

Bad Company 2 Vietnam

Im Winter gibt's das erste echte Addon (als DLC) für Bad Company 2. Wir haben uns den neuen Teil auf der Tokyo Game Show angeschaut. Von Fabian Siegmund

Angeschaut

Genre **Multiplayer-Shooter** Publisher **Electronic Arts** Entwickler **Dice (Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)**
Status **zu 70% fertig** Termin **Winter 2010**

GameStar.de: Quicklink: 7032

So schlimm der Vietnam-Krieg auch war: Als Szenario für einen Ego-Shooter sind seine Dschungelgefechte ein Traum. In **Bad Company 2: Vietnam**, dem ersten Addon für den jüngsten Spross der **Battlefield**-Familie, ziehen GIs und Nordvietnamesen in Multiplayer-Schlachten. Eine Solo-Kampagne wird es nicht geben, genauso wenig wie eine Ladenversion. **Vietnam** ist also ein reiner DLC. Darin stecken vier neue Schlachtfelder. Ganz neue, nicht nur Nachbauten aus **Battlefield Vietnam**. Die Karte, die Dice auf der Tokyo Game Show präsentierte, heißt Phu Bai Valley. Während die Maps in **Bad Company 2** allesamt eher länglich sind, sodass gelegentlich Engpässe auftreten (kaum ein Match auf »Port Valdez« kommt ohne Gra-

benkrieg zwischen den Punkten B und C aus), bildet Phu Bai Valley im Conquest-Modus eine eher runde Arena. Das dürfte für mehr Bewegungsfreiheit zwischen den drei Flaggen sorgen. Zumindest, wenn man dank der coolen Physik-Engine erstmal die dichte Urwald-Vegetation aus dem Weg gesprengt hat. Apropos wegsprengen: **Viet-**

nam bietet eine Reihe neuer, zeitgenössischer Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Statt der Unterlauf-Granatwerfer aus **Bad Company 2** muss sich der Sturmsoldat zum Beispiel mit dem M79-Granatwerfer begnügen, der Sanitäter pöppelt seine Kameraden nicht mit dem Defibrillator, sondern mit einer Adrenalinispritze wieder auf. Da-



Die **Physik-Engine** des Spiels ist toll, aber diese Karte sah wohl von Anfang an so aus.



Dschungel, Reisfelder, **Huey-Hubschrauber** – wo Vietnam draufsteht, ist auch Vietnam drin. Die Schlachtfelder sind zudem weitläufiger.



Das Arsenal entspricht der Ära, dieser G.I. hat eine **AK47** dabei – die Lieblingswaffe der Nordvietnamesen.

➕ Stärken

+ cooles Szenario
+ zerstörbare Umgebung

⊖ Schwächen

- keine echten Neuerungen

bei werden sich die Entwickler sicherlich beim neusten Weltkriegs-Ableger **Battlefield 1943** bedienen (der erschien bislang nur für Konsolen). Der Pionier etwa trägt eine russische PPSH-Maschinenpistole aus den frühen 40ern, daneben wirken auch das M1 Garand oder die Thompson-MP aus dem Hauptspiel nicht fehl am Platze.

Science-Fiction-Goodies in den 60ern?

An den Spielmodi, der grundsätzlichen Mechanik und der Ausrichtung der vier Kämpferklassen ändert sich in **Vietnam** nichts. Fraglich bleibt jedoch, wie Dice die Science-Fiction-Goodies des Hauptspiels in die Vietnam-Ära übertragen will. Der Bewegungsmelder des Aufklärers etwa lässt sich schwer in die 60er transferieren, genauso wenig der Tracer-Pfeil des Pioniers. Wo der fehlt, werden Helikopter zur übermächtigen Waffe. Und die gibt es in **Vietnam** natürlich

auch: Der Huey-Hubschrauber darf hier ebenso wenig fehlen wie das M16 oder die AK47. Es könnte schwer werden, die fliegenden »Gunships« ohne Zielhilfe vom Himmel zu holen. Hier muss sich Dice eine sinnvolle Alternative zum Tracer ausdenken.

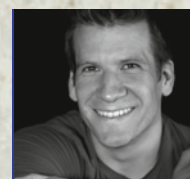
Die Panzer in **Vietnam** erscheinen uns auf den ersten Blick ebenfalls mächtiger als in **Bad Company 2**, denn sie bekommen zumindest in der Preview-Version keine spürbare Sichteinschränkung verpasst. Aber wir sind guter Hoffnung, dass Dice besonders bei den sechs neuen Fahrzeugen noch ordentlich an der Balance-Schraube drehen wird. Stichwort Balance: Obwohl beide Teams Zugriff auf sämtliche Waffen im Spiel haben, erscheinen uns die G.I.s wie schon in **Bad Company 2** leicht im Vorteil. Während die nämlich grüne Uniformen und Kopfbedeckungen tragen, turnen die Vietnamesen schon mal mit auffälligeren Klamotten und roten Schärpen durchs Gebüsch. Wer in **Bad Company 2** schon mal einen russischen Sanitäter (mit rotem Barrett!) gespielt hat, wird wissen, wie gerne Spieler auf solche

klar erkennbaren Ziele anlegen. Wer in **Bad Company 2** schon Freude daran hatte, Gegner mit dem Jeep zu überrollen, kann das in Vietnam auch mit Musikuntermalung tun: In den Autos läuft lizenzierte Rock'n'Roll aus den 60ern. Damit man sich beim Spazierenfahren nicht verirrt, dreht sich die Minimap im linken unteren Bildschirm auf Wunsch mit dem Spieler und wird oben drein noch von einem Kompass umrahmt. Verständigungsprobleme wie »Da, unterhalb des Hauses! Oder südlich! Also links!« haben damit hoffentlich ein Ende.

Erfahrungspunkte und Levelaufstiege, die Sie im **Vietnam**-Addon machen, gelten auch für das Hauptspiel. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass **Bad Company 2**-Veteranen, die bereits sämtliche Ausrüstung freigekämpft haben, im Addon von Anfang an Zugriff auf alle Waffen haben werden. Das ist einerseits praktisch, nimmt uns andererseits aber auch die Motivation, weiter im Rang aufzusteigen. Aber gut, wir haben in **Bad Company 2** ohnehin schon längst sämtliche Goodies beisammen – das hat uns bis heute auch nicht davon abgehalten, auf den alten Karten weiterzuspielen. Trotzdem: Her mit den neuen! **FAB**



»Erschieß mich!« Die **Vietnamesen** sind nicht so gut getarnt wie die amerikanischen Soldaten.



Ich will es! Sofort!

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Bad Company 2 ist in meinen Augen das derzeit beste Multiplayer-Spiel. Obwohl mir das Hauptspiel also noch längst nicht langweilig geworden ist, freue ich mich auf neue Karten, Waffen und Fahrzeuge. Insbesondere, weil ich seit Monaten alte Vietnam-Sachbücher lese. Und mit Autoradio schaffe ich es vielleicht endlich, das letzte Abzeichen zu holen, das mir noch fehlt: Drei Gegner in einer Runde überfahren.