

Krieg im Dschungel-Camp

BATTLEFIELD VIETNAM



Schlanker, schneller, schöner: Der Taktik-Shooter von Digital Illusions verweist seinen Weltkriegs-Vorgänger mit noch mehr Teamplay und toller Atmosphäre auf den zweiten Platz.

Während sich das Dschungelshow-Publikum vor Kakerlakenbad, Madenfrühstück und Daniel Küblböck ekelt, haben wir im Urwald des Taktik-Shooters **Battlefield Vietnam** ganz andere Probleme: Als amerikanischer GI drohen uns Stolperfallen oder Überraschungsangriffe, als Vietcong-Soldat fürchten wir US-Kampfhubschrauber. Doch die Stimmung in der Redaktions-Truppe ist gut, denn trotz des unge-

wohnten Szenarios macht die Team-orientierte Ballerei noch mehr Spaß als im Vorgänger **Battlefield 1942**. Die Entwickler haben den Multiplayer-Hit an den richtigen Stellen verbessert: Das entschlackte **Battlefield Vietnam** ist zugänglicher, schneller und durch taktische Feinheiten anspruchsvoller geworden.

Hintergrund der Gefechte ist der Vietnam-Konflikt in den Jahren zwischen 1968 und 1973. Wir kämpfen in der Schlacht um die Stadt Hue oder verteidigen das US-Camp in Lang Ve-

Das war's allerdings schon mit der historischen Genauigkeit: Karten, Waffen und Vehikel sind ohne Rücksicht auf geschichtliche Details in erster Linie auf Action ausgelegt.

Für einen Fetzen Stoff

Das bewährte Spielprinzip der Conquest-Karten des Vorgängers bleibt in **Battlefield Vietnam** grundsätzlich gleich: Zwei Teams versuchen, möglichst viele Flaggenstationen zu erobern, an denen gefallene Kameraden wieder ins Match ein-

steigen können. Außerdem gibt es dort meist Munition und Verbandskästen. Die Mannschaft mit weniger Fahnen verliert konstant Punkte, so genannte Tickets. Steht der Zähler auf Null, ist die Partie vorbei. Diese Regel zwingt Sie wie in **Battlefield 1942** dazu, bereits besetzte Stellungen zu verteidigen und gleichzeitig neue zu erobern – Camper haben keine Chance. Um eine Fahne einzufärben, müssen mehr Kameraden des eigenen Teams darunter stehen als Soldaten des Feindes.

INFO

- > 14 Karten
- > 2 Parteien
- > 24 Fahrzeuge
- > 28 Waffen
- > 4 Klassen
- > 15 lizenzierte Musikstücke



Auf der Karte Operation Irving beschießen wir mit der Phantom F4 einen Vietcong-Panzer. Im Tempel auf dem Hügel ist ein Flaggenpunkt.



Kampf im hohen Gras. Die Ausrüstungsbündel Gefallener können wir aufklauben.

Nicht nur deshalb lohnt es sich, im Team zu den Wimpeln zu stürmen: Je mehr Soldaten sich um einen Mast versammeln, desto schneller ist er erobert. Zwei Männer vor Ort halbieren beispielsweise die Konvertierungszeit. Allerdings stellen Soldatenpulks immer auch ein Risiko dar: Im Test mussten wir schmerzhaft lernen, dass gemeine Gegner solche Situationen gerne für einen »Sieben auf einen Streich«-Granatenwurf nutzen.

Flaggen-Variationen

Damit alten **Battlefield**-Hasen nicht langweilig wird, haben die Entwickler das Conquest-Spielprinzip auf manchen Karten leicht modifiziert: In den Assault-Levels starten zum Beispiel die Vietnamesen mit nur einer Flagge in ihrer Basis und müssen auf dem Weg zum amerikanischen Stützpunkt weitere erobern. Der unbarmherzige Ticket-Zähler setzt das Zeitlimit für den Sturmangriff.

