

Im Dschungel ist der Teufel los!

# Battlefield Vietnam

Multiplayer-Veteranen ziehen bald um: aus dem Zweiten Weltkrieg nach Fernost. Wir haben die neuen Waffen, Vehikel und Klassen ausprobiert.



Auf CD:  
Video-Special  
Auf DVD:  
Interaktive Preview



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

## Facts

- 26 Vehikel
- 39 Waffen
- 4 Soldaten-Klassen
- 14 Karten

Die gegnerische Fahne ist nah. Noch 50 Meter, und die Hügelposition gehört endlich uns! Doch ein Hinterhalt der Nord-Vietnamesen macht unsere Vorfreude zunichte. Vor allem, weil hinter den Fußsoldaten ein dicker Panzer heranzieht. Rettung naht: Eine F-4-Maschine klinkt eine Bombe aus und hält die Feinde auf. Mittlerweile haben wir die Fahne erreicht, doch der Jet-Pilot sieht das zu spät und wirft genau über unseren Köpfen eine weitere explosive Ladung ab – unser eigener Mitstreiter hat

versehentlich den Stützpunkt der Vietcong verteidigt!

Eine typische Szene aus dem Taktik-Shooter **Battlefield Vietnam**, die wir bei einem Besuch beim kanadischen Entwickler-Team Digital Illusions erlebt haben. Vor Ort haben wir ausprobiert, ob der Nachfolger des Multiplayer-Krachers **Battlefield 1942** seinen Vorgänger noch übertreffen könnte.

## Dasselbe in Grün?

Stolz präsentiert uns Chef-Designer Armando Marini die neue Grafik-Engine: Auf allen Objek-

ten kleben hochauflösende Texturen mit Bump-Mapping-Effekten. Der absolute Knaller: die Explosionen. Die voluminösen Feuerwolken nach einem Bombeneinschlag könnten direkt aus einem Hollywood-Streifen stammen. Damit Vietnam abseits der Gefechte aussieht wie im Reiseprospekt, füllt eine Routine den Boden der Schlachtfelder mit Grünzeug – von Palmen und Büschen bis zu Lianen und Gras.

## Gefahr im Busch

Gepackt von der genialen Grafik wollten wir sofort losspielen.

Deshalb legt die gesamte Digital-Illusions-Crew die Arbeit nieder und startet mit uns eine LAN-Partie. Die asiatischen Schlachtfelder sind vollgepackt mit Details: Kleine Pfahlbau-Hütten, Tempel-Ruinen, Hängebrücken und Palmenhaine sorgen ständig für Abwechslung. Vorbei die Zeit, als **Battlefield**-Kämpfer oft mehrere Minuten über flache Sandwüste latschen mussten. Die Vegetation wirkt sich sogar spielerisch aus: Da rennen wir arglos durchs Gebüsch, keine Gefahr in Sichtweite. Plötzlich schnell ein Vietnamese hoch,



Vietnamesische Roller sind fix, aber ungepanzert.



Ein Hind-Helikopter beschießt eine US-Basis.



Mit einem Panzer im Schlepptau quält sich der Huey an die Front. Je schwerer die Fracht, desto kniffliger ist der Helikopter zu fliegen.





F-4-Maschinen greifen einen Trupp Vietnamesen an. MGs richten gegen die Jets nur wenig aus. Jetzt hilft nur noch die Flucht in den Unterstand. (1600x1200)

der direkt vor unserer Nase durchs Unterholz gerobbt war, und pustet uns weg.

### Veteranen-Treffen

Das bewährte **Battlefield 1942**-Regelwerk haben die Designer beibehalten: Zwei Mannschaften kämpfen um Fahnenmasten, die strategisch wichtige Positionen markieren. Hält ein Team die Mehrheit der Flaggen, verliert der Gegner Punkte vom

Mannschaftskonto. Wenn gefallene Team-Mitglieder an den Fahnenpunkten ins Spiel zurückkehren, kostet das ebenfalls Zähler. Bei jedem (Wieder-)Einstieg in die Gefechte wählen die Teilnehmer eine Soldatenklasse. Die Entwickler haben die Berufswahl für **Battlefield Vietnam** ein wenig modifiziert. In die Dschungelschlachten ziehen nur noch vier Soldatenklassen: Aufklärer, Ingenieur,

ein leichter Angriffskämpfer und ein Mann mit schweren Waffen, der den Panzerfaustschützen ersetzt. Der Sanitäter wird in Fernost eingespart. »Die Leute haben sich mit dem Medic selbst geheilt, statt anderen zu helfen«, gibt Marini als Grund für die Streichung an. Entgegen vorherigen Berichten wird es keine neuen Berufe geben. »Die ehemals geplanten Urwald-Experten mussten leider

aus Balancing-Gründen wieder raus«, erklärt Armando.

