored Kill**, dem neuen DLC für **Battlefield 3**, und genau das ist es auch, worauf Fans der Serie gewartet haben. Seit den ersten Trailern für **Armored Kill** gibt's in der Community vor allem ein Thema: die AC-130. Diese fliegende Festung, das »Gunship«, dreht gemächlich seine Runden über der Karte, lässt sich zwar nicht steuern, dient aber als Spawnpunkt und bietet Platz für zwei Kanoniere, die mit schweren Geschützen das Schlachtfeld umgraben. Zur Selbstverteidigung dürfen beide Kanoniere Leuchtkörper abfeuern und eine bordeigene Flak bedienen. Ihre Feuerkraft bezahlt die AC-130 mit zwei Nachteilen. Zum einen ist das Flugzeug auf dem rechten Auge blind: Die Hauptgeschütze können

nur aus der linken Seite des Gunships heraus feuern. Die Flak bietet zwar einen Rundumblick, dafür aber nur oberhalb der Flügel. Kampffjets, die die AC-130 von unten rechts angreifen, haben entsprechend keine Gegenwehr zu befürchten und machen mit dem Brummer kurzen Prozess, denn, und das ist der zweite Nachteil: Das Gunship »heilt« nicht und kann auch nicht repariert werden.

Die AC-130 wird im Rush-Modus zum Ärgernis. Da rücken die Angreifer nämlich sofort mit Gunship-Unterstützung an, und das Ding kann ab der ersten Sekunde in den Spawn-Bereich der Verteidiger ballern! Als wäre das für die Verteidiger nicht schon

nervig genug, bekommen die Armen kein Gunship-Gegenmittel in die Hand: Stationäre Flaks gibt's nur im Conquest-Modus, die mobile Variante wird den Spielern voren-

Höher, weiter, Panzer

halten, Stinger- und IGLA-Raketen haben regelmäßig nicht genug Reichweite, das Soflam des Aufklärers lässt sich nur

dann steil genug aufstellen, wenn man es auf eine Schräge pappt, und wenn die Verteidiger dann doch mal einen Kampfbomber bekommen, starten die Angreifer auch mit einem, wodurch das Ungleichgewicht bestehen bleibt. Um die Balance vollends zu zerstören, bekommen die Angreifer gleich auch noch den größeren Fuhrpark. Dass die neuen Schlachtfelder außerdem zu breit sind, sodass die Verteidiger regelmäßig über

AC-130 Tod von oben



Das eine **Bordgeschütz** der AC-130 ähnelt dem des Kampfhelicopiloten und verfügt über eine Zoom-Funktion.



Die **schwere Kanone** feuert langsam, dafür aber mit mächtigem Wumm. Die Thermaloptik lässt sich nicht abschalten.



Beide Kanoniere können mit der Taste 2 auf eine **Flak** wechseln, die allerdings nur den Bereich oberhalb des Flugzeugs abdeckt.



Ohne Hilfe des Teams ist die AC-130 sehr **verwundbar**. Ein, zwei Anflüge mit dem Kampffjet, und das Ding ist Geschichte.



Heli-Bordschützen haben nun keine Flares mehr. Daran muss man sich gewöhnen.



Schnee im September! Mit dem Elburs-Gebirge liefert Armored Kill ein neues Setting.

die Flanken überrannt werden, fällt dabei fast schon nicht mehr ins Gewicht. Die Balance ist im Rush-Modus derart offensichtlich kaputt, dass man kaum fassen kann, dass Dice so etwas abgeliefert hat.

Im klassischen Conquest-Modus hingegen funktioniert das Gunship. Hier spawnst das Ding auf Seiten des Teams, das einen zentralen Flaggenpunkt kontrolliert. Auch die vier neuen Karten sind voll auf Conquest ausgelegt: weitläufig, abwechslungsreich und nebenbei auch noch wunderschön. Gleichzeitig bieten die Schlachtfelder frische Settings: Hochgebirgswälder und Schnee auf »Elburs-Gebirge«, malerische Frühlingswiesen auf »Armored Shield«, Mondschein-Gemetzel im »Tal des Todes« und viel Sand auf der bislang größten **Battlefield**-Karte »Bandar-Wüste«. Die großen Maps schreien nach Fahrzeugen, und die liefert **Armored Kill** auch: Jede Armee erhält einen neuen Panzertyp, den »Tank Destroyer«, zwei Ausführungen mobiler Artillerie und Quads. Der Destroyer ist zwar weniger stark gepanzert als die Main Battle Tanks, besitzt dafür aber die leistungstärkere Kanone, deren Geschosse im Flug weniger stark abfallen - perfekt für Distanzschüsse. Distanzschüsse würde man ja auch von der neuen mobilen Artillerie erwarten, doch deren Reichweite ist enttäuschend und weit unter der eines regulären Panzers. Die Vorteile der Artillerie liegen anderswo: Sie verschießt Granaten in hohem Bogen, also ide-

