

Battlefield 3 Aftermath

Kaputte Häuser und 'ne Armbrust: Viel mehr hatten wir nicht erwartet. Doch was haben wir bekommen? Das wohl beste Kartenpaket für Battlefield 3. Von Fabian Siegmund

DLC

WAS **DLC** für Battlefield 3 WER **Dice** WO **GameStar.de/Quicklink/5322** WANN **Bereits erschienen** GELD **15 Euro**

Die vier neuen Schlachtfelder von **Battlefield 3: Aftermath** spielen in von Erdbeben verwüsteten Ortschaften und erzeugen zum einen eine ganz neue

Atmosphäre, zum anderen erfordern sie mit ihren zahlreichen Verstecken und Deckungsmöglichkeiten frisches taktisches Denken. Die vier Karten sind sich stilistisch und thematisch recht ähnlich: viele Trümmer, viele Brauntöne, wenig andere Farben. Das muss man mögen. Als Stadt-Maps bleiben die Schlachtfelder aber ganz in der Tradition von beliebten Karten wie Karkand oder Sharqi und bieten damit ein perfektes Spielfeld für Infanterie und Fahrzeuge zugleich, besonders wegen der vielen unterschiedlichen Höhenstufen. Und wo man in den anderen Stadtkarten von **Battlefield 3** durchaus mal Anzeichen von zivilem Leben vermisst, ist es nur realistisch, wenn die Schlachtfelder des Mini-Addons wie ausgestorben aussehen.

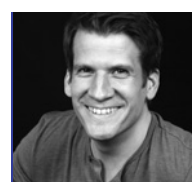
Zwar nicht ausgestorben, aber doch ziemlich mitgenommen sehen auch die Spielfiguren in **Aftermath** aus. Dice hat ihnen für

den DLC einen irgendwie resignierten, kriegsmüden Look verpasst. Die drei neuen Autos wirken ebenfalls, als seien sie notdürftig aus Einzelteilen zusammengeschnitten. Das alles passt sehr schön ins verwüstete Gesamtbild. Die Karren selbst erfinden das Rad dabei nicht neu: Ein Kübelwagen mit einem Bordgeschütz, das der Fahrer bedient, sowieso zwei Bullis mit je einem MG und einem Granatwerfer für die Beifahrer. Neue Tricks und Taktiken ergeben sich aber aus der zunächst etwas unscheinbaren Armbrust. Die lässt sich nämlich mit vierlei Pfeilen bestücken: ein

schwerer, durchschlagskräftiger Bolzen für Kurz- und Mittelstrecke, ein Präzisionsgeschoss für große Strecken (dafür aber mit we-

niger Bumms), eine Sprengladung, die zwar schwierig zu handhaben ist, dafür aber ein leichtgepanzertes Fahrzeug mit einem Treffer fahruntüchtig schießen kann, und ein Sensor, der um den Einschlagsort herum Gegner für kurze Zeit auf der Karte markiert. Weil die Armbrust für alle Klassen verfügbar ist, weicht sie die Grenzen zwischen den Soldatengattungen auf. Nun kann auch der Sani mal als Aushilfs-Sniper dienen oder

Die Klassengrenzen weichen auf!



Ich mag's schmutzig!

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Aftermath hat sich für mich als der bislang beste DLC entpuppt. Hier wirkt alles wie aus einem Guss, hier kommt jede Klasse, jede Waffe und jedes Fahrzeug zur Geltung. Die Karten wirken anfangs recht austauschbar, erzeugen aber eine großartige Stimmung, die es so in Battlefield 3 bislang noch nicht gab. Außerdem versorgt die Armbrust alle Klassen mit neuen Handlungsoptionen. Und dieser frische Gameplay-Wind lüftet die Routine hübsch durch. Freut mich, denn nachdem Armored Kill dann doch nur ganz nett war, hatte ich ein wenig die Hoffnung aufgegeben, dass Dice mich mit neuen Inhalten nochmal so richtig fesseln kann.

der Aufklärer sich einem Fahrzeug entgegenstellen. Wir finden das super! Wer ohnehin sprunghaft bei der Wahl des Schießgeräts ist, wird sich über den neuen Scavenger-Modus freuen. Das ist im wesentlichen Conquest, allerdings starten alle Spieler nur mit einer Pistole und müssen dann schwerere Knarren auf dem Schlachtfeld einsammeln. Mal ganz nett, allerdings fehlen hier die Kämpferklassen mit ihren Spezialfähigkeiten. Und insbesondere, wenn man erstmal mit der Armbrust experimentiert hat, möchte man die nicht mehr missen. **FAB**

Auf **Markaz-Monolith** darf auch mal mit Helikoptern rumgeflogen werden, ansonsten bleiben die Spieler in Aftermath aber vornehmlich am Boden.

