



Platoon-Film am PC

Vietcong



Kampfeinsatz im Fernen Osten: Als amerikanischer GI rücken Sie '67 in Vietnam ein und kämpfen sich mit KI-Kollegen durch dichtes Gehölz sowie schwere Einsätze.

Die US-Soldaten stecken fest inmitten einer fremden, heißen und feuchten Kriegshölle: Es gibt Wälder, in denen sich die gegnerischen Nordvietnamesen wie Geister bewegen. Fußwege voller Fallen. Kilometerlange unterirdische Gänge. Für die amerikanische Nation ist der Krieg in Vietnam, dessen intensivste Phase von 1964 bis 1972 dauerte, noch heute ein Trauma. Er lieferte Stoff für unzählige Hollywood-Streifen – von *Apocalypse Now* über *Good Morning, Vietnam* bis hin zum schlicht gestrickten *Rambo*.

Jetzt haben Sie erstmals am PC die Möglichkeit, in der Ich-Perspektive als Soldat im vietnamesischen Dschungel zu kämpfen. Und zwar in *Vietcong*, programmiert vom tschechischen Entwicklerteam Pterodon. In dem Taktik-Shooter sind Sie aber nicht als muskelbepackter Totschieß unterwegs, sondern stoßen im Jahr 1967 als ganz normaler First Class Sergeant namens Steve Hawkins zu den US-Truppen. Eine Story im herkömmlichen Sinne gibt's dabei nicht: Ihre Spielfigur muss schlicht überleben.

Feinde und Fallen

Irgendwo wartet der Feind: Verstecken sich die Vietcong hinter dem dichten Gebüsch am Hügel rechts? Lugt da nicht ein Kopf hinter dem umgestürzten Baum hervor? Durch das Gestrüpp sieht man nur wenige Meter weit, dahinter lauert unbekanntes Terrain – und in ihm eine Menge unliebsamer Überraschungen. Die meiste Zeit in *Vietcong* verbringen Sie im Dschungel. Und den haben die Designer wie die gesamten Landschaften äußerst glaub-



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 20 Einsätze
- 5 KI-Kameraden
- 20 Waffentypen
- 10 Multiplayer-Karten
- 4 Schwierigkeitsgrade



Während unser schwer bewaffneter Helikopter einfliegt, um einen der verletzten US-Soldaten zu bergen, geben wir Feuerschutz. (1024x768)



Auf einer computergesteuerten **Bootsfahrt** feuern Sie auf zahlreiche gut versteckte Feinde am Ufer.

würdig hinbekommen. Immer wieder treffen Sie auf Lichtungen oder freie Anhöhen. Manchmal folgen Sie einem malerischen Flusslauf, steigen einen Talkessel mit Wasserfall empor oder robben über terrassenförmige Reisfelder.

Damit sich auch Einsteiger zu rechtfinden, sind die Wege in den meisten Waldgebieten durch undurchdringliche Büsche begrenzt. Dennoch lässt die selbst

entwickelte 3D-Engine in Sachen Levelgröße gelegentlich die Muskeln spielen: Wenn Sie per Jeep über holprige Matschpisten brettern, legen Sie schon mal ein paar Kilometer zurück.

Schießen, krabbeln, schwimmen

20 ausgedehnte und abwechslungsreiche Einsätze müssen Sie überstehen. So überqueren Sie in einer Mission erst eine gut bewachte Brücke, suchen anschließend feindliche Panzer und liefern sich dann auf einer Lichtung ein Scharmützel mit Vietcong in Schützengraben. Ein paar Meter weiter liegen verwundete Kameraden – also beschützen Sie anschließend den Helikopter, der einen Verletzten unter Feindfeuer rausholt. Das erleben Sie mit allen (geskripteten) Details – inklusive einem Mediziner, der aus dem Heli springt, den Soldaten verarztet und zum Fluggerät zurückbegleitet. Anschließend spüren Sie vermissten Soldaten nach, finden sogar einen. Nach weiteren schweren Schützengrabenkämpfen krabbeln Sie durch ein verzweigtes Tunnelsystem. Zum Abschluss des Einsatzes wartet auf Sie ein computergesteuertes Schnellboot, von dem aus Sie auf Gegner am Ufer

feuern. Neue Befehle erhalten Sie jeweils per Funk, den aktuellen Status zeigt ein Aufgabenfenster am Bildschirmrand. Stets wissen Sie genau, was wann zu tun ist, außerdem können Sie sich kaum verlaufen.