### Klangvolle Waffenwahl

Wir stürzen uns mit einem schweren US-Angriffskämpfer in die Schlacht. Dabei stoßen wir wieder auf eine Neuerung: Alle Soldaten haben die Wahl zwischen zwei Ausrüstungen. Wir dürfen entweder ein M-60 mit Zweibein-Stativ und Patronengurten abgreifen, oder das



In den **Gebäuden** stehen oft Medizinschränke oder Munitionskisten.



**Beifahrer** auf den Vehikeln dürfen ab sofort die eigenen Waffen benutzen.





Suchbild: Finden Sie alle sieben im Gebüsch versteckten **Vietcong-Krieger**?

präzisere M-16 umschnallen. Ähnlich läuft's auf vietnamesischer Seite: Hier schnappen sich die Sturm-Experten eine AK-47 oder eine Panzerfaust.

Neben Auswirkungen auf Zielgenauigkeit sowie Durchschlagskraft hat die Waffenwahl auch hörbare Konsequenzen: Dank exzellenter Sound-Kulisse erkennen echte Shooter-Veteranen schon von weitem den charakteristischen Klang einer Kalaschnikow und wissen sofort, dass ein Trupp der Nordvietnamesischen Armee (kurz NVA) in der Nähe ist. Hinterhältig

wird es, wenn ein US-Soldat seine Waffen wegwirft und das Gewehr eines gefallen Vietcong aufnimmt. So haben wir in einer LAN-Partie einen ganzen NVA-Trupp erledigt, bevor die Feinde erkennen, wer da eigentlich auf sie feuert.

### Dschungel-Taxi

Eine der größten Änderungen in **Battlefield Vietnam** ist der komplett modernisierte Fuhrpark. Statt in klapprigen Propeller-Maschinen düsen wir mit einer F-4 oder MiG 21 über die Schlachtfelder. Auf den Panzern



In der Realität fast unmöglich, im Spiel klappt's: Mit dem MG gegen einen **Helikopter**.

montierte MGs feuern doppelt so schnell wie noch 1942, und für eilige Fahrten parken sogar Motorroller im Busch. Wichtiger Neuzugang: Hubschrauber. Wie in Vietnam-Filmklassikern à la **Platoon** oder **Full Metal Jacket** donnern die Amerikaner mit Huey-Helikoptern über die Reisfelder. Mit vier Kollegen gelangen wir so blitzschnell an die Front. Besonders cool: Die Passagiere müssen nicht mehr passiv in Transportern hocken. Wir stehen zum Beispiel beim Helikopter lässig auf den Kufen und geben dem am Boden vor-

rückenden Kameraden mit unserm M-60 Feuerschutz.

Fliegen braucht genau wie bereits in **Battlefield 1942** sehr viel Übung. Das gilt erst recht, wenn wir den Hubschrauber als Transporter für andere Fahrzeuge benutzen. Denn in **Battlefield Vietnam** kann ein Helikopter Vehikel an die Kette nehmen und zur Front schleppen! Ein Physiksystem sorgt dafür, dass ein an der Kette baumelnder Panzer mit mehreren Tonnen Gewicht dem Piloten mehr Konzentration abverlangt als ein leichter Jeep.

### Beispiel-Karte: Operation Irving



#### Hängebrücke

Die NVA muss den Fluss überqueren, um die US-Basis unter Feuer zu nehmen.

**Ruine**  
Der zerfallene Tempel lässt sich am besten mit Hubschraubern angreifen.



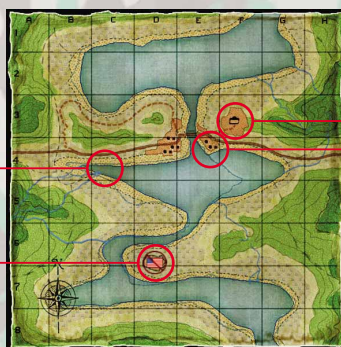
#### US Basis

Von hier aus starten die Amis ihre Offensive mit Helikoptern und Fliegern.



#### Dorf

Die kleinen Häuser sind die beste Deckung gegen Napalm-Angriffe der USA.







Ein Hubschrauber transportiert bis zu vier Kämpfer an die Front. Während des Fluges tönt aus dem Radio passende Musikuntermalung.



Die Kiste (rechts) dient als mobiler Wiedereinstiegs-Punkt.



Die rollenden Stämme sind eine der nachladenden Fallen.

