

Bad Company 2 Vietnam

Das Addon bereichert den Multiplayer-Hit um packende Dschungelgefechte, beraubt ihn dabei aber auch einiger taktischer Finessen. Von Fabian Siegmund

Genre: Actionspiel-Addon Publisher: Electronic Arts Entwickler: Dice (Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)
Termin: 18.12.2010 Spieler: 1-32 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 13 Euro



GameStar.de/Quicklink/7032

Sechseinhalb Jahre nach **Battlefield: Vietnam** schicken uns EA und Dice mit dem ersten Addon zu **Bad Company 2** wieder nach Südostasien. Dabei liefert der Downloadable Content (DLC)

auf den ersten Blick alles, was man von einem solchen Spiel erwarten würde: Dschungel, Reisfelder, zeitgenössische Waffen und einen Soundtrack mit Hits wie Fortunate Son. Doch mit

dem stimmungsvollen Szenario haben sich die Entwickler auch viele spielerische Schranken auferlegt. Oder haben Sie in den 60ern schon mal Rotpunkt-Visiere, Bewegungssensoren oder Lenkraketen gesehen?

Bad Company 2: Vietnam bietet 14 neue Waffen, allesamt ab Level 1 verfügbar. Die kommen aber strenggenommen nicht auf das stattliche Arsenal von 43 Knarren aus dem Hauptspiel obendrauf, denn **Vietnam** und **Bad Company 2** laufen getrennt voneinander: Sie wählen im Hauptmenü aus, ob Sie das DLC oder die Grundfassung spielen wollen, ein Großteil der Waffen ist dann szenarioexklusiv. Das M16A1 etwa gibt's nur in **Vietnam**, das M16A2 nur im Hauptspiel. Lediglich die M1911-Pistole, die

Nur als Download

Alle Spieldateien für das Addon sind bereits im 2,5 GByte großen R10-Patch für **Bad Company 2** enthalten. Entsprechend enthält die Ladenversion des DLCs nur einen Keycode, mit dem Sie das Addon freischalten.

Thompson-MP, das 870MCS-Schrotgewehr und das M1 Garand sind gleichermaßen in beiden Spielen verfügbar. Bizarrr: Die Uzi und das M60 gibt's in beiden Szenarios, sie haben aber je nach Spiel unterschiedliche Werte und verfügen entsprechend über eigene Statistiken und Abzeichen. Die Hilfegeräte aus **Vietnam** tragen hingegen andere Bezeichnungen als ihre Pendanten des Hauptspiels, zählen aber in der Statistik als

+ Stärken

- + cooles Vietnam-Flair
- + zeitgenössische Ausrüstung
- + grooviger Soundtrack

- Schwächen

- reduziertes Arsenal
- kein High-Level-Content

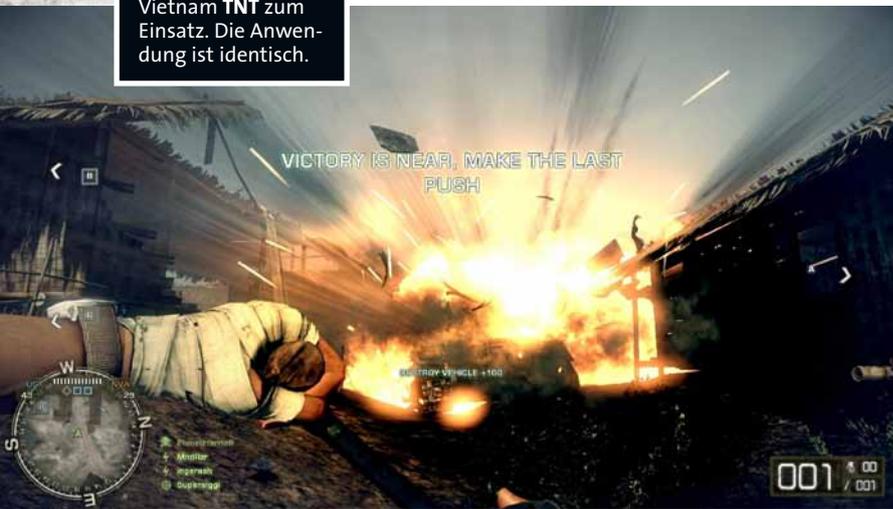


Cool: Die **Mini-Map** links unten dreht sich nun mit. Blöd: Der dargestellte Kartenausschnitt ist viel zu klein.

