

Raus aus dem Dschungel

# VIETCONG 2

Hue brennt! Als US-Marine oder Vietcong-Soldat kämpfen Sie im Vietnamkrieg um die Ruinen der besetzten Stadt.

Was haben Prag und die vietnamesische Stadt Hue gemeinsam? Beide waren mal unter kommunistischer Herrschaft. Was für die Einwohner der beiden Städte seinerzeit vermutlich eher unangenehm war, ist heute ein Glück für Spieledesigner wie Jarek Kolar. »Wenn du in Prag ins Museum gehst, siehst du die gleichen russischen Waffen, die auch in

Vietnam im Einsatz waren«, erklärt uns Jarek bei einem Besuch in Prag. Kein Wunder also, dass die Gewehre im Taktik-Shooter **Vietcong 2** besonders realistisch aussehen. »Außerdem waren wir mit dem Team in Vietnam und haben Texturen fotografiert.« Ein Haufen Grafiker jettet extra nach Asien, um Bilder vom Dschungel zu schießen? Nein, denn in **Vietcong 2** kämpfen Sie meist in Städten. Und die wirken dank

vieler kleiner Details sehr authentisch: Ladenschilder sind liebevoll beschriftet, in Hauseingängen lehnen Fahrräder.



## INFO

- > 2 Kampagnen
- > 8 Soldatenklassen
- > 50 Waffen
- > 14 Schauplätze

## Daniel und Charlie

Die Kampagne von **Vietcong 2** beginnt am 30. Januar 1968, dem ersten Tag der Tet-Offensive. Statt sich an den vereinbarten Waffenstillstand zum Mond-Neujahrsfest zu halten, stürmen nordvietnamesische Truppen die Stadt Hue und schleusen Selbstmord-Attentäter in die amerikanische Botschaft. Der junge GI Daniel Boone (die Hauptfigur des Spiels) führt in der US-Kampagne seinen sechsköpfigen Trupp in die besetzte Stadt, um für Ordnung zu sorgen. Analog dazu versuchen Sie in der zweiten Kampagne auf Vietcong-Seite, Hue zu halten – ebenfalls mit einem Team. Bisher stehen nur die amerikanischen Kameraden fest: Ingenieur Dutch legt Sprengladungen und versorgt die Soldaten mit Munition. Waffenexperte Stone schleppt das schwere MG, während sich ein australischer Kamerad um die medizinische Versorgung kümmert. Funker Tommyboy schließlich ist der Neuling, der gerne mal unbedacht vorstürmt. In manchen Missionen gesellt sich noch ein einheimischer Führer (Pointman) dazu.

## KI oder Kommando

Ähnlich wie in **Brothers in Arms** kann Daniel seinem Trupp mit einer Markierung Marschbefehle erteilen. Das war es aber auch



Panzer und Jeeps fahren im Singleplayer-Modus nur auf »Skript-Schienen«, in Mehrspielergefechten dürfen Sie dagegen frei herumrasen.



Razzia im Vietcong-Gebiet: GIs stürmen im Dschungel den mutmaßlichen Unterschlupf der Gegner.



In den Hinterhöfen von Hue lauern Vietcong-Patrouillen, die Daniel umschleichen oder erledigen kann.



Ein Panzer hat in einer Skriptsequenz den Straßenzug geräumt, jetzt müssen Sie mit Ihrem Trupp Scharfschützen aufstöbern.



Der Ingenieur platziert effektvolle Autobomben.



Das Rathaus von Hue ist eines der Missionsziele.

schon mit der Einflussnahme, den Rest erledigt die KI. »Wer keine Lust auf Kommandos hat, kann diese Funktion ignorieren«, verspricht Jarek. Das heißt allerdings nicht, dass Taktik in **Vietcong 2** keine Rolle spielt, ganz im Gegenteil. Wer vorstürmt, wird in den Ruinen von Hue schnell zum Scharfschützen-Ziel – langsames Vorrücken und die richtige Deckung sollen extrem wichtig werden. Und wie im Vorgänger können Sie sich von den Kameraden verarzten oder mit Munition versorgen lassen. Apropos Hue: Obwohl Sie den größten Teil des Spiels durch Städte robben werden, soll es auch wieder Dschungel-Levels geben. »Aber diesmal verzichten wir auf die nervigen Stolperfallen«, grinst Jarek. Und noch ein Detail aus **Vietcong** entfällt im Nachfolger: Leichen können Sie nicht mehr nach Gegenständen durchsu-

chen. Dafür sollen Daniel und seine Kumpels im Lauf der Kampagne auf die Charaktere aus dem ersten Teil treffen.