Spannend spielen sich auch die Head-On-Maps: Beide Parteien beginnen mit nur einer Basis. Ziel ist beispielsweise, einen Tempel in der Kartenmitte zu besetzen. Denn wer die Fahne dort unter Kontrolle hat, zieht dem Gegner damit dreimal mehr Tickets ab als mit einem normalen Flaggenpunkt. Schnell konzentrieren sich deshalb die Gefechte auf die begehrten Gebäude, die zudem recht verwinkelt aufgebaut sind. Dabei erinnert **Battlefield Vietnam** stark an die Innenlevels aus **Counterstrike**. Weil die restlichen Flaggenpunkte auf der Karte trotzdem wichtig sind, stellen die Head-On-Levels hohe Ansprüche an

die Team-Koordination. Wir haben zum Beispiel zwei Kollegen abkommandiert, die per Panzer zwischen bereits eroberten Fahnen patrouillierten.

Nur die Basis zählt

Auf Missions-Karten schließlich kommt es drauf an, die gegnerische Basis zu übernehmen. Die liegt nicht nur am anderen Ende der Karte, sondern widersteht zudem besonders hartnäckig unseren Übernahmeversuchen. Drei Minuten dauert dort für einen Einzelkämpfer das Umfärben des Wimpels (bei normalen Flaggenpunkten: 30 Sekunden) – eine Ewigkeit. Ohne Unterstützung durch Kameraden ist so eine Eroberung kaum zu schaffen, zumal die Gegner per Funkdurchsage und Minimap-Einblendung vor jedem drohenden Fahnenverlust gewarnt werden.



Der Flak-Panzer der Vietnamesen ist auch gegen Bodenfahrzeuge effektiv.

In sämtlichen Modi steht Action im Vordergrund. Durch eng gesetzte Flaggenpunkte entfallen lange Wege zur Front. Trotzdem kommt Taktik nicht zu kurz: Hohes Gras sorgt in Dschungel-Levels für ideale Deckung. Mehrmals ist es uns in den Testpartien gelungen, unentdeckt an einen Flaggenpunkt heran zu kriechen. Dadurch konnten wir ein paar Sekunden ungestört umfärben, bevor die automatisch alarmierten Feinde herbeistürmten.

Singles unerwünscht

Schwach: **Battlefield Vietnam** hat keine Solo-Kampagne mehr. Zwar können Sie jede Map mit bis zu 63 Bots spielen, doch das ist allenfalls zu Trainingszwecken akzeptabel. Ursprünglich waren sowohl eine Kampagne als auch so genannte Challenges geplant. Darin hätten Sie

bestimmte Aufgaben lösen müssen, etwa per Kampfjet Checkpoints abfliegen oder 20 Gegner nur mit dem Messer erledigen. Beide Modi waren in einer von uns gespielten früheren Fassung enthalten, für die Verkaufsversion mussten sie aus Zeitgründen raus. Per Patch sollen sie nach Veröffentlichung nachgeliefert werden.

Knarre und Messer

Ohne Teamwork geht in **Battlefield Vietnam** nichts, die vier Soldatenklassen des Spiels übernehmen jeweils spezielle Aufgaben. Grundsätzlich sind die Berufe bei US-Armee und Vietcong gleich: Normale Rekruten preschen mit dem Sturmgewehr vor, während Spezialisten für schwere Waffen per Raketenwerfer gegnerische Panzer aufhalten. Ingenieure reparieren



Mit dem Huey-Helikopter schleppen wir eine unscheinbare Kiste hinter feindliche Linien. Dort dient sie als Einstiegspunkt.