Facts

- 4 neue Karten
- 7 neue Fahrzeuge
- 14 neue Waffen
- 60er-Jahre-Soundtrack

Statt C4 kommt in Vietnam TNT zum Einsatz. Die Anwendung ist identisch.



Die Waffen sind gut ausbalanciert. Das XM22 ist schwächer als die anderen, hat dafür ein größeres Magazin.



ein und dieselbe Waffe. So wird aus dem Unterlauf-Granatwerfer des Hauptspiels der M79-Launcher in **Vietnam**, C4 heißt nun TNT und statt des Defibrillators gibt's in den 60ern eine Adrenalinspritze. Die Ausrüstung funktioniert aber in beiden Varianten absolut gleich. Allerdings fehlen im Addon sechs Gadgets aus dem Basisprogramm, darunter die Minen, der Bewegungssensor oder der Rauchwerfer. Außerdem müssen 60er-Jahre-Krieger auf neuzeitliche Spezialisierungen wie Lichtpunkt-Optik, ACOG-Zielfernrohr oder Schutzwesten ersatzlos verzichten. Nach alledem schrumpft das **Bad Company 2**-Arsenal in **Vietnam** auf 18 Waffen, 10 Ausrüstungsgegenstände und 20 Spezialisierungen zusammen.

In **Vietnam** gibt's natürlich auch ein paar neue Knarren. Jede der vier Soldatenarten kann zwischen je drei klassenspezifischen Waffen wählen, der Sani zum Beispiel das M60, das XM22 oder das RPK-MG mitnehmen. Die Kanonen sind innerhalb der jewei-

ligen Gattung recht gut ausbalanciert, auch wenn die PPSH-Maschinenpistole den beiden anderen Pionier-MPs überlegen scheint. Die einzige Waffe, die aus dem bisherigen **Bad Company 2**-Arsenal heraussticht, ist der Flammenwerfer, der allen Klassen zur Verfügung steht. Das Ding verursacht auf kurze Distanz immensen Schaden, lässt sich aber nur sehr selten sinnvoll einsetzen, denn die Schlachtfelder von **Vietnam** sind allesamt recht weitläufig. Enge Räume, in denen die Feuerspritze ihre volle Wirkung entfalten könnte, gibt es kaum. Außerdem nimmt uns der Flammenwerfer derart stark die Sicht, dass wir nach dem ersten Schuss schon nicht mehr sehen, wohin wir eigentlich leuchten. Obendrein ist die Reichweite recht kurz. Pyromanen können sich also nur dann austoben, wenn sie im Rush-Modus die M-Coms aus nächster Nähe verteidigen.

Was uns in **Vietnam** fehlt, sind szenariotypische Ausrüstungsgegenstände. Claymore-Minen – in **Battlefield 2** gleichermaßen ver-

hasst wie geliebt – oder Punji-Fallen mit im Boden versteckten Bambusspießen hätten gut ins Arsenal gepasst. Und warum befiehlt der Späher Mörserangriffe und nicht etwa Napalm-Abwürfe? Apropos: Diese Klasse hat nun neben dem Artillerie-Zielgerät zugleich auch TNT dabei; im Hauptspiel muss man sich für eins der beiden entscheiden. Dadurch wird der Recon-Soldat in seinem Aufgabenspektrum flexibler. Damit der Bursche im Grünzeug des Dschungels nicht unsichtbar wird, sind die Ghillie-Tarnanzüge aus dem Hauptspiel in **Vietnam** passé. Der US-Sniper trägt nur Barrett und Tarnuniform, doch bei seinem Vietcong-Counterpart ist Dice übers Ziel hinausgeschossen: Als wäre dessen leuchtende Glatze nicht schon Blick- und Kugelfang genug, trägt der Arme auch noch ein rotes Halstuch. Eine etwas unglückliche Balance-Entscheidung.

Das Patrouillenboot ist vorne und hinten mit MGs ausgestattet.



Weil's im Addon keine Lenkraketen gibt, halten die Helikopter viel weniger aus als im Hauptspiel.



