

## SICHERHEITSINFORMATIONEN

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel **sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern**. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

### So verhindern Sie Beschädigungen Ihres Fernsehgeräts

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox-Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm "gebrannt" werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiel nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiel vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller.



# INHALT

<b>INSTALLATION</b>	3	Bewegung	15
<b>EINLEITUNG</b>	4	Die Aktions-Taste	15
<b>SPIEL-STEUERUNG</b>	5	Benutzung des Inventars	15
Menüsteuerung	5	<b>Einsatz von Schusswaffen</b>	17
Steuerung der Soldaten	5	Granaten werfen	18
Waffensteuerung	6	Sprengfallen entschärfen	18
Inventarsteuerung	6	Zug-Befehle	19
Spiel anhalten und Einsatzziele	7	<b>Einsatz- &amp; Spielfigurstatistiken</b>	21
Zug-Befehle	7	Fähigkeitspunkte zuweisen	21
Fahrzeugsteuerung	7	<b>Fahrzeuge benutzen</b>	23
<b>DAS SPIEL EINRICHTEN</b>	8	In ein Fahrzeug ein-/aussteigen	23
Hauptmenü	8	Posititon wechseln	23
Das erste Spiel	8	Das Fahrzeug steuern	24
<b>DIE SPIEL-BILDSCHIRME</b>	9	<b>Optionen</b>	24
Bildschirmanzeige	9	<b>Speichern und Laden</b>	25
Der Soldat	10	Ein Spiel speichern	25
Die Soldatenanzeige	10	Ein Spiel laden	25
Gesundheit und Heilung	11	<b>Profil-Verwaltung</b>	25
Kompass/Radar	11	Ein neues Profil anlegen	26
Inventar	12	Ein Profil ändern	26
Ausgewählte Waffe	12	Profil-Einstellungen	26
Zielkreuz	12	<b>IHR ZUG</b>	28
Blinkender Text und die <b>[F]</b> -Taste	12	<b>Die Waffen des Vietnam-Krieges</b>	32
<b>Karte-Einsatzziel-Menü</b>	13	<b>Tipps und Tricks</b>	33
<b>Pause-Menü</b>	14	<b>CREDITS</b>	34
<b>GEISTERSTADT – EINGEWÖHNUNG</b>		<b>GARANTIE</b>	37
<b>AN DAS LEBEN IN VIETNAM</b>	14	<b>KUNDENDIENST</b>	37



3

# INSTALLATION

## Mit aktiviertem Autorun

1. Legen Sie die *Conflict: Vietnam*-DVD in das CD-/DVD-Laufwerk Ihres PC und schließen Sie die Schublade.
2. Warten Sie einige Sekunden, bis der *Conflict: Vietnam*-Begrüßungs-Bildschirm erscheint. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **INSTALLIEREN** und wählen Sie in der Auswahlliste Ihre Sprache.
3. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installationsart auszuwählen, die am besten zu Ihrem PC passt.

## Mit deaktiviertem Autorun

1. Greifen Sie über den Windows-Desktop auf Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk zu. Doppelklicken Sie auf das **Arbeitsplatz**-Symbol und dann auf Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk in dem sich die Spiel-DVD befindet. Doppelklicken Sie auf die Datei „launcher.exe“, um das Spiel zu installieren.
2. Wählen Sie **INSTALLIEREN** und die Installation beginnt. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Hinweis:** *Conflict: Vietnam* benötigt DirectX® 9.0b für eine korrekte Funktion . Wählen Sie **JA**, um die letzte Version von DirectX® zu installieren, falls erforderlich.

## Einstellungen

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, erscheint ein **EINSTELLUNGEN**-Fenster. Um sicherzustellen, dass das Spiel ordnungsgemäß funktioniert, empfehlen wir Ihnen, auf **EINSTELLUNGEN** zu klicken und die Option **HARDWARE SCANNEN** zu aktivieren.

Diese Software analysiert dann, ob Ihr PC die Mindestanforderungen für das Spiel erfüllt und zeigt einen Bericht an. Wenn ein Peripheriegerät die Spezifikationen nicht erfüllt, ist es sehr unwahrscheinlich, dass das Spiel akzeptabel funktioniert. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, können Sie den Bericht in das Wurzelverzeichnis speichern (zum Beispiel in den Ordner SCI). Dieser Bericht hilft unserem technischen Kundendienst, wenn Sie sich dazu entschließen ihn zu kontaktieren.

**Hinweis:** Wenn Ihr PC nicht den empfohlenen Voraussetzungen genügt, empfehlen wir Ihnen, die Details der Grafikeinstellung zu reduzieren, indem Sie die Optionen in den **ERWEITERTEN EINSTELLUNGEN** deaktivieren. Aktivieren Sie auch die Schaltfläche „Wenige Sträucher“, damit das Spiel zufriedenstellend läuft.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf **OK** um fortzufahren.

- Schlagen Sie für weitere Informationen auf Seite 8 im Kapitel „Das Spiel einrichten“ nach.
- Die Zusammenfassung der Steuerungsoptionen befindet sich auf Seite 5. Um die Spieleinstellungen zu ändern, wählen Sie die **OPTIONEN** und dann **PROFIL ÄNDERN**.

**Hinweis:** Es wird empfohlen, keine weiteren Applikationen im Hintergrund zu betreiben während das Spiel läuft.



# EINLEITUNG

Sie sind Private Harold Kahler, ein junger Medizinstudent, der mit einer Gruppe von U.S. Fallschirmjägern mitten im südvietnamesischen Dschungel am Vorabend der berühmten Tet-Offensive ausgesetzt wird. An diesem schicksalhaften Tag beging die kommunistischen Truppen Nordvietnams einen Feldzug gegen ganz Südvietnam, vom Delta bis zur Entmilitarisierten Zone.

In Conflict: Vietnam, werden Sie direkt in den Mittelpunkt des Geschehens geschleudert, um einen gut getarnten Feind zu bekämpfen und Ihre Chancen dabei sind schlecht. Schaffen Sie es allerdings, Ihre Truppe effektiv zu managen, wird dies entscheidend Ihre Nahkampf-Fähigkeiten verbessern. Zwischen unschuldigen Zivilisten und abgehärteten Guerillas zu verhandeln, wird Ihre Nerven und Ihre Menschlichkeit auf eine harte Probe stellen. Und genau wie viele andere Soldaten vor Ihnen, werden Sie schnell merken, dass es sich nicht lohnt, Mitleid zu zeigen.

Können Sie mit dem Druck dieses brutalen, menschenverachtenden Krieges umgehen, bis an Ihre Grenzen gehen und trotzdem mit dem Leben davon kommen?

## Neu seit Conflict: Desert Storm II.

- Feinde verfügen über eine neue Generation von KI, die zum Beispiel einen besseren Umgang mit Granaten beinhaltet, um den Schaden zu maximieren oder ein Risiko im nachhinein zu minimieren. Der Feind kann sogar Granaten zurückwerfen wenn er die Gelegenheit dazu bekommt.
- Der Feind kommuniziert untereinander und trifft Absprachen über parallel ablaufende Attacken.
- Zielen, Deckungsfeuer, Feuerlinie und Feuer-KI wurde stark verbessert.
- Hören Sie gut hin und achten Sie auf den „unsichtbaren Feind“ – manchmal ist das Hören wichtiger als das Sehen.
- Großartiger Soundtrack, mit z.B. Jefferson Airplane und den Rolling Stones.

Besuchen Sie unsere offizielle Conflict: Vietnam-Website unter:  
<http://www.conflict.com/>


5


# SPIELSTEUERUNG

Ein Hinweis zur verwendeten Terminologie in diesem Handbuch.

Neben den vielen verschiedenen Eingabegeräten, verfügen viele Benutzer mittlerweile über Mäuse mit mehr als 2 Tasten. Das Spiel setzt als Minimum eine Maus mit 2 Tasten und einem Scrollrad voraus, wie zum Beispiel die Microsoft® Intellimouse.

 **Linksklick** bezieht sich auf das Drücken der linken Maustaste / **Maus 1**.

 **Rechtsklick** bezieht sich auf das Drücken der rechten Maustaste / **Maus 2**.

 **Maus 3** = Klicken auf das Mausrad.

## Menüsteuerung

Benutzen Sie diese Tasten zur Navigation in den Menüs von Conflict: Vietnam:

**Option hervorheben**

**OBEN/UNTEN Pfeiltasten**

**Wert der Option ändern**

**LINKS/RECHTS Pfeiltasten**

**Hervorgehobene Auswahl bestätigen**

**ENTER**

**Rückkehr zum vorherigen Bildschirm**

**ESC**

- Alternativ: Klick auf hervorgehobene Auswahl mit **linker Maustaste** zur Bestätigung und Klick auf **rechte Maustaste**, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

## Steuerung der Soldaten

**Ausgewählter Soldat: vorwärts/rückwärts**

**W/S**

**Ausgewählter Soldat: rechts/links drehen**

**Maus RECHTS/LINKS bewegen oder Pfeiltasten RECHTS/LINKS**

**Nach oben/unten schauen**

**Maus HOCH/RUNTER bewegen**

**Hinweis:** Sie können diese Mausembewegung in den MAUS-OPTIONEN im PROFIL-Menü ändern (invertieren).

**Nach links/rechts gehen**

**A/D**

**Nach links/rechts spähen**

**Q/E**

**Gehen/Rennen**

**caps lock**

**Hinweis:** Sie können die Mausempfindlichkeit in den MAUS-OPTIONEN im PROFIL-Menü einstellen.

**Vom Stand in die Hocke (temporär)**

**ALT**

**Vom Stand/Hocke in die Bauchlage (temporär)**

**ALT**

gedrückt halten

**Vom Stand in die Hocke wechseln**

**Z**

**Vom Stand in die Bauchlage wechseln**

**X**

**Tipp:** Gehockt oder liegend erreichen Sie eine höhere Treffergenauigkeit und bieten gleichzeitig ein kleineres Ziel für die gegnerischen Truppen.