VORGÄNGER-CHECK

Battlefield 1942 + Addons

Battlefield Vietnam



Szenario	Zweiter Weltkrieg ist das beliebtere Szenario. (1939 bis 1945) ★	Vietnam-Konflikt eher unbekannt. (für USA: 1968 bis 1972)
Levels	16 Karten, an originale Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs angelehnt. Recht leer, manchmal zu lange Wege bis zur Front.	14 Schauplätze in Asien. Kleine, actionbetonte Karten, manche wiederholen sich mit Variationen. Weniger Geschütze. ★
Klassen	Aufklärer, Panzerfaust-Schütze, Sturmsoldat, Sanitäter und Ingenieur müssen Ihre Fähigkeiten koordinieren. ★	Der Sanitäter fehlt, die verbleibenden vier Klassen sorgen jedoch mit je zwei Ausrüstungs-Sets für Abwechslung. ★
Kriegsgerät	Umfangreicher Weltkriegs-Fuhrpark mit diversen Panzern und Jeeps. Dazu kommen U-Boote, Flugzeugträger und Flieger. Sieg durch Masse! ★	Kampfjets und Hubschrauber bringen Geschwindigkeit und taktische Tricks (Einstiegspunkte). Auf vietnamesischer Seite teils historisch ungenaue Vehikelauswahl. Flugzeugträger fehlen.
Spielmodi	Geniales Flaggen-Erobern im Conquest-Modus. Soldaten-Karriere durch alle Karten für Solospieler. ★	Conquest-Duelle mit gelungenen Varianten (Assault, Head-On). Evolution-Modus. Keine speziellen Solo-Modi. ★
Bots	Passable Künstliche Intelligenz.	Verbesserte KI, Kameraden reagieren auf Befehle. ★
Grafik	Abwechslungsreich, allerdings etwas detailarm.	Vegetation und schmutziger Look sorgen für Realismus. ★
Sound	Sehr gute Waffengeräusche, aber langweilige Musik.	Authentische Schussgeräusche, mitreißender Soundtrack. ★
Fazit	★★★★★	★★★★★

Fahrzeuge oder stellen Mörser auf. Mit ihrem Scharfschützengewehr nehmen Scouts von weitem Gegner ins Visier. Mit den ersten beiden Klassen können Sie bedenkenlos an die Front stürzen, die zwei letzteren bleiben lieber im Hintergrund. Für

jeden Beruf stehen zwei so genannte Kits zur Auswahl, vorgefertigte Ausrüstungspakete. Damit legen Sie sich zum Beispiel als Großkaliber-Fachmann der Amerikaner auf Panzerfaust oder Maschinengewehr fest. Die Wahl sollten Sie vom Kampfgebiet ab-

hängig machen: Auf manchen Karten sind die Feinde hauptsächlich in Panzern unterwegs, dort ist das MG eher nutzlos.

Auf jeder Karte stehen sich andere Truppenteile gegenüber: Mal kämpfen US-Special-Forces gegen die NVA, mal treffen Marines auf Vietcong. Je nach Einheit ändern sich dann Uniformen sowie Kleinigkeiten der Ausrüstungs-Kits, etwa die Pistole des Ingenieurs.

Vier Klassen für Charlie

Obwohl sich die Nordvietnamesische Armee (NVA) in dieselben Klassen unterteilt wie die der USA, gibt es doch genügend Unterschiede. Die Vietnamesen kämpfen mit älteren russischen Waffen und nutzen Guerilla-Taktiken. Ein NVA-Ingenieur kann grundsätzlich dasselbe wie sein US-Kollege, baut jedoch zusätzlich Gruben mit angespitzten Stäben, den Pungi-Sticks. Bei unvorsichtigen Soldaten haben diese Fallen in den Testspielen wahre Schimpfkanonaden ausgelöst. Der Vietcong-Techniker vermint Fahrzeuge – wer damit losfährt, stirbt auf der Stelle.

Für alle Klassen beider Seiten gilt: Die Ausrüstung beeinträchtigt die Bewegungsfähigkeit der Männer: Ein Scout kommt aus dem Stand schneller vom Fleck als Panzerfaust-Träger. Die Endgeschwindigkeit ist jedoch bei allen gleich.

Spaß ab zehn

Im Test haben wir schnell gemerkt: Seine Vorteile spielt das Klassensystem erst mit mindes-

tens fünf Kontrahenten pro Seite richtig aus. Zwar machen auch Duelle mit weniger Spielern Laune, doch dann ist es sinnvoll, sich auf die beiden reinen Kampfklassen zu beschränken.

Gefallene Soldaten hinterlassen ein Grab mit ihrer Bewaffnung, die Sie per Tastendruck aufheben dürfen. Dadurch können Sie Feindwaffen erobern oder blitzschnell die Klassen wechseln: Scout Markus sieht sich plötzlich Patricks Panzer gegenüber. Ein Glück, dass Kamerad Michael bei seinem Ableben eine Panzerfaust hinterlassen hat. Markus schnappt sich das Rohr und schickt Patrick in den GI-Himmel.

