



Die KI steuert diesen Hubschrauber. Unsere Leute fliegen als Passagiere mit, um Angreifer am Boden sofort zu erledigen.



Feinde tauchen im dichten Dschungel oft unverhofft auf.



Viererteam: Einen Soldaten steuern Sie selbst, drei indirekt.

### Vier gegen Charlie

# CONFLICT VIETNAM

Die Feinde sind unsichtbar: Im dichten Dschungel Vietnams kämpfen Sie gegen Heckenschützen und Sprengfallen. Ob als Rambo oder in Sam-Fisher-Manier, bleibt Ihnen überlassen.

**D**er asiatische Dschungel ist für verweichlichte Westler schon ein Graus: Es wimmelt nur so vor Giftschlangen, Riesenspinnen oder Moskitos. Temperaturen und Luftfeuchtigkeit können schon bei kleinsten Anstrengungen einen Kreislaufkollaps auslösen. Wenn dann auch noch feindliche Soldaten in den Büschen lauern und Sprengfallen den Boden zur Todeszone machen, wünscht sich wohl jeder noch so tapfere Kämpfer in die Heimat.

Das ist Ihnen im 3D-Actionspiel **Conflict Vietnam** nicht vergönnt, dem Nachfolger von **Conflict Desert Storm 2**. Sie übernehmen eine Schar US-Soldaten, die nach einem Hubschrauberabsturz während der Tet-Offensive der Nordvietnamesen (1968) ums nackte Überleben kämpfen. Wir haben uns in einer weit fortgeschrittenen Version schon mal ausführlich in packende Dschungelkämpfe gestürzt.

### Charakter-Kämpfer

Wie im Vorgänger besteht unser Team aus vier Soldaten. Jeweils einen davon steuern wir wahlweise aus der Ego- oder Verfolgerperspektive, während wir die restlichen Kameraden mit einfachen Befehlen wie »Stellung halten!« oder »Folgt mir!« durch die Botanik lotsen. Neu sind kontextsensitive Kommandos: Wenn wir zum Beispiel eine Sprengfalle anklicken, dann entschärft sie der gewählte Soldat automatisch – bevorzugt natürlich der Bombenexperte.

Allerdings gibt's keine festen Klassen, vielmehr bilden wir das Team nach unseren Vorlieben aus. Rollenspiel-ähnlich sammeln unsere vier Schützlinge im Laufe des Soldatenlebens Erfahrungspunkte, die wir in Fähigkeiten wie »Erste Hilfe« oder eben »Sprengfallen entschärfen« investieren. Darüber hinaus können wir die Punkte auf sie-

ben Waffenarten wie Pistole, Sturmgewehr oder Granaten verteilen. Ausgebildete Schützen treffen genauer und verursachen dadurch mehr Schaden.

### Rambo oder Sam?

Die 14 Missionen bieten jede Menge Abwechslung: Mal schleichen wir auf der Suche nach Verbündeten durch den Dschungel, mal kämpfen wir uns durch die Ruinen einer zerbombten Stadt, in der zahlreiche Heckenschützen lauern. Bei vielen Einsätzen helfen Fahrzeuge, die vorgegebenen Ziele zu erreichen: In KI-gesteuerten Kanonenbooten oder Hubschraubern sitzen wir als Passagiere und machen Angreifer unschädlich; in Panzern und Jeeps klemmen wir uns dagegen selbst hinter Steuer.

Eine Gemeinsamkeit haben alle Einsätze: Wenn wir unvorsichtig durch den Dschungel rumpeln, eröffnen die versteckten Kämpfer der Nordvietname-

sischen Armee unverhofft und von allen Seiten das Feuer – so ist Ihr überraschtes Team schnell aufgegeben. Das Missionsdesign belohnt unauffälliges Vorgehen deutlich stärker als wildes Geballer aus allen Rohren und erlaubt Schleichern das sukzessive Ausschalten zahlreicher Gegner. Zwar schaffen Sie **Conflict Vietnam** auch in Rambo-Manier, doch hat uns der zurückhaltende Sam-Fisher-Stil deutlich besser gefallen. **GV**

### CONFLICT VIETNAM

Genre: 3D-Action  
Termin: 10. September 2004  
Entwickler: Pivotal Games  
Potenzial: Gut

**Georg Valtin:** »Obwohl ich persönlich das Szenario nicht mag, bin ich schon jetzt von den Dschungelgefechten gefesselt. Als Rollenspielfan gefällt mir besonders die neue Charakterentwicklung. Damit kann ich die Fähigkeiten der vier Soldaten genau meinem Spielstil anpassen.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **G26**