

Klein statt Dschungel

VIETCONG 2

Dschungel-Action ist seit Far Cry Mangelware, der neuste Vietnam-Shooter spielt meist in der Stadt.

Hier haben Bestien gewütet! Der junge Soldat starrt fassungslos auf das Bild des Grauens, das sich ihm bietet: Die kleine Siedlung im Dschungel Vietnams ist verwüstet, Hütten brennen, Leichen türmen sich auf dem Dorfplatz.

Frauen und Kinder? Abgeschlachtet. Der Soldat ist selbst noch ein halbes Kind, doch flammende Reden von Freiheit und Gerechtigkeit

haben ihn in die Armee gelockt, doch er hätte nie gedacht, wie schrecklich der Krieg wirklich ist. »Verdammte Amerikaner!«, zischt der Kämpfer wütend, er packt die Kalaschnikow so fest, dass die Knöchel seiner Faust weiß hervortreten. Er schwört Rache. Er ist ein Vietcong.



Wir haben einen amerikanischen Hubschrauber abgeschossen und attackieren die Besatzung im Nahkampf.

FACTS

- Befehlssystem
- 2 Kampagnen
- 14 Missionen
- 50 Waffen

Seitenwechsel

Amerikanische Action-Filme versuchen seit Jahrzehnten, eins zu vermitteln: In Vietnam waren die GIs die Guten, die Vietcong die Bösen. Dem tschechischen Entwickler Pterodon ist das egal – in **Vietcong 2** kämpfen Sie auf beiden Seiten. Der vietnamesische Bauernsohn Minh schließt sich den Guerillas an, um seine Landsleute aus den Klauen des Kapitalismus zu befreien. Als Vietcong robbin wir dann auch bald durchs Unter-

holz und lauern einem Konvoi auf. Als drei LKW vorbeiholpern, eröffnen wir das Feuer: Der erste Wagen explodiert und blockiert die Dschungelpiste, die hinteren Trucks sind uns ausgeliefert. Plötzlich rollt ein bewaffnetes Kettenfahrzeug heran!

Zum Glück sind wir Anführer eines vierköpfigen Teams – zu Minh gesellen sich ein Sanitäter, ein Munitionsträger und ein MG-Schütze. Denen können wir Kommandos erteilen: Wie in

Brothers in Arms weisen wir den Männern per Mausclick eine Position oder ein Ziel zu. Wir lassen unser Team auf das fahrbare MG-Nest feuern, werfen selbst noch eine Granate hinterher, und schon ist der Sieg unser.

Packesel

Auch ohne Kommandos kämpfen Ihre Jungs ordentlich mit. Sterben können die Burschen nicht: Wie in **Medal of Honor: Pacific Assault** heilt der Sanitäter

Kameraden, sich selbst und natürlich auch Sie. Der Munitionsträger steckt Ihnen außerdem Patronen für die rund 50 Waffen des Spiels zu – Sturmgewehre, Granatwerfer und sogar ein antiker Vorderlader. Trotz der Vollversorgung ist **Vietcong 2** ungewöhnlich schwer. Selbst im leichtesten von vier Schwierigkeitsgraden haut Sie eine MG-Salve sofort aus den Stiefeln. In höheren Spielstufen verursacht der Feind mehr Schaden, Heilun-



US-Soldaten eilen den Südvietnamesen zu Hilfe, die wir überfallen haben.



Ab und zu feuern Sie aus Fahrzeugen. Selbst steuern dürfen Sie aber nicht.

gen senken die maximale Lebensenergie und es stehen nur noch begrenzte Speicherplätze zur Verfügung – für unerfahrene Spieler schnell frustrierend.

Entlaubung

So ungewöhnlich wie die Vietcong-Kampagne ist, so kurz ist sie auch: In gut drei Stunden marschieren Sie aus dem Dschungel bis vor die Stadt Hue. Hier schlägt sich Captain Daniel Boone, der zweite Held des Spiels, durch die verwüsteten Straßen. Abgesehen von einem Vorgarten gibt's dort kaum Vegetation, sondern nur Schutt und Geröll. Wiesen, Büsche, und Bäume sehen in **Vietcong 2** ohnehin nicht aus wie echte Pflanzen – von einem Urwald à la **Far Cry** ist das Spiel weit entfernt.

Abwechslung suchen wir in **Vietcong 2** auch vergebens: Lineare Levels ohne überraschende Ereignisse bestimmen den Spielablauf. Das Finale der Vietcong-Kampagne verpufft sogar völlig: Uns stellen sich zwar mehrere MG-Träger, Mörsertrupps und ein Schützenpanzer entgegen, doch durch eine von den Level-



Das Browning Automatic Rifle stammt aus dem Zweiten Weltkrieg, tut aber noch immer seinen Dienst.