Ganz so umfangreich sind nicht alle Missionen, Vielfalt steht aber immer auf dem Einsatzplan: Einmal schleichen Sie mitten in der Nacht mit dem M-16 im Anschlag durch einen Sumpf, um Kriegsgefangene zu befreien, zertören Transportwege oder suchen per Jeep ein verbündetes Dorf. Zwischen den Missionen sind Sie im Basislager Nui Pek, das Sie in einem Einsatz sogar verteidigen müssen. Ansonsten können Sie dort ein

Alexander Beck



Tolle Film-Atmosphäre

Selten hat mir ein Taktik-Shooter ein so intensives Spielerlebnis beschert wie Vietcong. Von der ersten Minute an fühle ich mich

dank der besonderen Atmosphäre wie in einem spannenden Film. Das Missionsdesign, der glaubwürdig dargestellte Dschungel und die imposante Soundkulisse vermitteln ein Ich-bin-mittendrin-Gefühl. Dazu tragen auch die Teamkollegen bei, die stets effektiv auf meine Befehle reagieren und mir im Lauf der Kampagne direkt ans Herz gewachsen sind. Wer auf Taktik-Shooter und Vietnam-Filme wie Platoon steht, der wird von Vietcong begeistert sein.

Tagebuch sowie die Missionsbefehle nachlesen oder am Schützenstand mit Waffen üben.

Versteckte Feinde

Der Gegner ist nirgendwo und überall. Wo gerade noch Schmetterlinge durch die Luft flatterten, fliegen nur Sekundenbruchteile später Kugeln. Überall in unserer Nähe rattern Kalaschnikows oder andere MPs, grobe Beschimpfungen (auf



Wenn Sie **Zivilisten** verletzen, ist der Einsatz sofort verloren.

Luftunterstützung



Wenn Sie größere Ziele zerstören müssen, markieren Sie auf einer **Karte** die Abwurfstelle. Wenig später gehen dort einige **Bomben** nieder.



In den kilometerlangen **Gängen** der Nordvietnamesen lauern leicht bewaffnete Gegner.

Petra Schmitz



Ganz im Dschungelfieber

Ich mag Walder. Und Taktik-Shooter. Kein Wunder also, dass ich Vietcong einfach toll finde. Durchs dichte Gestrüpp zu robben, jederzeit in der Gefahr, entdeckt zu werden – das kitzelt auf angenehme Art an meinen Nerven. Und trotz all des undurchsichtigen Grüns habe ich dank der sehr guten Steuerung immer das Gefühl, Frau der Lage zu sein – auch wenn die Kameraden ab und zu im Weg stehen.

Vietcong ist das Richtige für Freunde anspruchsvoller Shooter – und lässt Sie trotz seiner filmähnlichen Atmosphäre und der ernsthaften Thematik stets im Klaren, dass Sie ein Spiel spielen.

Englisch) begleiten die Gefechte. Mehr als Mündungsfeuer bekommen Sie jedoch nur gelegentlich von den nordvietnamesischen Einheiten zu sehen. Denn die lauern meist in Schützengraben, hinter Baumstämmen oder flach am Boden. Die KI macht insgesamt einen guten Eindruck: So wagen sich die »VCs« gelegentlich aus den Stellungen, gehen bei Beschuss aber sofort wieder in Deckung. Selten versagen die künstlichen Gehirnwindungen, dann aber feuert ein Gegner selbst aus



So nah kommt Hawkins den nordvietnamesischen Einheiten nur aus Versehen – oder für Bildschirmfotos...

drei Metern hartnäckig sekundenlang an Ihnen vorbei. Deutlich lästiger: Manchmal ist kaum zu erkennen, ob Rebellen nun tödlich getroffen sind oder nach wenigen Augenblicken offenkundig völlig unverletzt erneut das Feuer eröffnen.

Ein andersartiger, sofort tödlicher Feind lauert am Boden: Fallen, die Sie zu vorsichtigem

Vorgehen zwingen. Granaten mit Stolperdrähten, Bodengruben samt spitzen Bambusstäben oder ähnliche Überraschungen warten überall. An Unregelmäßigkeiten in der Bodentextur oder auffällig in die Erde gesteckten Ästen sind sie aber relativ einfach auszumachen und per »Benutzen«-Taste problemlos zu entfernen.

Kampf im Verbund

Anders als Rambo agieren Sie nur selten als Solokämpfer. Meist führen Sie einen Trupp aus bis zu fünf Soldaten. Am wichtigsten ist der südvietnamesische Kontaktmann Le Duy Nhut. Der kennt sich nämlich perfekt im Gelände aus und weiß den kürzesten Weg zum nächsten Missionsziel. Außerdem folgen Ihnen ein Funker namens Defort, der MG-Schütze Hornster sowie Sprengmeister Bronson. Und wenn Sie mal verwundet sind, hilft Sanitäter Crocker mit einer Spritze und virtuellen Bandagen.