Panzer gegen Roller

Dschungelgestrüpp und Ruinenschutt zum Trotz kurven jede Menge Fahrzeuge über die Karten von **Battlefield Vietnam**. Die USA sind erstklassig ausgerüstet und protzen mit Patton-Panzern oder einem mobilen Artilleriegeschütz. Auf vietnamesischer Seite klettern wir in Vehikel aus russischer Produktion, etwa den schwimmfähigen Truppentransporter BTR 60. Damit haben wir bei unseren Partien gehörig aufgeräumt: Markus lenkt, Michael sitzt am eingebauten MG, während Sascha und Peter wie wild aus den Luken feuern. Kurzum: eine rollende Festung.

Wendig und in den Händen geübter Spieler extrem gefährlich: Der Vietcong-Motorroller flitzt mit zwei Mann Besatzung durchs Unterholz, der Sozias ballert dabei nach hinten. Trotz



Typische Assault-Karte: Die Amerikaner im Norden müssen unter Zeitdruck alle vietnamesischen Stellungen auf den südlichen Hügeln erobern.



Die Vietcong-Panzerbesatzung kämpft um einen Flaggenpunkt. Je mehr Mann beim Umfärben helfen, desto schneller klappt die Eroberung.



Diese Brücke bewacht ein Bot per Scharfschützengewehr.



An der Kette schleppen wir einen angeschlagenen Jeep.



Mit dem MG eines Patrouillenboots haben wir die MiG abgeschossen. Der Pilot rettet sich per Fallschirm.

der realen Vorbilder steuern sich die Fahrzeuge **Battlefield**-typisch sehr einfach. Per Tastendruck wählen Sie eine Außenperspektive, um im Panzer nicht per Sehschlitze zu navigieren..

Brandgefährliche Jets

Der Himmel über Hanoi gehörte im historischen Vietnam-Krieg eindeutig den Amerikanern. In **Battlefield Vietnam** ist das Ver-

hältnis dagegen ausgewogen: Die USA haben mit der Corsair und der Phantom F4 zwei starke Bomber in der Luft. Letzterer wirft gegen Infanterie wirksame Napalmbomben ab. Im Gegensatz zur Realität zerstören die mittlerweile geächteten Brandsätze jedoch keine Gebäude, Zivilisten gibt es auf den Karten ohnehin nicht. Die Vietcong schicken zwei MiG-Jäger-Typen in die Luft, die mit MGs und Raketen den US-Jets einheizen. Das ist zwar historischer Mumpitz, sorgt aber für spielerisches Gleichgewicht. Die MiGs kommen zudem nur als Abfangjäger zum Einsatz, wenn die USA mit ihren Kampfbombern oder Hubschraubern ankommen.

Rückstoß ein Absturz beinahe vorprogrammiert.

Soldaten aus der Kiste

In manchen Levels versetzen Sie per Hubschrauber eine Kiste ins Kampfgebiet. Die dient fortan als Einstiegspunkt für gefallene US-Soldaten, ist jedoch durch vehementen Beschuss zerstörbar.

Auf vietnamesischer Seite steigen zwei Helikopter-Typen auf, beiden fehlt die Kette für die Vehikel-Schlepperei. Dafür ist in den Transporthubschrauber der Vietcong ein Wiedereinstiegspunkt eingebaut. Die scheinbare Heli-Übermacht der USA wird dadurch relativiert, dass nur die NVA-Soldaten vom Boden aus zielsuchende Raketen abfeuern können. Denen kann selbst unser Heli-Zauberer Alexander Beck kaum ausweichen.

DIE BESTEN KAMPFMASCHINEN



Huey-Helikopter: Das Lastentier der Army bringt Soldaten und Vehikel an die Front.



BTR 60: Der Truppentransporter kann schwimmen und ist eine mobile Festung.



Mobile Artillerie: Langsam, aber mächtig. Fahrer und Schütze sind leicht zu treffen.



BM21: Verschießt ein Sperrfeuer aus kleinen Raketen mit geringer Reichweite.



MUTT-Jeep: Umkurvt Panzer, während er sie mit seinem Raketenwerfer beschießt.



MiG 21: Der Abfangjäger hält mit seinen MGs die amerikanischen Bomber in Schach.