## Waffensteuerung

Mit der gewählten Waffe schießen

Ziffernblock 0/ Maus 1

Aktions-Taste

[F]

**Hinweis:** Drücken Sie die Aktionstaste, um mit Gegenständen/Objekten und Personen in der Spielwelt zu interagieren, sobald der Aktionstext am unteren rechten Bildschirmrand blinkt (siehe auch „Die Aktions-Taste“, Seite 15)

Waffe nachladen

[R]

Ziel heranzoomen (nur in der Ego-Perspektive)

LEERTASTE

Umschalten zw. 3.-Person/Ego-Perspektive

Linke UMSCHALT-Taste

**Hinweis:** Das Heranzoomen des Ziels funktioniert nur, wenn Ihre Waffe mit Zoom-funktion ausgestattet ist und Sie sich im Zielmodus befinden (**Rechtsklick/Maus 2**).

Messer

[1]

Pistole

[2]

Gewehr

[3]

Schwere Waffe

[4]

Splittergranate

[5]

Rauchgranate

[6]

Phosphorgranate

[7]

Verbandkasten

[8]

Anderen Gegenstand wählen

[9]

Waffenmodus umschalten

[T]

**Hinweis:** Dieser Modus gilt auch für Claymore-Minen

Granate schnell werfen

[/]

**Tipp:** Wenn Sie eine Granate zeitgenau zur Explosion bringen möchten, halten Sie die [/]-Taste gedrückt und achten Sie auf die Zeitanzeige am unteren Bildschirmrand.

## Inventarsteuerung

Im Inventar können Sie auf verschiedene Gegenstände und Waffen aus der Ausrüstung des ausgewählten Soldaten zugreifen.

Nächster Gegenstand

[Y] / runter scrollen

Vorheriger Gegenstand

[G] / hoch scrollen

Gegenstand benutzen

[F] / Maus 1 (Linksklick)

Inventar öffnen

Maus 3 (Mausrad drücken)

Schnellauswahl

[1]-[9]

Waffe und Munition gleichzeitig übergeben

[F] + Maus 1

Nur die gewählte Munition übergeben

[F] + [H]



**Hinweis:** Die Farbe des Inventars ändert sich nach orange, wenn Sie Gegenstände weggeben.

## Spiel anhalten und Einsatzziele

**Spiel anhalten/Pause-Menü öffnen**

**[ESC]**

**Missionsziele betrachten/Karte**

**[O]**

## Zug-Befehle

**Tipp:** Jeder Soldat unter Ihrem Befehl nimmt die gleiche Stellung ein, wie der Soldat, den Sie gerade steuern.

**Soldat 1 auswählen**

**[F1]**

**Soldat 2 auswählen**

**[F2]**

**Soldat 3 auswählen**

**[F3]**

**Soldat 4 auswählen**

**[F4]**

**Nächster/vorheriger Soldat**

**[W] / [S]**

**Gruppe „Zu mir“ / „Position halten“**

**[V]**

**Soldat 1 „Zu mir“ / „Position halten“**

**[F5]**

**Soldat 2 „Zu mir“ / „Position halten“**

**[F6]**

**Soldat 3 „Zu mir“ / „Position halten“**

**[F7]**

**Soldat 4 „Zu mir“ / „Position halten“**

**[F8]**

**Gruppe in die Bauchlage/in den Stand**

**[B]**

**Soldat 1-4 Folgen/Halt**

**[F5] - [F8]**

**Schießbefehl (Feuer/Feuer einstellen)**

**[C]**

**Befehls-Menü**

**Maus 2 (Rechtsklick)**

**Befehls-Zielkreuz bewegen**

**Maus bewegen**

**Befehl zum Vorrücken**

**Maus 1 + A/ Maus 1**

**Richtung des Befehls-Zielkreuzes ändern**

**[Q] / [E]**

**Hinweis:** Der Pfeil des Befehls-Zielkreuzes zeigt in die Richtung, in die der Soldat nach der Ausführung des Befehls schauen soll.

**Hinweis:** Wenn das Befehls-Zielkreuz über verschiedene Objekte bewegt wird können Sie einen anderen Soldaten anweisen, diesen Befehl auszuführen z.B. Feinde zu eliminieren, Minen zu entschärfen, eine Person zu behandeln usw.

## Fahrzeugsteuerung

**Beschleunigen**

**[W]**

**Bremsen/Rückwärtsgang**

**[S]**

**Lenken**

**[A] + [D]**

**Position im Fahrzeug ändern**

**Maus 2 gedrückt halten und hoch/runter scrollen**

**Fahrzeug besteigen/verlassen**

**[F] / Maus 1**

**Hinweis:** Die oben beschriebene Steuerung entspricht der Standardeinstellung. Wenn Sie die Tastatur-Einstellung ändern möchten, öffnen Sie das Menü **PROFIL ÄNDERN** im Options-Menü und wählen Sie **TASTATUREINSTELLUNG**.

## DAS SPIEL EINRICHTEN

Lesen Sie den folgenden Abschnitt, um einen schnellen und leichten Einstieg zu erhalten.

### Hauptmenü

Dies ist das Hauptquartier von *Conflict: Vietnam*. Aus diesem Menü sind alle Spielmodi zugänglich.

**NEUES SPIEL** – Ein neues Spiel mit *Conflict: Vietnam* beginnen.

**Hinweis:** Wählen Sie beim ersten Mal **OPTIONEN** und **NEUES PROFIL ERSTELLEN**

**SPIEL LADEN** – Hier können sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

**OPTIONEN** – Hier können Sie Ihr Profil, die Steuerung, das Gameplay und die Audio-Visuellen Optionen einstellen (Siehe *Optionen* auf Seite 24).

**ZURÜCK ZU WINDOWS** – Kehren Sie zu Ihrem Windows-Desktop zurück.

### Das erste Spiel

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sollten Sie ein neues Profil anlegen.

1. Wählen Sie **EINSTELLUNGEN** mit **Linksklick** und wählen Sie anschließend **PROFIL**. Anschließend wählen Sie **NEUES PROFIL ERSTELLEN**.
2. Geben Sie einen Namen für Ihr Profil in die Dialogbox ein, anschließend **Linksklick** oder **ENTER** um fortzufahren
3. Das Menü **PROFIL EINSTELLEN** erscheint. Hier können Sie die Tastatureinstellungen, Maus-Einstellungen und andere Einstellungen ändern.

**Hinweis:** Dieses Handbuch beschreibt die Grundeinstellungen.

4. Zum Schluss wählen Sie **PROFIL SPEICHERN**. Wenn Sie das nicht machen, werden Sie dazu aufgefordert, die Einstellungen zu speichern. Wählen Sie anschließend **JA**.
5. Kehren Sie zum Hauptmenü zurück und wählen Sie **NEUES SPIEL**. Wählen Sie anschließend Ihr neues Profil, **Linksklick** und Ihr Abenteuer kann beginnen.

**Hinweis:** Wenn Sie schon ein Spiel gespeichert haben, wählen Sie **SPIEL LADEN** um ein gespeichertes Spiel zu laden (Details auf Seite 25)



9

### Einstellung der Schwierigkeit

Neulinge im Kampf sollten LEICHT auswählen. Hier sind die gegnerischen Einheiten weniger talentiert und reagieren träge. NORMAL sollten die Spieler wählen, die eine Herausforderung suchen. SCHWER wird nur empfohlen, wenn Sie die Missionen noch einmal spielen möchten oder wenn Sie zu den talentiertesten Kämpfern gehören.

**Hinweis:** Der Schwierigkeitsgrad EXTREM muss erst freigespielt werden.

### Das Handbuch benutzen

- Im Anschluss werden Details zu den Spielbildschirmen erklärt.
- Wenn Sie Hilfe zum ersten Level benötigen, schlagen Sie unter „Geisterstadt – Eingewöhnung an das Leben in Vietnam“ auf Seite 14 nach.
- Wenn Sie nicht weiter wissen, werfen Sie einen Blick in den *Inhalt* auf Seite 2.

## DIE SPIEL-BILDSCHIRME

In der Hitze des Gefechts müssen Sie schnell wissen, was passiert! Machen Sie sich mit den Symbolen des Spielbildschirms vertraut, damit Sie die Oberhand im Gefecht behalten und sich in Aktionspausen besser vorbereiten können.

**Tipp:** Bedenken Sie, dass Sie auch Ihre Ohren nutzen können, um wertvolle Informationen über Ihre Umgebung wahrzunehmen. Der Dschungel gibt oftmals Geheimnisse preis, wenn Sie sorgfältig lauschen.

### Bildschirmanzeige



Soldatenanzeige – der ausgewählte Soldat ist weiß umrahmt.

- 1 Gesundheitszustand
- 2 Zielkreuz
- 3 Kompass/Radar
- 4 Inventar
- 5 Benutzte Waffe
- 6 Verbleibende Munition/Magazine

## Der Soldat

In der 3.-Person-Ansicht wird der ausgewählte Soldat in der Mitte der unteren Bildschirmhälfte dargestellt.

- Um in den Zielmodus umzuschalten und durch die Augen des Soldaten zu sehen, drücken Sie die **LEERTASTE**.
- Um die Kontrolle über einen anderen Soldaten zu übernehmen, drücken Sie **F1–F4**.

## Die Soldatenanzeige



Zeigt auf einen Blick den Zustand Ihres Zuges an. Jeder Bereich zeigt den Spitznamen des Soldaten, seinen Gesundheitszustand und sein Portrait an. Das Portrait blinkt, wenn der entsprechende Soldat spricht.

- Der blinkende, weiße Rahmen um den Bereich des Soldaten zeigt an, welchen Soldaten Sie gerade steuern.



- Das Puls-Symbol zeigt an, welchen Soldaten sie gerade ausgewählt haben.