Die Kameraden gehorchen auf ein paar einfache Befehle wie »Ausschwärmen« oder »Begleite mich«, agieren aber ausreichend gut auf eigene Faust. Besonders kümmern müssen Sie sich selten um die Jungs – wenn allerdings doch mal einer stirbt, ist der Einsatz gescheitert. Eines nervt: Ab und zu versperren die Kollegen den Weg und sind nicht zu überreden, sich woanders hinzubegeben.

Passgenaue Steuerung

Sergeant Hawkins steuern Sie per Maus und Tastatur. Er wirft sich per Knopfdruck auf den Boden oder geht in die Hocke.

Technik-Check

Auflösung

Trotz der schönen Optik stellt Vietcong eher moderate Ansprüche an Ihre Hardware. Bereits eine 1-GHz-CPU samt GeForce 3 genügt, um bei maximalen Details und 1024 mal 768 Bildpunkten im vietnamesischen Dschungel auf die Jagd nach »Charlie« zu gehen. Für die höchste Auflösung von 1600 mal 1200 Pixeln sollten Sie der GeForce 3 allerdings schon einen Prozessor mit mindestens 1,4 GHz zur Seite stellen.

RAM/Festplatte

Der Taktik-Shooter Vietcong benötigt unter Windows 98/ME mindestens 256 MByte RAM; für Windows XP empfehlen wir Ihnen dringend die doppelte Menge. Steckt weniger Arbeitsspeicher in Ihrem Rechner, dauern die Ladezeiten deutlich länger. Auf Ihrer Festplatte erschleicht sich der Dschungel-Shooter knapp 1,4 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Direkt im Spiel regeln Sie in den Video-Optionen die Einstellung für Effekte und Charakter-Details. Schieben Sie beide Balken nach links, um rund 10 Prozent mehr Frames zu erhalten.

TIPP 2: Verfügt Ihre Grafikkarte über mindestens 64 MByte RAM, wählen Sie im Setup-Menü »Fit textures in video memory«. Gerade bei wenig Hauptspeicher läuft Vietcong dadurch etwas flüssiger.

TIPP 3: Nur bei 3D-Beschleunigern ohne DDR-Speicher (etwa TNT 2) sollten Sie ein Häkchen bei »Prefer 16bit textures« setzen und zusätzlich die Farbtiefe auf 16 Bit reduzieren, um Ihre Grafikkarte ein wenig zu entlasten.

TIPP 4: Markieren Sie »Disable DXtn textures« und »Disable DXtn Lightmaps« nur, wenn Ihre 3D-Karte keine komprimierten Texturen unterstützt (ist aber schon seit der GeForce 1 Standard). **SG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM)

| CPU mit | TNT 2 (32 MB) | Voodoo 5 | GeForce 1/2 MX | GeForce 2/4 MX | Radeon 9000 | GeForce 3 | GeForce 4 Ti | Radeon 9700 |
|--|---------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------|--------------|-------------|
| 600 MHz 640x480x32 (min. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 640x480x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 800 MHz 640x480x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 800x600x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1024x768x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.000 MHz 1024x768x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1280 x1024x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1600 x1200x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.400 MHz 1280x1024x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1600x1200x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Gemeinsam mit dem **Platoon-Mitglied** Le Duy Nhut kämpfen Sie gegen einen Trupp versteckter Feinde.

Praktisch: Wenn Sie etwa hinter einem Baumstamm kauern, genügt ein Druck auf die zweite Maustaste, und schon erhebt Hawkins sich gerade so weit, dass er mit dem Gewehr knapp über das Hindernis blickt.

Die vier Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich deutlich voneinander: Im einfachsten holzen Sie fast wie in ballerlastigen Ego-Shootern durch die Levels, sichern unbegrenzt oft den Spielstand und halten jede Menge Treffer aus. Im schwierigsten können Sie gar keine Savagames anlegen, außerdem wirft jeder Treffer Sie fast komplett aus den Latschen. Wenn Sie dann auch noch den Kompass sowie Munitions- und Gesundheitsanzeige ausschalten, wird das Spiel knüppelhart.