Koloss an der Strippe

Ohne Hubschrauber wäre die US-Armee in **Battlefield Vietnam** aufgeschmissen: Mit den zwei Modellen Huey und Chinook bringen wir blitzschnell Soldaten an die Front. An einer Kette heben wir zudem Panzer oder Jeeps in die Luft. Auf Karten wie Operation Irving ist das sogar der einzige Weg, um Tanks ins Kampfgebiet zu bringen. Vorsicht: Die ohnehin schon schwer zu steuernden Tonnen Stahl unten dran noch unhandlicher. Wenn dann ein Panzerfahrer wie Kollege Hartmann während des Transports auch noch schießt, ist durch den

PETRA SCHMITZ

Mediziner sind überflüssig. Klingt hart, stimmt aber – zumindest für Battlefield Vietnam. Der Sanitäter aus dem Vorgänger fiel dem Skalpell zum Opfer. Eine konsequente Amputation, wurde die Klasse doch ohnehin kaum gespielt. Schließlich stehen überall ausreichend Erste-Hilfe-Schränke rum.

Die neue Option, für die verbliebenen vier Soldatentypen aus zwei Ausrüstungen zu wählen, finde ich hervorragend. Sie verleiht den Schlachten zusätzlichen Tiefgang und spielerische Freiheit. Prima!



»Schönheits-OP gelungen«

JÖRG LANGER

Ich bin schon etwas enttäuscht: Mir ist auch bei Multiplayer-basierten Spielen ein gescheiter Solo-Modus wichtig – zum Trainieren, oder weil ich einfach gerade keine Lust auf kompetitives Miteinander habe. Und jetzt fehlen in der fertigen Version die Solo-Challenges, die Markus zwei Wochen zuvor noch in England spielen konnte. Sogar die Kampagne haben die Entwickler aus Zeitgründen gestrichelt!

Der Multiplayer-Part hat allerdings nochmal zugelegt. Die Gefechte sind schneller und taktischer geworden – so kann man die stationären Geschütze ohne Artilleriebeobachter vergessen. Und die Stadtlevels erinnern stark an Counterstrike. Die Grafik ist sowieso viel schöner, allein schon das Im-Gras-Ranrobben macht Spaß! Nur eines stört mich: Das schallende Gelächter aus den Nachbarbüros, wenn ich mal wieder einen Helikopter, auf dem Rücken fliegend, in den nächsten Fluss setze.

»Holt mich hier blau nicht raus!«



Sogar vom Hubschrauber aus lassen sich Flaggenpunkte konvertieren, ein Timer zeigt den Fortschritt.

Planschen im Mekong

Die bewaffneten Patrouillenboote der US-Armee beherrschen die Flüsse auf den Karten. Mit dem MG am Bug nehmen Sie Feinde am Ufer unter Beschuss und säubern so den Strand für das dicke Tango-Landungsboot. Das dient als Truppentransporter, mobiler Einstiegspunkt und Helikopter-Werkstatt. Allerdings ist es nicht unsinkbar, ständiger Beschuss schickt den Pott auf den Grund.

Gegen diese Übermacht erregen die vietnamesischen Sampan-Boote geradezu Mitleid. Diese leichten Schiffchen sind ideale Truppentransporter, haben aber keine Bewaffnung.

Südostasien-Rundfahrt

Die 14 Karten von **Battlefield Vietnam** versetzen Sie an Schlacht-Schauplätze des Vietnam-Konflikts. Sie kämpfen um die Stadt Hue oder robben bei einem kurzen Abstecher nach Kambodscha über den Ho-Tschiminh-Pfad. Schwüle Dschungel-Levels wechseln sich mit lauschigen Inseln im **Far Cry**-Look ab. Besonders gelungen sind den Designern die Städte: Viele Verstecke und Details wie verbogene Stahlträger erzeugen in den Ruinen von Hue oder Quang-Tri beklemmende Häuserkampf-Atmosphäre. In den von Schutt blockierten Straßen hat die In-

fanterie ihre große Stunde, Fahrzeuge kommen nur selten durch.

Karten-Zeitsprung

Um im Multiplayer-Modus etwas Feldzug-Atmosphäre zu erzeugen, haben sich die Entwickler den Evolution-Modus ausgedacht. Hinter dem hochtrabenden Namen verbergen sich zehn Karten, von denen Sie jeweils zwei hintereinander absolvieren müssen. Sie besetzen etwa auf vietnamesischer Seite die blühende Stadt Hue. In der

nächsten Runde versuchen die USA, sie zurückzuerobern. Der Krieg hat inzwischen seine Spuren hinterlassen, statt Häusern stehen nur noch Ruinen. Obwohl der Grundriss der Karte gleich bleibt, müssen Sie sich deshalb eine neue Taktik ausdenken. Der Punktestand aus Runde eins wird auf das Rückspiel angerechnet.