Zusätzlich geben die folgenden Symbole darüber Auskunft, welche Befehle Sie dem Rest Ihres Zuges erteilt haben. Im Kapitel „Zugbefehle“ auf Seite 19 erfahren Sie, wie Sie Ihre Kameraden wie ein echter Veteran leiten können.



Zeigt an, dass dieser Soldat auf Ihren Befehl die Position hält.



Zeigt an, dass das Zug-Mitglied Ihnen folgt und dicht hinter Ihnen bleibt.



Zeigt an, dass das Zug-Mitglied den Gegner angreift sobald es ihn sieht (C schaltet um zwischen „Feuer“ / „Feuer einstellen“).

**Hinweis:** Wenn kein Ziel-Symbol auf der linken Seite der Soldatenanzeige dargestellt wird, bedeutet dies, dass die Zug-Mitglieder nicht schießen, bis sie selbst unter Beschuss liegen.



Zeigt an, dass sich der Soldat auf ein von Ihnen festgelegtes Ziel zu bewegt.



Zeigt an, dass das Zug-Mitglied jemanden unter Ihrem Kommando schützt.



Zeigt an, dass das Zug-Mitglied die Rolle eines Sanitäters übernimmt, um einem anderen Kameraden zu helfen.



Zeigt an, dass das Zug-Mitglied eine Sprengfalle entschärft.

11

## Gesundheit und Heilung



Der Gesundheitszustand jedes Soldaten wird durch einen gelben Balken angezeigt. Wenn ein Soldat verletzt wird, wird der Balken kleiner. Wenn der Soldat schwer verwundet ist, wird die Anzeige rot. Diese Soldaten werden als VERMISST dargestellt. Wenn der Soldat vergiftet ist, wird der Balken grün.



Behandeln Sie ausgefallene und vergiftete Soldaten mit dem Verbandkasten aus Ihrem Inventar (Benutzung des Inventars auf Seite 15). Es gibt verschiedene Methoden ausgefallene Soldaten zu behandeln.

1. Wählen Sie mit **8** den Verbandkasten. Gehen Sie dann zu dem Soldaten und drücken Sie **F** (die Aktionstaste) wenn <NAME DES SOLDATEN> BEHADELN erscheint.

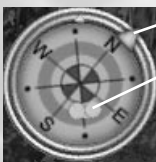
**Hinweis:** Diese Aktion kann auch im Zielmodus ausgeführt werden.

2. Wählen Sie den ausgefallenen Soldaten aus (Sie erkennen ihn an der roten Soldatenanzeige), benutzen Sie dann die Team-Befehle (**F5-F8**) um einen anderen Soldaten zu Hilfe zu rufen.
3. Benutzen Sie das Befehls-Zielkreuz (**Maus 2 gedrückt halten** und zusätzlich **Maus 1**) und schicken Sie ein anderes Zug-Mitglied, um die Arbeit zu erledigen (siehe auch Aktions-Cursor auf Seite 12).

**Hinweis:** Wenn Sie einen schwer verletzten Soldat ohne Behandlung zurücklassen, wird er sterben. Wenn ein Soldat aus Ihrem Zug stirbt, ist die Mission gescheitert.

**Tipp:** Soldaten, die sich nicht unter Ihrem Kommando befinden, behandeln sich gegenseitig, wenn sie schwer verwundet werden, allerdings nur, wenn sie auch einen Verbandkasten in ihrem Inventar mit sich führen.

## Kompass/Radar



- Missionspfeil – folgen Sie ihm, um das nächste primäre Missionsziel zu erreichen.
- Grüne Punkte = Zug-Mitglieder/Alliierte Truppen
- Rote Punkte (nicht dargestellt) = Einheiten außer Gefecht

Der Kompass in der oberen rechten Ecke des Bildschirms zeigt Ihnen die Richtung an, in die der ausgewählte Soldat schaut oder geht. Sie können den Kompass zusammen mit der Karte (**0**) und dem Sie umgebenden Gelände benutzen, um sich sicherer durch die Umgebung zu bewegen.

**WICHTIG:** Der grüne Pfeil zeigt in die Richtung des nächsten relevanten Einsatzziels.

## Inventar



Um das Inventar zu öffnen, drücken Sie **Maus 3** (Mausrad).

Um einen Gegenstand für Ihren Soldaten auszuwählen benutzen Sie das Mausrad (**Maus 5/Maus 4**) oder die Tasten **Y** und **G**.

- Siehe auch *Benutzung des Inventars* auf Seite 15.

## Ausgewählte Waffe



Ein Bild der ausgewählten Waffe oder dem in der Hand befindlichen Objekt wird am unteren rechten Bildschirmrand angezeigt.

### Magazin/Munition/Anzahl der Geschosse

Die erste Zahl gibt die Anzahl der Geschosse (Patronen) im eingelegten Magazin an. Die zweite Zahl gibt die Anzahl der Magazine an, die der Soldat noch mit sich führt. Für Waffen ohne Magazin, wie zum Beispiel ein Schrotgewehr, gibt die zweite Zahl die Anzahl der Patronen an. Im Falle von Gegenständen, die sich nur einmalig benutzen lassen (wie Granaten), wird die verfügbare Stückzahl angezeigt.

## Zielkreuz



Ein „Zielkreuz“ wird für die aktuell ausgewählte Waffe angezeigt. Die Ansicht ändert sich je nach gewählter Waffe.

- Um in die Ego-Perspektive umzuschalten (für eine detailliertere Sicht und bessere Zielmöglichkeit) drücken Sie die **LEERTASTE**.
- Um das Ziel näher heranzuzoomen (sofern die Waffe über einen Sekundärzoom verfügt), drücken Sie die **Linke UMSCHALT**-Taste.

**Hinweis:** Möglicherweise ziehen Sie es vor, die Waffenansicht abzuschalten. Dies können Sie im **OPTIONS-Menü** unter **PROFIL** verwalten einstellen (s.Seite 26)

## Blinkender Text und die **[F]**-Taste

Immer wenn blinkender Text am rechten unteren Bildschirmrand erscheint, bedeutet dies, dass Sie die angezeigte Aktion ausführen können, da Sie sich im Bereich eines Interaktionsobjektes befinden.

- [F]** Drücken Sie die **F**-Taste (Aktionstaste), um die Aktion auszuführen.

Wenn Sie sich bspw. einem anderen Soldaten nähern, sehen Sie **REDEN** auf dem Bildschirm blinken. Drücken Sie nun die **F**-Tast, um ein Gespräch zu beginnen.

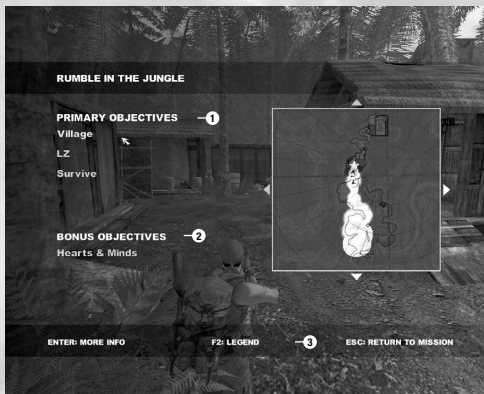
**Hinweis:** Siehe auch das Kapitel „Die Aktions-Taste“ auf Seite 15 für weitere Details.

13

## KARTE-EINSATZZIEL-MENÜ

- Drücken Sie die Taste **O** um die Action anzuhalten und einen Blick auf die Karte und die Einsatzziele zu werfen. Hier werden Ihnen detailliert die Einsatzziele erklärt und Sie können Ihre aktuelle Position auf der Karte ablesen. Für den Fortgang Ihrer Mission ist es lebenswichtig, dass Sie die Einsatzziele erfüllen.
- Wenn Sie die einzelnen Einsatzziele erfüllen, erscheint eine Bestätigungsmeldung am oberen Bildschirmrand.
- Darüber hinaus wird das Einsatzziel auf dem Karten-/Einsatzziel-Bildschirm abgehakt.

**Tipp:** Wählen Sie ein Einsatzziel und drücken Sie **ESC**, dann erscheint der entsprechende Missionspfeil auf dem Radar der Sie zum Einsatzort führt.



- 1 Die Haupt-Einsatzziele müssen für die Gesamtmission erfüllt werden.
- 2 Die Bonus-Einsatzziele sind nicht missionsrelevant, bieten aber die Option auf zusätzliche Fertigungspunkte und Ausrüstung.
- 3 Drücken Sie **F2** für eine Erklärung zu den einzelnen Symbolen auf der Karte. Drücken Sie erneut **F2** um die Erklärung zu schließen.

- Um weitere Erklärungen zum Einsatzziel zu erhalten, benutzen Sie die Richtungstasten, um das entsprechende Ziel auszuwählen und drücken Sie dann **Maus 1** oder **ENTER**.

Wenn Sie Einsatzziele erfüllt haben, warten Sie auf weitere Befehle.

**Tipp:** Viele Missionen können Sie erst erfüllen, wenn alle Zug-Mitglieder in der Abholzone sind. Die Abholzonen sind oft durch farbige Rauchgranaten markiert, damit Sie sie leichter finden können.

## PAUSE-MENÜ

- Drücken Sie die **ESC**-Taste um das Spiel während des Einsatzes anzuhalten/fortzusetzen.

**SPIEL FORTSETZEN** – Hiermit gelangen Sie in das Spiel zurück.

**STATISTIK DER SPIELFIGUR** – Hier können Sie die Statistik der vier Spielfiguren betrachten. Für weitere Informationen siehe *Spielfigurstatistiken* auf Seite 21.

**SPIEL LADEN** – Laden Sie einen gespeicherten Spielstand, Details finden Sie auf Seite 25.

**SPIEL SPEICHERN** – Speichern Sie das Spiel zu dem Zeitpunkt an dem Sie es angehalten haben. Weitere Hinweise dazu finden Sie im Kapitel *Laden und Speichern* auf Seite 25.