Wer nicht durch den Urwald rennen will, schnappt sich eins der sieben Fahrzeuge von **Vietnam**. Pro Seite gibt's einen bewaffneten Jeep und einen Panzer mit sekundärem Flammenwerfer, dazu kommen der mit Raketen und zwei MGs bestückte Huey-Helikopter, ein Patrouillenboot und ein unbewaffnetes Tuk-Tuk-Moped. Jedes Fahrzeug hat ein Radio, das auf Wunsch 49 Songs der Ära spielt. Mit dem Huey Attacken fliegen, während Rock'n'Roll aus den Außenlautsprechern plärrt – das hat was!

Die Gefechte auf den vier Karten von **Vietnam** spielen sich meist auf mittlere Distanz ab, in leicht bewaldeten Außenarealen. Nur »Hill 137« bietet einen Scharfschützen-Spielplatz entlang eines verkolhten Hügels. Orts- und Häuserkampf in einer Stadt gibt's in **Vietnam** nicht. In Sachen Gebäude liefert das Spiel nur unzerstörbare Tempelruinen oder Strohhütten, wobei Letztere natürlich sofort von Kugeln durchsiebt werden. Seine große Stärke, die zerstörbare Umgebung, spielt **Bad Company 2** mit **Vietnam** also nicht aus. Doch all das ist Genörgel auf hohem Niveau: Nichtsdestotrotz sind die vier Karten hübsch anzuschauen, sie verbreiten passenden Dschungelkriegs-Flair. Und im Kern von **Vietnam** steckt nach wie vor das

großartige **Bad Company 2**-Spielprinzip mit seinen packenden Rush-, Conquest- und Deathmatch-Modi, dem coolen Squad-System und allem Drum und Dran. Wir hätten uns von **Vietnam** nur mehr Abwechslung gewünscht. Die kommt womöglich mit der fünften Map »Operation Hastings«, die Shooter-Veteranen aus **Battlefield: Vietnam** kennen. Das Schlachtfeld wird allerdings erst freigeschaltet, sobald die Community 69 Millionen Hilfspunkte in **Vietnam** erpilotiert hat, etwa durch Heilungen oder Reparaturen. Weil wir »Operation Hastings« nicht ausreichend testen konnten, fließt die Karte nicht in unsere Wertung ein. **FAB**



Weniger ist weniger

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Mit **Vietnam** büßt **Bad Company 2** Abwechslung ein, weil viele Ausrüstungsgegenstände ersatzlos wegfallen. Zunächst hat mich das nicht gestört, dafür ist die Atmosphäre zu cool, aber auf lange Sicht werde ich wohl zum Hauptspiel zurückwechseln. Aber vorher hole ich mir noch die 14 Goldmedaillen für jede neue Waffe.

Hintergrund Der Vietnam-Krieg

Vietnam war zwischen 1965 und 1975 Schauplatz eines Krieges zwischen dem kommunistischen Norden und dem mit den USA alliierten Süden. Er endete mit der Niederlage der Vereinigten Staaten und ihrer Verbündeten, die die Nordvietnamesische Armee (NVA) trotz ihrer technischen Überlegenheit nicht zurückzudrängen vermochten. Die NVA wurde im Krieg von einer Guerilla-Organisation namens Vietcong unterstützt.

Zwei der fünf Karten aus dem Addon basieren auf realen Orten in Vietnam, zwei auf bekannten Schlachten. »Hill 137« wird im Rundenabspann »Hamburger Hill« genannt. Der Hügel Dong Ap Bia erlangte tatsächlich diesen Spitznamen, weil dort die US-Truppen nach eigenen Angaben »zu Hackfleisch gemacht« wurden. Nach zehntägigen Kämpfen konnte der Hügel schließlich genommen werden, wurde aber wenige Tage später wieder aufgegeben – er war strategisch un-

US-Soldaten begutachten die zerstörten NVA-Stellungen am **Hamburger Hill**.



wichtig. Fehler von Dice: Der Hamburger Hill trug nicht die Nummer 137, sondern die 937. Eine »Operation Hastings« hat in Vietnam 1966 stattgefunden. 8.500 Marines und 2.500 südvietnamesische Soldaten versuchten dabei, die Truppen des Nordens hinter die so genannte Demarkationslinie zurückzudrängen. 126 Marines und 900 NVA-Soldaten starben während der zweiwöchigen Operation, schlussendlich zog sich die NVA zurück.