Computer-Söldner

Obwohl eher als eine Notlösung bei Mitspieler-Mangel gedacht,

stellen sich die **Battlefield**-Bots recht schlau an. Mit den Funktionstasten erteilen Sie den Kameraden Befehle. Ob sie diese auch befolgen werden, erfahren Sie durch einen kurzen Funk-spruch. So kam es im Test vor, dass uns auf die Anweisung zum Sturmangriff ein »Negative« entgegenschallt. Den Grund der Befehlsverweigerung sehen wir später im Zuschauer-Modus: Der Bot verteidigt gerade einen Fahnenpunkt und ist dort unabkömmlich. Im Evolution-

TECHNIK -CHECK

AUFLÖSUNG

Spielen Sie Battlefield Vietnam mindestens mit einer Auflösung von 1024x768. Darunter verpixeln Dschungel und Soldaten zu stark, sodass die Übersicht schnell verloren geht. Sie können wischen 32 und 16 Bit Farb-tiefe wählen – den Unterschied sehen Sie vor allem bei Rauch- und Lichteffekten, etwa bei Explosionen.

RAM/FESTPLATTE

Auf der Festplatte belegt Battlefield etwa 2,0 GByte. Die Dschungel-Szenarien entpuppen sich als wahre RAM-Fresser: bei 256 MByte zieht sich der Ladevorgang extrem, das Spiel ruckelt ständig. Falls Sie als Server spielen, sollten Sie 768 MByte RAM oder mehr haben.

TUNING-TIPPS

- 1 Stellen Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe bringt das bis zu 20 Prozent Leistung – unter 1024x768 sollten Sie allerdings nicht gehen.
- 2 Wenn Sie die Geometriequalität runterfahren, belohnt Battlefield Sie mit etwa 15 Prozent Performance-Zuwachs pro Stufe.
- 3 Beim Drosseln der Grafikqualität läuft das Spiel pro Stufe etwa 10 Prozent schneller. Die Einstellung »Höchste« frisst extra viel Leistung.
- 4 Die Battlefield-Engine verwäscht ferne Texturen stark. Aktivieren Sie deshalb bei neueren Grafikkarten unbedingt Anisotropic Filtering. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 TI	Geforce 4 TI	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x16 (min. Details) 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz/XP 1900+	1024x768x32 1280x960x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz/XP 2000+	1280x960x32 1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ■ flüssiges Spielen möglich



Auf manchen Karten bekämpfen Sie als Südvietnamese die NVA.



Vor Napalm-Angriffen sind beide Seiten nur in Gebäuden sicher.

Modus dürfen die Bots allerdings nicht mitspielen.

Schmutziger Krieg

Für **Battlefield Vietnam** haben die Entwickler die Grafik-Engine des Vorgängers gründlich überarbeitet. Detailliertere Modelle und schärfere Texturen sind das Ergebnis. Außerdem

wirkt die ganze Optik schmutziger und damit realistischer als im fast schon comichaften **Battlefield 1942**. Sehr gut ist Digital Illusions das dicke Gras im Dschungelunterholz gelungen, wenn es auch nicht ganz so gut aussieht wie das Dickicht in **Splinter Cell 2** oder **Far Cry**.

Rattern und Rocken

Akustisch schöpft **Battlefield Vietnam** aus dem Vollen: Knatternde Rotoren und Schussgeräusche dröhnen in Surround-Sound aus den Boxen. Das ist wichtig, denn so können Sie den Standort und mit etwas Übung sogar die Team-Zugehörigkeit eines Schützen abschätzen.