**EINSATZ NEU STARTEN** – Fangen Sie den Einsatz einfach nochmal von vorne an.

**OPTIONEN** – Ändern Sie Ihre Einstellungen. Siehe *Optionen* auf Seite 24.

**HILFE** – Hier können Sie alle auf dem Bildschirm angezeigten Tipps noch einmal nachlesen. Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie einen Hinweis, Tipp oder einen Teil des Trainings verpasst haben.

**ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ** – Hiermit beenden Sie die aktuelle Mission.

**ZURÜCK ZU WINDOWS** – Kehren Sie zu Ihrem Windows-Desktop zurück.

# GEISTERSTADT – EINGEWÖHNUNG AN DAS LEBEN IN VIETNAM

**Hinweis:** Nutzen Sie das nun folgende Kapitel für Ihren ersten Ausflug in die Geisterstadt, wenn dies Ihr erstes Spiel der Conflict-Reihe ist.

Sie sind Private Harold Kahler und werden als frischer, blauäugiger Sanitäter der 101. Fallschirmjäger-Division in der „Geisterstadt“ zugeteilt. Nutzen Sie diesen Level und die folgenden Kapitel dazu, sich mit der Steuerung, den Waffen und der verrückten Welt des Vietnam-Krieges vertraut zu machen.

*„Passen Sie in der Geisterstadt gut auf, denn hier kann so ein Frischling wie Sie, Private „Cherry“ Kahler, jede Menge lernen.“*

### WICHTIGER HINWEIS:

*Leute, wenn ihr mich anspricht, benutzt meinen Spitznamen „Cherry“, um euch daran zu erinnern, wie jungfräulich ihr hier im Kriegsgebiet seid – Kahler.*

15

## Bewegung

Lernen Sie die grundlegenden Bewegungsabläufe, indem Sie der auf dem Kompass (rechts oben auf dem Bildschirm) angezeigten Richtung folgen.

- Um den ausgewählten Soldaten vorwärts/rückwärts zu bewegen, drücken Sie **W** und **S**.
- Um den ausgewählten Soldaten seitwärts zu bewegen, drücken Sie **A** und **D**.



Nach rechts und links drehen, drücken Sie die Pfeiltasten **RECHTS/LINKS**

- Um zwischen Gehen und Rennen zu wechseln, drücken Sie die **FESTSTELLTASTE**.

**Hinweis:** Schlagen Sie im Kapitel „Soldatensteuerung“ auf Seite 5 nach, wenn Sie mehr über die Bewegungsmöglichkeiten erfahren möchten.

## Die Aktions-Taste

Wenn sich der von Ihnen gesteuerte Soldat einem Objekt oder einer Person nähert, mit dem/der er interagieren kann, erscheint ein blinkender Aktionstext am unteren rechten Bildschirmrand.

- Drücken Sie die **F**-Taste, um die entsprechende Aktion auszuführen. Drehen Sie sich in eine andere Richtung, so erlischt die Option.

### Andere mögliche Aktionen mit der F-Taste sind:

ÖFFNEN (Tür), AUFNEHMEN (Gegenstand), BEHANDELN (Zug-Mitglied) – wenn der ausgewählte Soldat ein Verbandkasten in seiner Hand hält, GEBEN SIE ZU (eines Gegenstandes an einen alliierten Soldaten), NEHMEN VON der Gegenstände eines gefallenen Soldaten, EINSTEIGEN/AUSSTEIGEN (in/aus Fahrzeugen), ENTSCHÄRFEN einer Sprengfalle und BENUTZEN anderer Inventargegenstände.

**Tipp:** Diese Liste ist nicht vollständig, Durchforsten Sie jeden Level gewissenhaft, um alle Geheimnisse zu entdecken.

## Benutzung des Inventars



Jeder Soldat Ihres Zuges hat einen Rucksack, der alle seine Ausrüstung, Bewaffnung und Munition aufnimmt. Die Darstellung des Rucksacks auf dem Bildschirm wird als Inventar bezeichnet.

## Suchen und Aufheben von Objekten

Wenn Sie den Missionsbereich erforschen, können Sie oft Waffen und Munition finden, aber auch missionsrelevante Gegenstände, wie Akten, Waffenkisten oder Kisten mit Sprengstoff.



- „Pick-Ups“ können an dem goldenen Glanz erkannt werden
- 1. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen möchten, gehen Sie so dicht an den Gegenstand heran, bis eine blinkende Aktionsmeldung angezeigt wird, die Ihnen Details zum Objekt verrät.
- 2. Wenn Sie den Gegenstand aufnehmen möchten, drücken Sie die **F**-Taste und wählen Sie ihn dann in Ihrem Inventar (**Y/G** oder **Maus 3**).

**Hinweis:** Jeder Rucksack Ihrer Soldaten hat nur eine begrenzte Kapazität. Wenn Sie einen Gegenstand nicht mehr aufnehmen können, bedeutet dies, dass sein Rucksack voll ist. Bei einigen Waffen haben Sie die Option, die Gegenstände zu „wechseln“. Halten Sie die **F**-Taste gedrückt, wirft Ihr Soldat die aktuell gehaltene Waffe weg und nimmt diejenige auf, die am Boden liegt.

**Tipp:** Wenn der Rucksack eines Soldaten voll ist, warum versuchen Sie es dann nicht mit einem anderen Soldaten?

## Öffnen des Inventars und Ausrüsten von Gegenständen

Der Schlüssel zu Ihren Fertigkeiten als Soldat ist es, schnell die richtige Ausrüstung in der Hand zu halten.

1. Drücken Sie **Y** oder **G**.
  2. Heben Sie den Gegenstand hervor, den Sie ausrüsten möchten und lassen Sie die Taste wieder los.
  3. Der Gegenstand erscheint nun in der Hand des Soldaten. Wenn der Gegenstand rot markiert ist, können Sie ihn zu diesem Zeitpunkt nicht verwenden (ausrüsten).
- Für eine vollständige Liste der *Inventar-Tastaturkürzel*, schlagen Sie auf Seite 6 nach.

## Weitergabe von Inventargegenständen

Ihre Soldaten können Gegenstände in ihrem Inventar miteinander austauschen. Wenn zum Beispiel ein Zug-Mitglied keine Munition mehr hat oder nicht über seine Lieblingswaffe verfügt, kann ihm ein Kamerad die nötigen Gegenstände geben.

1. Nähern Sie sich dem Soldaten dem Sie einen Gegenstand geben möchten bis der Aktionstext „GEBEN SIE ZU <NAME DES SOLDATEN>“ erscheint. Halten Sie die **F**-Taste gedrückt, damit sich das Inventar öffnet – es färbt sich gleichzeitig orange.
2. Drücken Sie **Y/G** oder **Maus 3** (Mausrad) um den Gegenstand hervorzuheben und klicken Sie auf **Maus 1** (Linksklick)
3. Wenn Sie mehrere Gegenstände dieser Art haben, drücken sie **Maus 1** wiederholt, um dem Soldaten mehrere Gegenstände dieser Art zu übergeben.



**Hinweis:** Jeder Soldat kann nur eine Waffe jeden Typs tragen (Schlagen Sie auch unter „Waffen des Vietnam-Krieges“ auf Seite 32 nach). Wenn Sie eine Waffe an einen anderen Soldaten GEBEN, kann das dazu führen, dass dieser Soldat seine Waffe WECHSELT und Sie dadurch eine andere Waffe zurück erhalten.

## Einsatz von Schusswaffen

Der Schlüssel zu Ihrem Erfolg als Soldat im Feld ist Ihre Fähigkeit, Waffen effektiv einzusetzen.

### Der Abzug

- Um die gewählte Waffe abzufeuern, drücken Sie **Maus 1** oder **Ziffernblock 0**.

### Mehrere Feuer-Modi

Einige Waffen, z.B. das M16 Sturmgewehr, die „Grease Gun“ und das M60 haben mehrere Feuer-Modi.

- Um zwischen den Feuer-Modi hin- und herzuschalten, drücken Sie **T**.

### WICHTIG:

Beachten Sie, dass sich der Text über die Waffe im Inventar ändert um anzuzeigen, welcher Modus gerade aktiv ist.

### Zielmodus

Benutzen Sie den Zielmodus, um bei Präzisionsschüssen über größere Entfernung eine ruhige Hand zu haben.

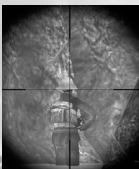


Um in den Zielmodus zu gelangen, drücken Sie die **LEERTASTE**.



Um die Sicht zu bewegen, bewegen Sie Ihre Maus.

### Sekundär-Zoom



Die meisten Waffen verfügen über einen Sekundär-Zoom, der besonders nützlich ist, wenn Sie unbewegliche Ziele über weite Entfernung treffen möchten. Der Sekundär-Zoom kann nur aktiviert werden, wenn der Zielmodus aktiv ist.

- Um den Sekundär-Modus ein-/auszuschalten, drücken Sie die **linke UMSCHALT**-Taste.

## Granaten werfen

Einige Objekte, wie z.B. Granaten, müssen geworfen werden.

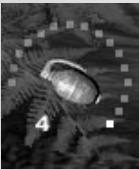
**Tipp:** Eine schlecht geworfene Granate kann Ihrem Zug enormen Schaden zufügen. Seien Sie also vorsichtig!

1. Drücken Sie **Y/G** oder klicken Sie das Mausexplorer-Symbol, um das Inventar zu öffnen. Scrollen Sie bis die Granate (z.B. Splittergranate) hervorgehoben ist und lassen Sie die Taste los.
2. Die Granate befindet sich nun in der Hand des Soldaten. Drücken Sie nun **Maus 1** (oder **Ziffernblock 0**) um den Sicherungsring zu ziehen und die Granate zu werfen (Granaten haben entweder einen Zeit- oder Aufschlagzünder).