alerweise aus der Deckung heraus. Außerdem lassen sich unterschiedliche Munitionsarten auswählen, darunter TOW-Raketen gegen Panzer, Airburst-Granaten gegen Infanterie oder Luftabwehrraketen. Die Geschosse sauber an den Mann zu bringen, ist allerdings eine Herausforderung: Anders als beim Mörser des Versorgers dürfen wir nicht einfach auf der Minimap ein Ziel anlicken, stattdessen müssen wir aus der Außenperspektive schießen, die Einschläge beobachten und die Rohre entsprechend nachjustieren. Uns erscheint die Bedienung der Artillerie zu hakelig und die Reichweite zu kurz. Ihren Vorteil, aus der Deckung heraus schießen zu können, verspielt sie dadurch, dass die Geschosse eine deutliche Rauchspur hinterlassen, die sich leicht zum Ursprung zurückverfolgen lässt. Im freien Spiel auf einem öffentlichen Server sollten zumindest Einsteiger das Ding vermutlich lieber in der Garage behalten.

Zu guter Letzt liefert **Armored Kill** einen exklusiven Modus namens »Panzer-Übermacht«. Hier steht eine Flagge in der Kartenmitte, und wer die erobert, kauft dem Gegner-Team kontinuierlich Tickets. Das kennt man aus anderen Multiplayer-Shootern unter der Bezeichnung »King of the Hill«, und tatsächlich spielt sich Panzer-Übermacht wie Team-Deathmatch, nur dass alle in Fahrzeugen sitzen. Oder zumindest die meisten. Der neue Panzerkiller verfügt auf Wunsch über einen Feuerlöscher (die gab's bislang nur für Flugzeuge und Hub-

schrauber), der die fahrtüchtige Mühle wieder in Schuss bringt. Die Idee dahinter ist klar: In **Armored Kill** sollen alle Soldatenklassen in der Lage sein, ihr Vehikel am Laufen zu halten. Trotzdem sind hier vornehmlich Pioniere unterwegs. Versorger dürfen wenigstens auf ein paar C4-Opfer hoffen, Aufklärer erhalten durch ihre Soflams eine gewisse Existenzberechtigung, aber Sturmsoldaten sind hier nahezu arbeitslos.

Für Fußgänger kann die Panzer-Übermacht nervig werden, denn die Spieler dürfen nicht bei ihren Squad-Kollegen spawnen. Wer ins Gefecht einsteigt und kein Fahrzeug mehr ergattern kann, muss entweder warten oder ewig weit zum Kampf latschen. Manch einer wird sich die Maps deswegen wieder kleiner wünschen. Wenigstens bieten die Schlachtfelder trotz ihrer Weitläufigkeit immer genug Deckungsmöglichkeiten für Infanteristen. Die AC-130 gibt's in diesem Modus übrigens nicht. Da hat Dice offenbar mehr nachgedacht. **FAB**

Quads sind ideal für schnelle Vorstöße, aber nicht so ideal für freie Flächen, auf denen Panzer herumrollen.



Rush? So nicht!

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamstar.de

Viele Spieler denken bei Battlefield an Conquest. Ich hingegen habe in Battlefield 3 bislang fast ausschließlich Rush gespielt, weil ich es mag, wenn das Team einen klaren Auftrag hat und sich eine echte Front entwickelt. Entsprechend entsetzt bin ich von Armored Kill: Wie konnte Dice den Rush-Modus so offensichtlich versemeln? Das ist ja schon fast eine Beleidigung! Also streiche Rush, setze Conquest ein. Das macht natürlich auch Spaß, obwohl ich hier die Gefechte meist recht belanglos finde, weil das gemeinschaftliche Ziel fehlt. Doch das freie Flaggenreisern passt gut zu den großen Maps. Nicht zufrieden bin ich auch hier mit der mobilen Artillerie. Die war doch eigentlich in Battlefield 1942 schon perfekt: Da hatte sie eine irre Reichweite, war aber darauf angewiesen, Ziele vom Aufklärer angezeigt zu bekommen. Warum nicht einfach dieses Prinzip übernehmen? Armored Kill ist für Conquest-Fans sein Geld wert. Aber Dice hat sich bei mir einen ordentlichen Vertrauensvorschuss verspielt, was die kommenden DLCs angeht.