Nord vs. Süd

In den teamorientierten Mehrspieler-Modi kämpfen nordvietnamesische Truppen gegen die US-Armee. Zehn Karten liefern die Entwickler mit. Darauf gibt es gleich eine Reihe spannender Spielarten, die Palette reicht von Deathmatch bis zu Last Man Standing. Sogar originelle Varianten wie »Real War« finden sich, in dem Sie mehrere Fahnen einsammeln müssen. Sehr lohnenswert: Solisten dürfen offline gegen computergesteuerte Bots antreten.

Hierzulande erscheint **Vietcong** einzig mit der sehr guten, aber extrem schwer verständlichen amerikanischen Sprachausgabe sowie zuschaltbaren

deutschen Untertiteln. Die zahlreichen Kraftausdrücke stehen auf Deutsch auf dem Bildschirm. Außerdem hat Publisher Take 2 alle Blut- und Splattereffekte entfernt. **PS**

Peter Steinlechner



Dramatik im Dschungel

Noch nie hat es mir derart viel Spaß gemacht, auf Bäume und Büsche zu schießen! Die Einsätze im Dschungel von Vietcong sind abwechslungsreich, vor allem aber verdammt spannend.

Da liege ich beispielsweise im Matsch, alles ist dunkel, und nur das feindliche Gewehrfeuer leuchtet stellenweise hell auf. Oder ich entschärfte gerade noch eine Falle, während meinem Team die Kugeln um die Ohren pfeifen – Dramatik pur. Mir gefällt auch die ernsthafte und stimmungsvolle Aufmachung. Hier muss ich keinen schießwütigen Rambo spielen, sondern führe das PC-Leben eines ganz normalen Gl.

Nur kleine Fehler

Echte Rüffel habe ich keine. Stimmt schon, die KI könnte noch besser sein – mir ist sie insgesamt aber gut genug. Einige lange Wegstrecken, vor allem die in den Tunnelsystemen, wären vermeidbar gewesen. Und dass ich irgendwann beim Anblick eines liegenden Baumstamms weiß, dass dahinter ein Feind lauert – geschenkt. Vietcong liefert mit seinen stark geskripteten Missionen einen erstklassigen Mix aus Schleichen und Schießen. Mein Tipp: Ernsthafte Action-Fans sollten unbedingt zugreifen!

Vietcong

Taktik-Shooter



Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36 Release (D): 11.04.2003
Sprache: Englisch (dt. Untertitel) Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- abwechslungsreiche Missionen
- schöne Grafik
- glaubwürdige Atmosphäre
- gut abgestufte Schwierigkeitsgrade
- durchdachte Bedienung
- coole Menü-Musik

Kontra

- einige übermäßig lange Wegstrecken
- eingeschränkte Speicherfunktion
- kleine KI-Mängel

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Last Man Standing, Real War

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 600 MHz | CPU mit 1,0 GHz | CPU mit 1,4 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 512 MByte RAM |
| 1,4 GByte Installationsgröße | 1,4 GByte Installationsgröße | 1,4 GByte Installationsgröße |
| Geforce-2-Karte | Radeon-9000-Karte | Geforce-4-Karte |

ALTERNATIVEN

Black Hawk Down (85%, GS 05/03)

Detailliertere Grafik und noch abwechslungsreichere Einsätze, aber deutlich schwächere KI.

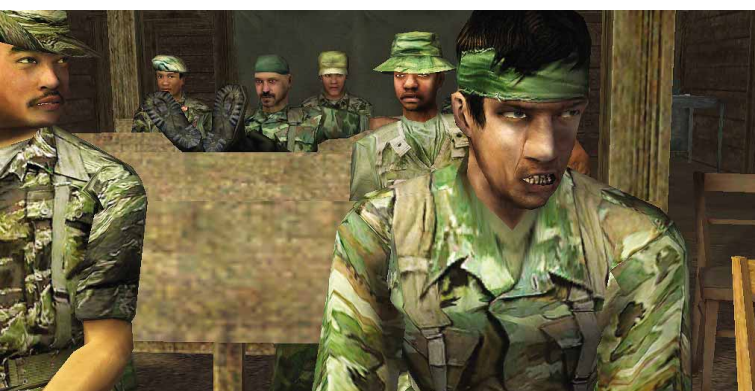
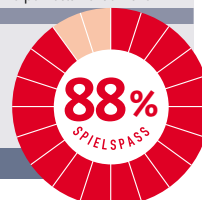
MOH: All. Assault (dt.) (86%, GS 03/02)

Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, legt den spielerischen Schwerpunkt stärker auf Ballern.

WERTUNG

| | |
|--------------|----------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | Gut |

Packendes Soldaten-Abenteuer in Vietnam.



Sergeant **Hawkins** (rechts) bei einer der Einsatzbesprechungen.