**Hinweis:** In Conflict: Vietnam muss Ihr Zug häufig gegen kampferprobte Vietkong und nordvietnamesische Soldaten kämpfen, die geworfene Granaten möglicherweise zurückschleudern. Das kann katastrophale Folgen haben!

## Granaten im letzten Moment werfen


Zeitgezündete Granaten im letzten Moment zu werfen ist ein Trick, den erfahrene Soldaten anwenden, wenn sie mit minimaler Vorwarnzeit maximalen Schaden anrichten möchten.



Um eine Granate im letzten Moment zu werfen und zu verhindern, dass sie zurückgeschleudert wird, halten Sie **Maus 1** (oder **Ziffernblock 0**) gedrückt. Ihr Soldat zieht den Sicherungsring und hält weiter die Granate. Wenn sie die Taste loslassen, wirft er sie. Beachten Sie den Timer, der Ihnen anzeigt, wann die Granate explodiert. Wenn der Kreis fast geschlossen ist, sollten Sie sich von der Granate trennen oder mit den Konsequenzen leben.

## Granaten im Bogen werfen

Um Granaten weiter werfen zu können, müssen Sie weiter nach oben zielen.

-  Bewegen Sie die Maus nach vorne um höher zu zielen.

## Sprengfallen entschärfen



Im Vietnam-Krieg haben sich die nordvietnamesische Armee und der Vietkong zu wahren Experten in Bau und Einsatz von Sprengfallen entwickelt, um feindliche Soldaten schwer zu verwunden oder gar zu töten. Solange Sie sich im Kampfgebiet aufhalten, sollten Sie stets auf Fallen im Bodenbereich achten.

1. Um eine Sprengfalle zu entschärfen, öffnen Sie mit **Maus 2** das Befehlszielkreuz.
  2. Drücken Sie **F1** bis **F4** um Ihren erfahrensten Soldaten für diese Aufgabe auszuwählen
  3. Bewegen Sie die Maus, um das Ende der Falle zu markieren. Drücken Sie dann **Maus 1 (Linksklick)** um ihm den Befehl zu erteilen, die Falle zu entschärfen.
- Alternativ können Sie sich auch selber der Sprengfalle nähern und die **F**-Taste drücken, wenn **ENTSCHÄRFEN** erscheint.

**Hinweis:** Achten Sie auf die Leiste, um zu erfahren, wie viel Zeit Sie noch für die Entschärfung benötigen. Sie können die Entschärfung nicht abbrechen, ohne eine Katastrophe auszulösen.

## Zug-Befehle

*„Aufgepasst Soldaten, Warman wird euch die Grundlagen beibringen, aber im Folgenden könnt ihr nachschlagen, wann immer Ihr weitere Erklärungen benötigt.“*

Indem Sie lernen, Ihren Zug zu führen, können Sie die individuellen Stärken und Fähigkeiten Ihrer Soldaten ausnutzen, um den Kampf ins Kernland des Vietkong zu tragen. Ohne die Unterstützung Ihres gesamten Teams ist Ihre Mission ein Himmelfahrtskommando.

- Vergleichen Sie den Abschnitt „Zug-Befehle“ im Kapitel Spielsteuerung auf Seite 7, um eine Übersicht über die Steuerung zu erhalten. Weiter unten finden Sie detaillierte Informationen.

## Zug-Befehle

Folgende Befehle können vom spielergeführten Soldaten an die anderen drei Soldaten erteilt werden.

### Zug „Zu mir“/Zug „Position halten“

#### Umschalten mit V



Der Zug „Zu mir“-Befehl ruft die verbleibenden Soldaten des Zugs zu Ihrer Position.



Der Zug „Position halten“-Befehl veranlasst die Soldaten in ihrer derzeitigen Position zu verharren, egal was geschieht.

### Zug „Vorrücken“/„In Deckung“

#### Umschalten mit B

Drücken Sie **B** um Ihren Zug vorrücken oder im Dreck Schutz suchen zu lassen.

### Zug Feuer/Feuer einstellen

#### C (ohne Maus 2)

Drücken Sie **C** um Ihrem Zug Feuerbefehl oder Ruhe und Verantwortung zu übertragen.

## Individuelle Befehle



Um einen bestimmten Soldaten zu markieren, halten Sie **Maus 2** gedrückt und wählen Sie zwischen **F1-F4**. Der Pfeil markiert den gewünschten Soldaten.



Sie können außerdem einen der folgenden individuellen Befehle an den derzeit ausgewählten Soldaten richten.



**Markierter Soldat „Feuer frei“/„Feuer einstellen“ Rechtsklick + C**

Ein Soldat, der den Befehl „Feuer frei“ erhalten hat, wird schießen, sobald er einen feindlichen Soldaten erblickt. Wenn der Befehl lautet „Feuer einstellen“, wird er nur schießen, wenn er oder einer seiner Kameraden bedroht wird.



**Markierter Soldat „Zu mir“/„Position halten“ Umschalten F5-F8**

**Note:** Drücken Sie die Taste, um zwischen den Befehlen hin- und herzuschalten.

## Das erweiterte Befehls-Fadenkreuz

Das erweiterte Befehls-Fadenkreuz kann benutzt werden, um einen Kameraden aus dem Zug zu einem bestimmten Ort zu schicken.



Öffnen Sie das Befehls-Fadenkreuz indem Sie **Maus 2** gedrückt halten.



Drücken Sie **F1** bis **F4** um einen Soldaten auszuwählen (oder **W/S**).



Bewegen Sie das Fadenkreuz mit der Maus an die gewünschte Position.



Drücken Sie **Maus 1 (Linksklick)** um den Befehl an den Soldaten zu erteilen.

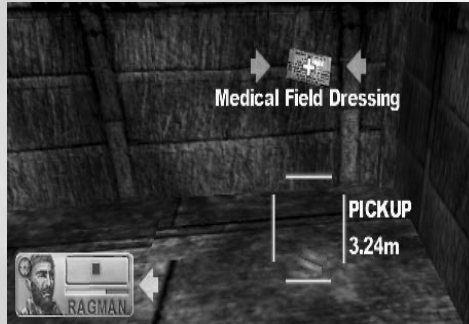


- 1 Der Pfeil zeigt die Richtung, in die der Soldat anschließend blicken soll
- 2 Entfernung zum Ziel in Metern.
- 3 Der Pfeil zeigt an, welcher Soldat gewählt wurde, um den Befehl auszuführen (um den Soldaten zu wechseln, drücken Sie **F1** bis **F4**).

21

## Der Aktions-Cursor

Wenn Sie das Fadenkreuz über einen anderen Soldaten oder ein Objekt bewegen, wird es durch einen Aktions-Cursor ersetzt.



Mithilfe des Aktions-Cursors können Sie dem gewählten Soldaten befehlen Gegenstände aufzunehmen, Feinde zu töten, andere Soldaten medizinisch zu versorgen, Fahrzeuge zu besteigen oder deren Waffen zu benutzen, Sprengfallen zu entschärfen und anderen Soldaten Deckung zu geben.

## Einsatz- & Spielfigurstatistiken

Neu bei *Conflict: Vietnam* sind Fähigkeitspunkte, durch die Sie die Stärken Ihres Zugs nach Ihren Wünschen ausbauen können. Die Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren basieren auf der Erfahrung, die sie im Kampf sammeln.

Nach Abschluss einer Mission erscheint der Einsatz-Statistikbildschirm, der Ihnen einen Überblick über den Verlauf des Einsatzes liefert. Er zeigt die erfüllten Einsatzziele ebenso wie die hinzugewonnenen oder verlorenen Fähigkeitspunkte und die benötigte Zeit für den Abschluss des Einsatzes.

Hier erfahren Sie ebenfalls, wie viele sekundäre Bonus-Einsatzziele Sie erfüllt haben.

- Drücken Sie **F1** um zu den Charakter-Statistiken zu gelangen.

## Fähigkeitspunkte zuweisen

Verteilen Sie Fähigkeitspunkte, um Ihr Team zu verbessern und es zur stärksten Abteilung Ihrer Luftlande-Division zu machen!

Nach Abschluss eines Einsatzes wird jedes Mitglied mit einer Anzahl von Fähigkeitspunkten ausgezeichnet, die es sich aufgrund seiner Leistung beim letzten Einsatz verdient hat. Sie können Sie nach Ihren Wünschen verteilen oder automatisch zuweisen.



- Wählen sie mit **PFEILTASTE OBEN/UNTEN** eine bestimmte Fertigkeit. Die Angaben auf der linken Bildschirmseite zeigen, wie viele Fähigkeitspunkte nötig sind, um die Fertigkeit zu verbessern und wie viele Punkte noch zur Verfügung stehen.
- Drücken Sie die **>-Taste** um Punkte zuzuweisen oder zu entfernen, wenn vorhanden.
- Drücken Sie **PFEILTASTE RECHTS/LINKS**, um zum nächsten Soldaten zu wechseln um ihm auf dieselbe Art Punkte zuzuweisen.
- Um die Punkte automatisch zuzuweisen, drücken Sie **F3**.

**Hinweis:** Alle nicht zugewiesenen Punkte sind nicht „verloren“ sondern werden in die nächste Mission mitgenommen.

Wenn Sie alle Punkte zugewiesen haben, drücken Sie die **ESC**-Taste, um fortzufahren. Sie können WEITER wählen, wenn Sie nicht speichern möchten oder das **SPIEL SPEICHERN**, um die vorgenommenen Einstellungen zu speichern.

**Tip:** Tarnungs-Fertigkeiten, wie z.B. lautlose Messerattacken oder der Gebrauch von schallgedämpften Waffen, werden höher belohnt als das riskante Vorgehen ohne Rücksicht auf Verluste. Soldaten, die sekundäre Bonus-Einsatzziele erfüllen, erhalten zusätzliche Fähigkeitspunkte.