Bei Fahrzeugen und Waffen bemüht sich Dice um historische Genauigkeit. Vom UH-1 »Huey« Helikopter wurden über 7.000 Stück in Vietnam eingesetzt, denn das unwegsame Gelände ließ den Transport von Mensch und Material oft nur auf dem Luftweg zu. Die Hai-fischmaul-Lackierung im Spiel ist das Erkennungszeichen der 174th Assault Helicopter Company, die von 1966 bis 1971 in Vietnam stationiert war. Der US-Panzer M48 Patton und der russische T54 auf Seiten des Nordens wurden tatsächlich in Vietnam eingesetzt, Dice stattet beide Fahrzeuge aber historisch falsch mit Flammenwerfern aus. Es gab zwar den M48 »Zippo« mit Flammenwerfer, der hatte aber kein reguläres Geschütz mehr.

Die meisten der im Addon enthaltenen Waffen waren spezielle Entwicklungen für den Vietnam-Krieg, so etwa das M16-Sturmge- wehr. Das M16A1 versagte anfangs: Es war im Matsch sehr störanfällig und musste häufig gesäubert werden. Entsprechendes Reinigungsmaterial gehörte zu Beginn des Kriegs noch nicht zur Standard-Ausstattung jedes Soldaten. Der Holzkorpus des M40-Scharfschützengewehrs hatte ebenso seine Tücken. Er verformte sich im Tropenklima und wurde daher später durch Kunststoff ersetzt. **DR**

TERMIN 18.12.2010 PREIS 13 Euro USK ab 18 Jahren

Bad Company 2 Vietnam

Actionspiel-Addon

Publisher Electronic Arts
Entwickler Dice
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung Download

Kopierschutz Keycode

GENRE-CHECK ACTION

»Die Begeisterung für das neue Szenario vergeht.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPASS

SCENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Conquest (32), Rush (32), Squad-Rush (8), Squad-Deathmatch (16) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** ja
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
»Ära-bedingt dünner ausgestattet als das Hauptspiel.«

GRAFIK

- Imposante Physik-Engine schicke Charaktermodelle
- Klobige Vegetation
- teils grobe Leveltexturen

SOUND

- fantastische Waffensounds und Explosionen
- gute Surround-Positionierung Soldatensprüche
- cooler Soundtrack

BALANCE

- Soldatenklassen anpassbar Angreifer-Tickets im Rush-Modus Fahrzeuge nicht übermächtig
- teils unterschiedliche Startbedingungen

ATMOSPHÄRE

- unglaublich packende Schlachtfeld-Atmosphäre
- zerstörbare Umgebung
- Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu

BEDIENUNG

- klassische Battlefield-Steuerung Squad-Einstieg
- Spielfigur bleibt an Objekten hängen
- Minimap-Zoomstufe zu hoch

UMFANG

- vier variable Karten für alle Modi
- motivierende Erfahrungspunkte
- kein High-Level-Content

LEVELDESIGN

- lokale Skriptsequenzen cooler Vietnam-Flair
- keine Stadtkarten kein allzu dichter Dschungel
- hässlicher Hügel 137

TEAMWORK

- Gegner-Markierung Belohnungen für Zusammenarbeit
- Punkteanzreiz, das Match zu gewinnen, zu niedrig
- Teamwork-Ausrüstung aus dem Hauptspiel fehlt

WAFFEN / ITEMS

- zeitgenössisches Arsenal
- jede Klasse kann ab Level 1 ihre Funktion voll erfüllen
- vietnamtypische Waffen fehlen

MULTIPLAYER-MODI

- durchdachter, spannender Rush-Modus
- Squad-Deathmatch für schnelle Ballereien
- Hardcore-Option nur vier Modi

86

NEUER LOOK MIT ALTEN WAFFEN

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

ANFORDERUNGEN

MINIMUM 3,4 GHz Intel Core 2 Duo E6600
Athlon 3200+ / AMD
1,5 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

STANDARD Pentium D 960
A64 X2 4200+ / AMD, Geforce 9800
2,0 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6700
Phenom X2 990 / Geforce GTX 200
4,0 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

PROFIS

FORTGESCHRITTENE

EINSTIEGER