### Rollenspiel-Dschungel

Auch ein Ausflug in den Urwald macht in einer Reisegruppe viel mehr Spaß als allein, deshalb wird **Vietcong 2** Multiplayer-Modi wie Deathmatch, Capture the Flag (CTF), Koop für bis zu 64 Spieler bieten. Bei unseren Probematches schalten die Entwickler den neuen Rollenspiel-Modus ein: Zu Beginn einer Partie stehen nur zwei Soldatenklassen zur Verfügung, nur wer viele Gegner trifft, darf als Feldarzt oder gar Commando auf das Schlachtfeld. Das macht die Gefechte spannend, denn natürlich will jeder möglichst schnell aufsteigen. Trotzdem geht ohne Teamwork nichts. Das CTF-Duell gegen die Journalisten-Kollegen aus England haben wir nur durch perfekte Koordination gewonnen, unser Team hatte schon früh Mediziner und Scharfschützen. Allerdings werden die freigespielten Klassen (insgesamt acht) bei Spielende wieder zurückgesetzt. Bestehen bleibt Ihre Position in der Rangliste, ähnlich wie in **Battlefield 2** soll ein zentrales Ranking-Spieler erfassen.

### Jeep auf Schienen

Eine zweite Ähnlichkeit zu **Battlefield 2**: Auch in **Vietcong 2**

wird es Fahrzeuge geben. Im Singleplayer-Modus können Sie Jeeps und Panzer zwar besteigen, die Steuerung übernimmt aber ein skriptgesteuerter Kamerad. »Du fährst wie auf Schienen durch Hue«, sagt Jarek. »Das Spiel soll sich anfühlen wie ein Vietnam-Film. Ein

wild herumkurvender Jeep stört diese Atmosphäre.« Im Multiplayer-Modus dagegen konnten wir bereits mit den Tanks durch die Levels brettern. Allzu wichtig sollen die Fahrzeuge jedoch nicht sein, der Vietnamkrieg wurde größtenteils zu Fuß ausgefochten. **AMS**



Sämtliche Waffenmodelle – hier eine M16 A1 – glänzen mit vielen Details.

### ENTWICKLER-CHECK

Pterodon wurde 1998 in der tschechischen Stadt Brno (Brünn) von Michal Janacek und Jarek Kolar gegründet. Beide sammelten zuvor in deutschen Entwicklerstudios Erfahrung, mittlerweile beschäftigen sie selbst rund 30 Mitarbeiter. Neben **Vietcong** (und den Addons *Fist Alpha*, *Purple Haze*, *In Country* sowie *Red Dawn*) für PC und Konsole ist die Firma auch für das unrühmliche *Flying Heroes* (GS 07/2000, 59%) verantwortlich. Firmenchef Kolar würde gern Spiele in einem anderen Szenario machen. »Aber wenn die Pflicht ruft (= gute Verkaufszahlen), kehren wir natürlich nach Vietnam zurück!«



### VIETCONG 2

markus@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter  
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Pterodon / Take 2  
Status: zu 80% fertig

Markus Schwerdtel: »Zugegeben, so richtig hübsch ist **Vietcong 2** nicht. Aber auch der Vorgänger war optisch keine Schönheit und punktete trotzdem bei Atmosphäre und Spannung. Und genau da liegen auch jetzt wieder die Stärken. Wenn ich – in ständiger Angst vor Charlies Scharfschützen – durch das zerbombte Hue krieche, fühle ich mich wie Private Joker in *Full Metal Jacket*. Eine interessante Idee sind auch die Rollenspiel-Elemente im Multiplayer-Modus. Mal sehen, wie das in der täglichen Server-Praxis funktioniert.«



POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK 6107