## Fahrzeuge benutzen



In einigen Einsätzen stoßen Sie auf Jeeps, LKWs oder Panzer, die Sie benutzen können, um den Einsatz erfolgreich zu Ende zu führen.

Im Kapitel „*Das Fahrzeug steuern*“ auf Seite 24 lernen Sie die Grundsteuerung der Fahrzeuge kennen. Im Folgenden finden Sie eine detailliertere Beschreibung, wie Sie Fahrzeuge einsetzen können.

### In ein Fahrzeug einsteigen und aussteigen

Nähern Sie sich dem Fahrzeug, bis in der unteren rechten Ecke des Bildschirms die Aktion „EINSTEIGEN“ erscheint. Drücken Sie die **F**-Taste, damit die Soldaten einsteigen.

**Hinweis:** Wenn ein Teammitglied in ein Fahrzeug eingestiegen ist, können Sie ihn durch drücken der **F**-Taste wieder aussteigen lassen.

**Tipp:** Wenn ein Fahrzeug beschädigt ist, können Sie es reparieren. Dazu müssen Sie zuerst einen Schraubenschlüssel finden. Befindet sich ein Schraubenschlüssel in Ihrem Besitz, können Sie ihn im Inventar auswählen. Begeben Sie sich auf die beschädigte Seite des Fahrzeugs und drücken Sie die **F**-Taste, wenn die Aktion „REPARIEREN“ erscheint.

### Position wechseln

Fahrzeuge haben bis zu vier Positionen, die von Ihren Zug-Kameraden eingenommen werden können. Ein Symbol in der unteren rechten Ecke des Bildschirms gibt an, welche Position der aktive Soldat einnimmt.

- Um die Position eines Soldaten zu wechseln, drücken Sie **Y/G** bis die gewünschte Position ausgewählt ist, dann lassen sie die Taste los. Es gibt folgende Positionen:

#### Positionen



**FAHRER** – Der Zug-Führer ist für die Steuerung des Fahrzeugs zuständig. Die Fahrzeugsteuerung wird weiter unten beschrieben.



**MASCHINGEWEHR / ANDERE MONTIERTE WAFFEN** – Der Soldat, der diese Position besetzt, führt das auf dem Fahrzeug montierte Maschinengewehr. Wenn Sie diesen Soldaten steuern, können Sie mit **Linksklick** feuern.

**Hinweis:** Einige Fahrzeuge verfügen über andere Waffen, diese werden jedoch in derselben Weise benutzt.



**PASSAGIER** – Als Beifahrer hat ein Soldat keinen Zugriff auf sein Inventar. In einigen offenen Fahrzeugen, wie z.B. Jeeps, können Beifahrer ihre Handfeuerwaffen benutzen, der Schusswinkel ist jedoch beschränkt.

## Das Fahrzeug steuern

Wie Sie sich denken können, steuert der Soldat, der die Position des Fahrers eingenommen hat, das Fahrzeug. Wenn Sie den Fahrer ausgewählt haben, können Sie das Fahrzeug selbst steuern.

- Zur Beschleunigung drücken Sie **W**.
- Zum bremsen und für den Rückwärtsgang drücken Sie **S**.
- Um das Fahrzeug nach links und rechts zu lenken, drücken Sie **A** und **D**.

**Hinweis:** In Fahrzeugen mit montierten Waffen können Sie das Fahrzeug und die Waffe gleichzeitig steuern, falls sich einer Ihrer Männer in der Position des Schützen befindet. Bewegen Sie die Maus um mit der Waffe zu zielen.

## Optionen

Um verschiedene Einstellungen in *Conflict: Vietnam* vorzunehmen, markieren Sie **OPTIONEN** im Hauptmenü und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Die Optionen sind in den folgenden Untermenüs zusammengefasst:

**PROFIL** – Verwalten, Anlegen und Bearbeiten von gespeicherten Profilen. Vgl. „*Profil-Einstellungen*“ auf Seite 26.

**AUDIO** – Regeln Sie die Lautstärke der Soundeffekte (FX), der Musik und passen Sie die Soundausgabe Ihrem Audio-Equipment an.

**Hinweis:** Wenn Ihr Audio-Equipment Dolby Surround Pro-Logic II unterstützt, stellen Sie Ihren PC so ein, dass Sie den Unterschied hören können.

## Speichern und Laden

Im Verlauf des Spiels werden Sie aufgefordert, das Spiel am Ende eines Einsatzes abzuspeichern. Sie können das Spiel jedoch auch vor Abschluss eines Einsatzes speichern.

### Ein Spiel speichern

1. Drücken Sie **ESC** und wählen Sie **SPIEL SPEICHERN**.
  2. Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Speicherdatei einen eigenen Namen geben. Drücken Sie anschliessend **ENTER** oder **Linksklick** um zu speichern.
- Wenn Sie einen vorherigen Spielstand überschreiben möchten, geht dessen Inhalt durch das Überschreiben verloren.

**Hinweis:** Wenn Sie einen Spielstand überschreiben wollen, bestätigen Sie mit **JA**.

### Ein Spiel laden

Sie können ein gespeichertes Spiel über den Einzelspieler-Bildschirm oder das Pause-Menü laden.

1. Wählen Sie **SPIEL LADEN** und drücken Sie **ENTER** oder **Linksklick**. Wählen Sie nun den Spielstand den Sie laden möchten.
2. Drücken Sie **ENTER** um den Spielstand zu laden.

**Hinweis:** Auf gespeicherte Spiele kann von jedem Profil aus zugegriffen werden, also vergewissern Sie sich, dass Sie das richtige Spiel wählen.

## Profil-Verwaltung

In einem Profil werden die eingestellten Optionen, die gewählte Steuerung und der Fortschritt im Spiel gespeichert.

- **PROFILE** können über den Menüpunkt **OPTIONEN** im Hauptmenü aufgerufen werden.

Später können Sie dieses Menü benutzen, um andere Profile zu laden, alte Profile zu bearbeiten und Änderungen zu speichern.

**Hinweis:** Je nach verfügbarem Speicherplatz können bis zu 16 Profile für **Conflict: Vietnam** gespeichert werden.

## Ein neues Profil anlegen

1. Wählen Sie im Hauptmenü **OPTIONEN** und dann **PROFIL**.
2. Wählen Sie nun **NEUES PROFIL ERSTELLEN** und geben Sie einen Namen für dieses Profil ein. Dieses Profil können Sie nun bei Ihrer nächsten Spielsitzung laden.

**Hinweis:** Alternativ können Sie ein neues Profil auch aus dem **PROFIL**-Bereich im **Optionsmenü** erstellen.

## Ein Profil ändern

1. Wählen Sie im Hauptmenü **OPTIONEN** und **Linksklick** um fortzufahren.
2. Wählen Sie **PROFIL** und anschließend **PROFIL ÄNDERN**. Wählen Sie nun den Profilnamen dessen Profil Sie ändern möchten.
3. Sie können Ihr Profil nun ändern.
4. Wenn Sie alle Änderungen gemacht haben wählen Sie **PROFIL SPEICHERN**. Nun können Sie Ihr geändertes Profil bei Ihrer nächsten Spielsitzung laden.

## Profil-Einstellungen

*Conflict: Vietnam* verfügt über folgende optimierbare Einstellungen.

### TASTENBELEGUNG

Wählen Sie diese Option, um die Tastenbelegung an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Bedenken Sie, dass sich das **Manual** nur auf die Standardeinstellungen bezieht.

#### Tastenbelegung ändern:

1. Bewegen Sie die Maus auf die Taste, die Sie ändern möchten. Drücken Sie dann **ENTER**, so dass sich die Zeile gelb färbt.
2. Drücken Sie nun die neue Taste, die automatisch die vorher zugewiesene Taste ersetzt.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Taste wählen, die vorher einer anderen Funktion zugewiesen war, denken Sie daran, dass Sie dieser Funktion eine andere Taste zuweisen müssen.

**Benutzer einer Maus mit vielen weiteren Tasten** sollten bedenken, dass die zweite Spalte für die Zuweisung der Maustaste zuständig ist.

### **MAUS-OPTIONEN**

Benutzen Sie die Schieber, um die HORIZONTALE und VETIKALE Empfindlichkeit Ihrer Maus einzustellen.

- Je weiter Sie den Schieber nach rechts bewegen, desto empfindlicher wird Ihre Maus.
- Spieler von FPS-Spielen, werden bevorzugt die vertikale Achse invertieren.
- Die BESCHLEUNIGUNG der Maus kann auf Wunsch aktiviert werden.

### **WAFFEN-UMRISSE EIN/AUS**

Einige Spieler sind der Meinung, dass sie einen besseren Überblick über das Kampfgeschehen erhalten, wenn die Waffen-Umrissse ausgeschaltet sind.

### **PROFIL UMBENENNEN**

Wählen Sie diese Option, wenn Sie Ihrem Profil einen anderen Namen geben möchten.

### **PROFIL SPEICHERN**

Wählen Sie diese Option, um die Änderungen an Ihrem Profil zu speichern.

## IHR ZUG

### STAFF SERGEANT FRANK WIER

**Name:** Frank Wier  
**Rang:** Staff Sergeant  
**Aufgabe:** Squad Leader, Rifleman  
**Größe:** 1,82 m  
**Gewicht:** 76 kg  
**Statur:** muskulös, schlank  
**Ethnie:** Weißer Amerikaner  
**Alter:** 28  
**Geburtsdatum:** 29. März 1940  
**Geburtsort:** Chicago, Illinois  
**Spitzname:** Ragman



### Lebenslauf:

Frank Wier ist der letzte Spross einer Arbeiterfamilie, die seit Menschengedenken in der Automobilindustrie tätig ist. Auch er sollte in die Fußstapfen seines Vaters und Großvaters treten, doch Frank hatte andere Vorstellungen vom Leben. Er wurde der mühevollen Fließbandarbeit schnell überdrüssig und beschloss, zur Army zu gehen und bei einer Luftlande-Division anzuheuern. Als der Krieg ausbrach, war Frank Wier schon in der ersten Phase des US-Aufmarsches mit von der Partie und konnte miterleben, wie sich der Konflikt nach und nach in einen blutigen Sumpf verwandelte.