## Mobiler Einstieg

In **Battlefield Vietnam** betreten Soldaten die Schlachtfelder nicht mehr nur an den Fahnenstangen, sondern auch an mobilen Einstiegspunkten. NVA-Ingenieure heben dazu an einer beliebigen Stelle per Spaten einen Tunnel aus, der fortan für die Nord-Vietnamesen als Startort in die Gefechte dient. Auf US-Seite muss ein Helikopter eine Telefonzellen-große Kiste am gewünschten Fleck abladen. Dort dürfen dann GIs losziehen und sich nach Kämpfen mit frischer Munition und Energie versorgen. Die mobilen Punkte machen die Schlachten noch spannender: Wir versuchen etwa, mit einem Zug NVA-Solda-

ten eine Tempelruine einzunehmen. Obwohl die Flagge schon längst uns gehört, tauchen immer wieder GIs hinter einer nahen Mauer auf. Einer unserer Aufklärer entdeckt schließlich den mobilen US-Startort in einem Dickicht. Doch bevor wir mit Granaten zur Stelle sind, um die Kiste zu zerstören, haben sie die Feinde schon per Huey in Sicherheit geschleppt.

## Fallen mit Nachschlag

Für arglistige Überraschungen gibt es auf den Karten fest installierte Fallen, zum Beispiel eine Lage aufgeschichteter Baumstämme. Die rollen einen Hügel hinunter, sobald jemand den Stützbalken wegschießt. Die Stämme liegen meist an strategisch wichtigen Positionen wie einem Pass, jeder Spieler kann sie auslösen. Dann rennen Vietnamesen und GIs schon einmal bunt gemischt einen Abhang herunter, verfolgt von zehn wälzenden Baumstämmen. Nach einer kurzen Wartepause lädt die Falle automatisch nach.

Obendrein kann die Ingenieursklasse per Anlasser gezündete Sprengladungen unter dem Fahrersitz eines Vehikels verstecken. Nach einer Atten-

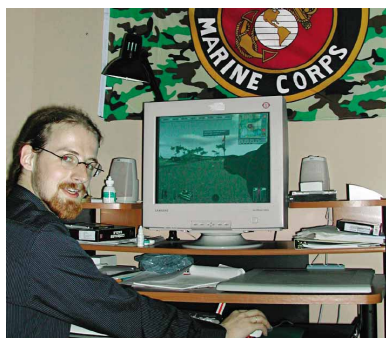
tats-Aktion von Chef-Designer Armando Marini traut sich in unseren Testpartien niemand mehr in einen fahrbaren Untersatz, ohne vor dem Start alles auf Sprengstoff abzusuchen.

## Gefahr erkannt

Einer der größten Schwachpunkte von **Battlefield 1942** ist der Solo-Modus. Besonders die doofen Bots kosten Einzelkämpfer den letzten Nerv: Ein KI-Kollege steht fünf Minuten mit dem Rücken zur Front, der andere gondelt mit einem Panzer weitab vom Geschehen durch die Wüste. »Wir kennen die Schwächen und wollen sie in Zusammenarbeit mit den Fans ausbessern«, verspricht Marini. So sollen sämtliche Bots auf Befehle der Solisten hören. Dadurch koordinieren auch Einzelspieler erstmals einen Team-Angriff auf Fahnenpunkte.

## Hit-Radio Hanoi

Einige der Hubschrauber in **Battlefield Vietnam** sind mit einem Radio ausgestattet. In amerikanischen Maschinen lauschen wir den Beach Boys oder schalten vor einem Angriff auf den Walkürenritt von Wagner um. Die Entwickler wollen eine Auswahl von 15 bekannten Songs aus den 60ern einbauen, die Sie ähnlich wie die Radiostationen in GTA Vice City wählen können. Welche Lieder das im Einzelnen sein werden, steht noch nicht fest. Aus den Boxen der vietnamesischen Helis schmettern Propaganda-Parolen und Marschmusik. Bei einem unserer Angriffe dröhnte uns ein »GI go home!« in Endlosschleife entgegen. Momentan werkeln die Designer außerdem an einer Funktion, mit der Spieler eigene Songs importieren können. **PH**



Battlefield-Sucht: GameStar-Redakteur Patrick Hartmann nach einer erfolgreichen LAN-Schlacht.

## Battlefield Vietnam

**Genre:** Taktik-Shooter **Entwickler:** 1. Quartal 2004  
**Termin:** Digital Illusions **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Patrick Hartmann:** »Es ist unglaublich, wie echt sich die Gefechte in Battlefield Vietnam anfühlen. Mit mobilen Einstiegspunkten und Helikoptern haben die Schlachten noch mehr taktischen Tiefgang als im Vorgänger. Ich freue mich massiv auf den Fernost-Trip im nächsten Frühjahr.«