Mit Originalsongs aus der Zeit des Vietnam-Konflikts ist der Soundtrack eine Klasse für sich: Die Titel von Deep Purple oder Canned Heat hören Sie nicht nur beim Laden. Wenn Sie in ein Fahrzeug klettern, können Sie per Radio-Wunschliste mit Ihrem Lieblingsstück ins Gefecht ziehen. MS

PATRICK HARTMANN

Battlefield Vietnam hat erfolgreich abgespeckt: Obwohl es weniger Karten, Klassen und Fahrzeuge gibt, sind die bestehenden Teile besser aufeinander abgestimmt als im Vorgänger. Das gilt vor allem für die Schlachtfelder. Anders als in **Battlefield 1942** muss ich jetzt kaum noch minutenlang zur nächsten Flagge latschen. Dadurch gewinnen die Matches an Tempo und ich kann endlich auch **Battlefield**-Muffel in der Redaktion zu einer Partie überreden.

Das Szenario ist zwar heikel, trotzdem habe ich keine Vietnam-Hemmungen: Es gibt weder unschuldige Zivilisten auf den Karten, noch verglühen Vietcong-Soldaten grausam animiert in Napalm-Wolken.

»Schneller zieht besser!«



MARKUS SCHWERDEL

Konsequent haben die Entwickler die wenigen Schwachstellen des Vorgängers (lange Wege, doofe Bots) ausgemerzt und ein Multiplayer-Meisterwerk geschaffen. Besonders die mobilen Einstiegspunkte haben es mir angetan: Es macht einfach Spaß, mit Patrouillenbooten, dem dicken Tago-Schiff und Luftunterstützung eine Landungsoperation zu starten.

Dazu kommt die durch Grafik und vor allem Musik perfekte Dschungelkrieg-Atmosphäre. Wenn ich per Helikopter ins Feindesland vordringe und dabei den Ritt der Walküren höre, fühle ich mich mitten in die Filme *Platoon* oder *Apocalypse Now* hinein versetzt.

Nix für Solisten

So spaßig **Battlefield Vietnam** gegen menschliche Mitspieler auch ist, Einzelkämpfer werden sich noch viel schneller als im Vorgänger langweilen. Denn ein Kampagnenmodus fehlt und die Bots sind bei aller Schlaueit kein Ersatz für lebendige Gegner. Für eine noch höhere Wertung fehlen mir außerdem ein paar Karten mehr.

»Good Morning, Vietnam!«



BATTLEFIELD VIETNAM TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER: EA Games, (0190) 754 464

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 19.3.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 3 CDs, 16 Seiten CA. PREIS: ca. 50 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Conquest, Assault, Head-On, Mission

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9500	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	10

ALTERNATIVEN: **Battlefield 1942** (90%, GS 11/02) Vorgänger im Zweiten Weltkrieg.
C&C Renegade (87%, GS 05/02) Ego-Shooter mit tollem Multiplayer-Part.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + durchdachtes Spielprinzip
- + balancierte Klassen und Karten
- + perfekte Schlachtfeld-Atmosphäre
- + unverbrauchtes Szenario
- + stimmiger Soundtrack
- nur 14 Karten (manche ähnlich)
- keine Singleplayer-Modi
- lange Ladezeiten

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Sehr gut

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Sehr gut

PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: TAKTISCHER MULTIPLAYER-SHOOTER IM DSCHUNGEL.



► CD/DVD: Multiplayer-Duell

► AB-16-DVD: härtere Fassung

► AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

► WERTUNGS-VIDEO

► GAMESTAR.DE PREMIUM: Ab 19.3.2004 Spiele-Server

UNSERE TESTVERSION

Um ein Haar hätte es **Battlefield Vietnam** nicht in diese Ausgabe geschafft. Schon seit Wochen spielen wir zwar eine weit fortgeschrittene Beta, der fehlen jedoch Spielmodi, und manche Karten sind noch nicht final. Eine Testversion wird uns für Anfang Februar versprochen, doch der Termin platzt. Nottlösung: Wir fliegen (zusammen mit anderen Magazinen) am 6. Februar nach London ins Hauptquartier von EA, um dort das Programm zu prüfen. Bei der dort spielbaren Version ist der Multiplayer-Part fertig, Varianten wie der Evolution-Modus fehlen allerdings. Singleplayer-Modi sind enthalten, ob es die in der Verkaufsversion geben wird, ist jedoch noch fraglich. Wir wollen uns nicht auf die Versprechungen von EA verlassen und den Test verschieben. Entwarnung kurz vor Redaktionsschluss: Ein Kurier bringt direkt aus London die Goldmaster, so dass wir den Test doch noch machen können.