### Persönlichkeit:

Unter Feindbeschuss ist Wier außergewöhnlich cool und bedacht. Und wenn die Dinge – wie sooft in diesem Konflikt – mal wieder aussichtslos erscheinen, ist er es, der wagemutig und unerschrocken die feindlichen Stellungen angreift, Verwundete birgt und den Kampf allein durch seine Kaltblütigkeit entscheidet. Seine Uneigennützigkeit und sein heldenhaftes Verhalten unter Feuer haben ihn zu einem allseits respektierten und beliebten Mitglied der Bravo-Kompanie gemacht.

### Spezialgebiet / Fähigkeiten:

Frank Wier, der bereits auf seinem dritten Einsatz in Vietnam ist, hat sich als brillanter Zugführer und Experte aller Arten von Sturm- und Maschinengewehren erwiesen. Das Schießen mit der Pistole beherrscht er ebenfalls erstklassig.

### Bevorzugte Waffen:

3A1 „Grease Gun“ Maschinenpistole  
 CAR- 15 Maschinenpistole

29

**CORPORAL BRUCE LESH**

**Name:** Bruce Lesh  
**Rang:** Corporal  
**Aufgabe:** Scharfschütze, Grenadier  
**Größe:** 1,80 m  
**Gewicht:** 71 kg  
**Statur:** athletisch, schlank  
**Ethnie:** Afro-Amerikaner  
**Alter:** 23  
**Geburtsdatum:** 17. Dezember 1945  
**Geburtsort:** Queens, New York City  
**Spitzname:** Junior

**Lebenslauf:**

Das einzige Amerika, das Bruce Lesh kannte, war das Amerika der Armut und der Ausgrenzung. Wie Tausenden anderen defavorisierten schwarzen Jugendlichen schien Bruce ein Schicksal als Kleinkrimineller oder Gelegenheitsarbeiter vorherbestimmt zu sein. Nachdem er als Soldat in Vietnam stationiert wurde, begriff er die Armee als eine Möglichkeit, der Hoffnungslosigkeit des Ghettos zu entkommen. Doch die Realität des Krieges und der Tod vieler Kameraden verfinsterten nach und nach seine Hoffnungen und „Junior“, wie er von seinen Waffenbrüdern genannt wurde, hatte nur noch ein Ziel: Überleben und in einem Stück aus dem Chaos herauskommen.

**Persönlichkeit:**

Bruces Dienstzeit ist beinahe abgelaufen. Es bleiben ihm nur noch 30 Tage, bevor er in Richtung Heimat verschifft werden soll. Aus diesem Grund neigt er zu Panikreaktionen, wenn er unter Feuer gerät. Er verabscheut Will Shafer, den er für einen weißen, faschistoiden Hinterwäldler hält, der sie alle das Leben kosten wird.

**Spezialgebiet / Fähigkeiten:**

Bruce ist der Scharfschütze und Granatenexperte des Zugs. Darüber hinaus hat er Erfahrung mit Sprengstoff.

**Bevorzugte Waffen:**

M14 mit Zielfernrohr  
M79 Granatwerfer

**CORPORAL WILL SHAFER**

**Name:** William Shafer  
**Rang:** Corporal  
**Aufgabe:** MG-Schütze  
**Größe:** 1,85 m  
**Gewicht:** 107 kg  
**Statur:** groß, muskulär  
**Ethnie:** Weißer Amerikaner  
**Alter:** 24  
**Geburtsdag:** 03. Mai 1944  
**Geburtsort:** Clay County, Alabama  
**Spitzname:** Hoss

**Lebenslauf:**

Shafer stammt aus einer armen weißen Farmerfamilie und niemand hätte erwartet, dass er jemals die kleine Welt von Clay County verlassen würde. Dann kam der Krieg und er meldete sich voller Begeisterung: Der brutale Guerrilla-Krieg bot Shafer ein Ventil, all den Frustrationen freien Lauf zu lassen, die er in seiner isolierten, introvertierten Heimatgemeinde über Jahre aufgestaut hatte.

**Persönlichkeit:**

Will Shafer ist ein aggressiver Individualist, der sich schlecht in sein soziales Umfeld integrieren kann. Er ist einer der Soldaten, die schon zu lange im Einsatz sind. In der Hitze des Gefechts neigt er zu rücksichtslosem Vorgehen. Er gerät häufig mit Bruce Lesh aneinander, den er für einen verdammten Hurensohn mit loseem Mundwerk hält, der erst noch lernen muss, wo sein Platz ist. „Juniors“ Abneigung gegenüber „Hoss“ ist die Folge von dessen engstirnigem Weltbild.

**Spezialgebiet / Fähigkeiten:**

Wenn Sie maximale Feuerkraft benötigen, dann ist Will Shafer der richtige Mann für Sie. Wenn er mit seiner bevorzugten Waffe, der unübertrefflichen M60 „PIG“, ausgerüstet ist, kann er jeden Feind mit so viel heißem Blei eindecken, dass sich dieser nicht mehr aus seiner Deckung traut.

**Bevorzugte Waffen:**

M60 Leichtes Maschinengewehr (PIG)  
M72 Leichte Panzerfaust (LAW)

31

**PRIVATE HAROLD KAHLER**

**Name:** Harold Kahler  
**Rang:** Private  
**Aufgabe:** Sanitäter  
**Größe:** 1,72 m  
**Gewicht:** 69 kg  
**Statur:** athletisch, schlang  
**Ethnie:** Weißer Amerikaner  
**Alter:** 19  
**Geburtstag:** 06. Juli 1949  
**Geburtsort:** Kansas City, Missouri  
**Spitzname:** Cherry

**Lebenslauf:**

Harold Kahler ist ein typisch amerikanischer Spross. Er stammt aus einer stolzen, weißen Arbeiterfamilie, die durch harte Arbeit die Früchte des Wirtschaftsaufschwungs der 50er Jahre eingefahren hat. Er studierte ein Jahr Medizin und verfügt über einen Bildungsgrad, der ihn von den meisten seiner Kameraden absetzt. Im Alltag des Vietnamkrieges kann er nun erstmals sein theoretisches Wissen und seinen Glauben an den amerikanischen Traum unter Beweis stellen.

**Persönlichkeit:**

Kahler ist eine ausgeglichene, ruhige Persönlichkeit, hat aber keine Kampferfahrung. Seine erste Dienstzeit in Vietnam ist gleichzeitig seine Feuertaufe.

**Spezialgebiet / Fähigkeiten:**

Kahler ist ein fähiger Sanitäter, hat jedoch keine Erfahrung bei der Versorgung von Verwundeten unter Feindbeschuss.

**Bevorzugte Waffen:**

M16A1 Sturmgewehr

## Die Waffen des Vietnam-Kriegs

Es gibt vier Waffenklassen in *Conflict: Vietnam* und jeder Soldat kann nur Waffen aus einer Waffenklasse führen. Wenn Ihr Charakter eine Waffe derselben Waffenklasse aufnimmt, ersetzt sie die aktuell geführte Waffe.

### Messer

Name	Waffenklasse	Patronen	Beschreibung
K-Bar Kampfmesser	Messer	-	Standard-Kampfmesser
M6 Bayonett	Messer	-	Standard-Bayonett

### Pistolen

Name	Waffenklasse	Patronen	Beschreibung
M1911-A1 .45 Automatik	Pistole	7	US-Fabrikat
M1911-A1 .45 Schalldämpfer	Pistole	7	Ausgestattet mit Schalldämpfer
S & W Cal .38 Revolver	Pistole	6	Standard-Revolver für Helikopterpiloten, US-Fabrikat
Tokarev 7.62mm Automatik	Pistole	6	9 mm, sowjetisches Fabrikat
Makarov 9.5mm Automatik	Pistole	8	7,62 mm, sowjetisches Fabrikat
Montagnard Armbrust	Pistole	1	Hölzerne Armbrust für Einheimische

### Gewehre

Name	Waffenklasse	Patronen	Beschreibung
M16A1 5.56mm Sturmgewehr	Sturmgewehr	20	US-Fabrikat
CAR-15 5.56mm Sturmgewehr	Maschinenpistole	20 / 30	Verkürztes M16 für die Special Forces
M3A1 9mm „Grease Gun“	Maschinenpistole	30	9 mm MP aus dem 2. Weltkrieg
AK-47 7.62mm Sturmgewehr	Sturmgewehr	30	7,62 mm, sowjetisches Fabrikat
Chicom Type-56 7.62mm Sturmgewehr	Sturmgewehr	30	Chinesischer Nachbau des AK-47
Simonov 7.62mm (SKS)	Sturmgewehr	10	Selbstlader, sowjetisches Fabrikat
MAT49 7.62mm	Maschinenpistole	32	Französisches Fabrikat
PPSh41 7.62mm	Maschinenpistole	71	Sowjetisches Fabrikat
Stirling L3 4A1 Schalldämpfer	Maschinenpistole	34	Schallgedämpfte MP, britisches Fabrikat
SVD Dragunov	Scharfschützengewehr	10	7,62 mm, halbautomatisches Scharfschützengewehr, sowjet. Fabrikat
US M40A1	Scharfschützengewehr	5	7,62 mm, US-Fabrikat, Repetiergewehr
M-14 7.62mm Gewehr	Scharfschützengewehr	20	7,62 mm, US-Fabrikat, autom. Gewehr
Mosin-Nagant Gewehr	Sturmgewehr	5	Repetiergewehr, sowjetisches Fabrikat

## Schwere Waffen

Name	Waffenklasse	Patronen	Beschreibung
<b>M60 7.62mm Leichtes MG</b>	Maschinengewehr	100	7,62 mm, US-Fabrikat
<b>M72 66mm Leichte Panzerfaust</b>	Panzerfaust	1	Einzelschuss-Panzerfaust
<b>M-79, 40mm Granatwerfer</b>	Granatwerfer	1	40 mm Granatwerfer
<b>RPD 7.62mm Leichtes MG</b>	Maschinengewehr	75	7,62 mm, sowjetisches Fabrikat
<b>RPG-2 Panzerfaust</b>	Panzerfaust	1	Vorderlader, schultergestützte Panzerfaust
<b>RPG-7 Panzerfaust</b>	Panzerfaust	1	Vorderlader, schultergestützte Panzerfaust
<b>Remington 870 Pump Action</b>	Schrotgewehr	7	US-Fabrikat

## Tipps & Tricks

**Befehl oder stirb:** Machen Sie sich mit dem Zug-Befehlssystem vertraut, da der taktische Einsatz Ihrer Soldaten über Leben und Tod entscheiden kann.