Designern offensichtlich unbeabsichtigte Lücke in der Verteidigungslinie marschieren wir unbehellig um die Feinde herum und erledigen sie von hinten.

Battlefield Vietnam

Weitaus längeren Spaß als die Einzelspieler-Kampagnen bietet der Multiplayer-Part: Auf zehn Karten kämpfen Sie kooperativ gegen Bots oder im Capture-the-Flag- und Assault-Modus gegen

menschliche Mitspieler. Dabei stehen acht Kämpferklassen zur Wahl, vom Infanteristen über Sanitäter bis hin zum Elitesoldaten. Auf Wunsch aktivieren Sie die Rollenspiel-Funktion: Dann starten alle Spieler als einfache Schützen und müssen sich durch Abschnüsse Erfahrungspunkte verdienen, mit denen Sie die Spezialisten freischalten. In den Gefechten gibt's auch Fahrzeuge wie Panzer oder Jeeps, die steuern

sich allerdings eher wie auf Schienen – kein Vergleich zum Fahrgefühl der **Battlefield**-Reihe. Die Geräuschkulisse von **Vietcong 2** lässt ebenfalls zu wünschen übrig: Die coole 60er-Jahre-Musik spielt zu selten, die Waffen klingen stellenweise recht klapperig. Da hilft's auch nichts, dass die Vietcong echtes Vietnamesisch sprechen. Das versteht man nämlich nicht.

FAB

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K113**

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich fühle mich in die Vergangenheit zurückversetzt. Aber nicht unbedingt ins Jahr 1968, sondern eher nach 2002 – damals sahen manche Ego-Shooter nämlich schon so aus wie Vietcong 2 heute. Die teils sehr schönen Texturen stehen im krassen Gegensatz zu den kantigen Objekten, die sie bedecken. Die wenigen Dschungel-Levels hätte sich Pterodon lieber gespart: Fünf klobige Bäume auf einer grünen Fläche sind in Zeiten von Far Cry einfach kein Urwald mehr. Das schlägt so stark auf die Stimmung, dass sich die tolle Atmosphäre des ersten Teils diesmal einfach nicht durchsetzt.



»Innen hui, außen pfui!«



Während der überraschenden Tet-Offensive hetzen wir durch Hue.

VIETCONG 2 EGO-SHOOTER

| | | | |
|-------------|------------------------------------|-------------|----------------------|
| PUBLISHER | Pterodon / Take 2 | RELEASE (D) | 28.10.05 |
| SPRACHE | Englisch mit deutschen Untertiteln | CA: PREIS | 40 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 38 S. Handbuch | USK | keine Jugendfreigabe |

GEEIGNET FÜR

| | | |
|------------|-------------------|-------|
| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI |
| 1 | 5 | 10 |

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, 05/04) Seit eineinhalb Jahren König des Dschungels.
Joint Operations (91, 09/04) Hervorragender Multiplayer-Shooter mit viel Urwald.

TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAPHIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,4 GHz Intel | 2,0 GHz Intel | 2,6 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | XP 1200+ AMD | XP 1800+ AMD | XP 2400+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM | 1,0 GB RAM2 |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 2,8 GB Festpl. | 2,8 GB Festpl. | 2,8 GB Festpl. |
| Radeon X600 | Geforce 6800 | | | |

LAUSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Umfassender Multiplayer-Teil mit Kämpferklassen und Erfahrungssystem.
MODI Koop, Assault, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch

| BEWERTUNG | | |
|-----------------|---|---------|
| GRAFIK | + schöne Texturen - kantige Objekte | 6 / 10 |
| SOUND | + coole Menü-Musik - teils schwache Waffensounds | 8 / 10 |
| BALANCE | + vier Schwierigkeitsgrade - zu schwer | 7 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | + Gespräche mit NPCs - Vietcong unverständlich | 8 / 10 |
| BEDIENUNG | + intuitives Befehlssystem - eingeschränktes Speichern | 8 / 10 |
| UMFANG | + umfassender Multiplayer-Teil - kurze Kampagnen | 8 / 10 |
| LEVELDESIGN | + abwechslungsreich - sehr linear | 7 / 10 |
| KI | - Gegner weichen nicht aus - registrieren Beschuss kaum | 6 / 10 |
| WAFFEN & EXTRAS | + riesiges Arsenal + acht Kämpferklassen | 10 / 10 |
| HANDLUNG | + durchgehend + Kampagnen miteinander verknüpft | 9 / 10 |

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: GRAFISCH SCHWACHE FORTSETZUNG.

► DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK **K112**