**Runter und Feuer:** Falls Sie den Gegner in der Beobachter-Perspektive unter Feuer nehmen, sollten Sie sich angewöhnen, zuerst eine geduckte Haltung einzunehmen, bevor Sie das Feuer eröffnen. In dieser Position können Sie wesentlich genauer zielen und verschwenden weniger Munition.

**Hinweis:** *Am zielsichersten sind Sie im Liegen, am ungenauesten im Stehen.*

**Aufrüsten:** Da jeder Soldat nur eine Waffenklasse führen kann, sollten Sie das Erfahrungspunktesystem nutzen, um die Fähigkeiten Ihrer Soldaten in einer zweiten Waffengattung zu verbessern. Dadurch wird Ihr Team flexibler und kann auf die Sekundärwaffe zurückgreifen, wenn die Munition knapp wird.

**Nebelt sie ein:** Rauchgranaten sind unerlässlich, wenn Sie in ein Gebiet vordringen oder ein Gebiet durchqueren müssen, das vom Feind unter starkes Feuer genommen wird.

**Ausschwärmen:** Ihr Team sollte nicht zu eng geschlossen vorrücken. Eine gut platzierte Granate könnte es sonst mit einem Schlag auslöschen.

# CREDITS

## For Sci

Jane Cavanagh

Bill Ennis

Rob Murphy

Darren Barnett

Patrick O'Lunaigh

Dave Clark

Lee Singleton

Paul Wright

Marc Titheridge

Senior QS-Manager:

Leitender QS-Ingenieur:

QS-Ingenieure:

**Produkt-Manager:**

**Kreativ-Manager:**

**Webmaster:**

**Leiter der Rechtsabteilung:**

**PR-Manager:**

**Vertrieb:**

**Geschäftsoperationen:**

**Besonderen Dank an:**

## Musik

„Paint It, Black“

„White Rabbit“

„Nowhere To Run“

„Goin' Up The Country“

Generaldirektor

Geschäftsführer

Finanzdirektor

Entwicklungsleiter

Künstlerischer Leiter

Marketing-Leiter

Ausführender Produzent

Designer

QS-Manager

Matt Friday, Dave Isherwood

Ian Rowsell

Henley Bailey, Damian Bennett, Joe Best, Neil Delderfield, Allen

Elliott, Peter Evans, Stuart Fallis, Che Hamilton, Hugo Hirsh, Matt

Ibbs, David Izzo, Carl Perrin, Joseph Pirocco, Marcus Smikle

Ray Livingston

Quinton Luck

Olaf Siebert

Jo Murphy

Chris Glover, Gareth Ramsay, Emily Britt

Justin Gaffney, Trudy Friday, Juliet Bray, Chris Walton

Callum Jay, Jon Wild, Richard Lever, Nicole Beale

James Lenoël Copywriting for software manuals, Caspar Gray,

Luke Timms and Andy Judd

Written by Mick Jagger & Keith Richards

Performed by The Rolling Stones

Published by ABKCO Music, Inc. (BMI)

By arrangement with ABKCO Records

Performed by Jefferson Airplane

Written by Grace Slick

Used by kind permission of Rondor Music (London) Ltd obo

Copperpenny Music & Irving Music Inc.

(p) 1967 BMG

Licensed courtesy of BMG UK & Ireland Ltd. Network Enterprises

Performed by Martha Reeves And The Vandellas

Written by Brian Holland/Lamont Dozier/Eddie Holland

Published by Jobete Music Co Inc./EMI Music Publishing Ltd

Courtesy of Motown Record Company

Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division

Part of the Universal Music Group

performed by Canned Heat

Written by Alan Wilson

Published by EMI Publishing Ltd

Licensed courtesy of EMI Records Ltd

## Pivotal Games

Jim Bamba	Leitender Direktor	Pete Baldwin	Senior-Grafiker
Nick Cook	Enwicklungsdirektor	Claire Cooper	Senior-Grafiker
Alex McLean	Technischer Leiter	David Cullinane	Senior-Grafiker
Stuart Poole	Produzent	Guy Jeffries	Senior-Grafiker
Pete Johnson	Creative Media-Produzent	Adam King	Animationen
		Mathew Rees	Animationen
Tim Cannell	Ausführender Ingenieur	Pete Austin	Grafiker
		David Banner	Grafiker
Paul Dunning	Ausführender Software-Ingenieur	Dave Calvin	Grafiker
		Maff Evans	Grafiker
Annette Garnier	Ausführender Software-Ingenieur	Eddie Garnier	Grafiker
		Lisa Godwin	Grafiker
Pete Long	Ausführender Software-Ingenieur	David Hennessy	Grafiker
		Alan Thomas	Grafiker
Jon Booth	Senior Software-Ingenieur	Raisa Tuomisto	Grafiker
		Paul Stonehouse	Fahrzeug-Grafiker
Seb Grink	Senior Software-Ingenieur	Tessa Aurmoogum	Figuren-Grafiker
		Elizabeth Cailles	Figuren-Grafiker
Martin Hutchings	Senior Software-Ingenieur	Zsolt Avery-Tierney	FMV-Grafiker
		Craig Moroney	Stellvertretender FMV-Grafiker
Mark Barton	Software-Ingenieur		Stellvertretender FMV-Grafiker
Charles Blair	Software-Ingenieur	Simon Suzuki	Stellvertretender FMV-Grafiker
David Clarke	Software-Ingenieur		Videosequenzen
Andrew Davidson	Software-Ingenieur	Kevin Ackbar	Stellv. Grafiker
Julian Foxall	Software-Ingenieur	Simon Evans	Stellv. Grafiker
Marios Mitella	Software-Ingenieur	Ben Jane	Stellv. Grafiker
David Tetlow	Software-Ingenieur	Jonathan Kay	Stellv. Grafiker
Darren Ward	Software-Ingenieur	Jon Bridges	Grafik-Assistent
Dan Wheeler	Software-Ingenieur	Matt Trim	Grafik-Assistent
Stephen Broadley	Stellvertretender Software-Ingenieur		
		<b>Kundendienst und QS</b>	
Marc Curtis	Chef-Designer	Alan Clark	IT-Manager
James Clarke	Designer	Chris Knaggs	Techn. Kundendienst
Tom Rawlings	Designer	Karl Stubbs	Senior Produktions-Assistent
Jon Vincent	Musiker/Ton-Ingenieur		Produktions-Assistent
		Chris Bamba	Produktions-Assistent
Martin Severn	Leitender Grafiker	Dan Waldron	Produktions-Assistent
Paul Truss	Leitender technischer Grafiker		

**Besonderen Dank an:**

Louise Anderson	Office-Manager
Rachel Cooper	Verwaltungs-Assistent
Shaun Hewitt	Senior Software-Assistent
Tim Chapman	Software-Ingenieur
Mandy Schmidt	Figuren-Grafiker
Adrian Shipp	FMV-Grafiker
Darren Woods	FMV-Grafiker

**Musik**

Jon Vincent	Komponist
Allan Wilson	Dirigent
Paul Talkington	Koordinator
Peter Fuchs	Aufnahme-Ingenieur
Gerry O'Riordan	Mixing
Slovak Radio	Symphonie-Orchester
Slovak Radio	Aufgenommen in der Konzerthalle
Viktor Simcisko	Orchester-Leiter
Marian Turner	Orchester-Manager

**US-Sprachaufnahmen**

Dig It Audio, NYC

<b>Ton-Ingenieure:</b>	Nicholas Montgomery & Brian Scibinco
<b>Casting:</b>	Judy Henderson, CSA

**Europäische Sprachaufnahmen**

Mark Estdale	Outsource Media
Dean Gregory	Outsource Media
Jeremy Taylor	Outsource Media

**Sprecher**

Matt Ballard  
 Dennis Ostermaier  
 Loose Cannon  
 Jordan Lage  
 Casey Siemaszko  
 Lloyd Floyd  
 Jeff Gurner  
 Adam Sietz  
 Oliver Wyman  
 Robert Jason Jackson  
 Xavier Cadeau  
 Christian Tanno  
 Stephen Schnetzer  
 Richard M. Vicencio  
 Tommy Taylor,  
 Brian A. Scibinco  
 Nicholas Montgomery  
 John Moros  
 John Zurhellen  
 Noelle Sadler  
 Qarie Marshall  
 Everal Walsh  
 Paul Robinson  
 Michael Joyce

**Andere**

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2004  
 by RAD Game Tools, Inc.  
 Babel Media  
 Valerio Faggioni at Dolby Games

37

## Garantie

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt zusammen mit dem Handbuch per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

## Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen

## Ubisoft Kundendienst

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihrer Konsole aufhalten.

**Tipps und Tricks** - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

**0190 - 88 24 12 10 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)**

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

Software & documentation © 2004 SOI Games Ltd. All Rights Reserved. *Conflict: Vietnam* is a trademark of SOI Games Ltd. Developed by Pivotal Games.

**RenderWare**  
Physics

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

RenderWare is a registered trademark of Canon Inc.



