

Action-Baustelle

SÖLDNER

Der Multiplayer-Shooter will mit Riesenkarten und Commander-Modus Battlefield Vietnam vom Thron stoßen. Doch trotz toller Ideen verhindern diverse Bugs dieses Vorhaben.

Als Heckenschütze liegen wir minutenlang regungslos auf der Lauer. Endlich taucht ein Gegner auf. Ein gezielter Schuss streckt ihn nieder. Jetzt bloß weg, bevor seine Teamkameraden etwas merken! Geschickt huschen wir durch ein Wäldchen in ein Haus und – sind zurück auf dem Windows-Desktop. Eine typische Szene aus **Söldner**.

Letzten Monat verzichteten wir auf den Test des deutschen

Multiplayer-Shooters, da vor Redaktionsschluss noch keine Server online waren. Außerdem enthielt unser Goldmaster-Test-

muster diverse Fehler, die Entwickler Wings mit einem Patch pünktlich zum Release beheben wollte. Mittlerweile steht die Verkaufsversion in den Läden und das erste Update im Netz. Doch die Ernüchterung ist groß: Selbst die gepatchte Version 28446 (die wir hier testen) enthält noch eklatante Mängel. Wir haben **Söldner** mehrere Wochen lang auf Stärken und Schwächen durchleuchtet.

Verfolgerkurs

Söldner hat sich viel vorgenommen. Als Multiplayer-Shooter soll das Spiel Genrekönig **Battlefield Vietnam** den Rang ablaufen. Eine schwierige Aufgabe, die Wings vor allem mit Innovation und Quantität bewerkstelligen will. So haben die Entwickler neben dem aus **Battlefield** bekannten Conquest-Modus (Flaggen erobern) noch sieben weitere Varianten eingebaut, darunter Geiselnbefreiung oder Capture the Vehicle.

Der Hauptkritikpunkt an **Battlefield** ist das häufig chaotische Vorgehen der Spieler: Meistens rennen alle zu dem Fahnenpunkt, der gerade schwer um-

kämpft ist. Flankenmanöver oder andere Taktikkünste gibt es kaum. Diese Unordnung soll in **Söldner** der so genannte Commander endlich beseitigen.

Von oben herab

Der Commander-Modus funktioniert so: Der Offizier wird von seinem Team per Tastendruck durch eine einfache Mehrheit zwangsverpflichtet – Ablehnen darf er nicht. Dann kann der frischgebackene Kommandant auf einer speziellen Übersichtskarte das gesamte Schlachtfeld einsehen – inklusive aller feindlichen Bewegungen. Mit Icons weist er anderen Spielern Wegpunkte zu, entwickelt gezielt Taktiken und kann improvisieren, falls es das Vorgehen des Feinds erfordert. Startet etwa ein Gegner mit einem Helikopter, befiehlt der Commander, sofort Raketenwerfer an der Front in Stellung zu bringen.

In organisierten Clans mag das prima funktionieren, doch bei unseren Testspielen auf den öffentlichen Servern wollte kaum jemand den Commander-Posten übernehmen. Das hat zwei Gründe: Zum einen stürzt

Söldner auf der Kommandantenkarte trotz Patch häufig ab. Zum anderen halten sich die meisten Spieler nicht an die Anweisungen des Offiziers, sondern warten nur darauf, dass er die Mannschaftskasse aufteilt.

Geld regiert die Welt

In **Söldner** dreht sich alles um liebe Geld. Ähnlich wie in **Counterstrike** startet jeder Teilnehmer mit einem Startkapital (Standard sind 3.500 Dollar) und kauft dafür Ausrüstung. Im Spielverlauf gibt's für erledigte Ziele und getötete Gegner Geld, das Sie noch in der laufenden Runde in bessere Waffen oder Fahrzeuge investieren. Für Panzer müssen Sie lange sparen, ein M1A2 kostet 20.000 Dollar.

Das eigentlich motivierende System hat einen Haken: Es dauert sehr lange, bis Sie das Geld für ein dickes Fahrzeug zusammen kratzen, und bei jedem Bildschirmtod geht das gesamte Ersparnis flöten! Bestehen bleibt nur das Mannschaftskonto, das sich für Aktionen wie Fahneneroberungen füllt und vom Kommandanten (hoffentlich vernünftig) verwaltet wird.

INFO

- 26 Karten
- 8 Spielmodi
- 60 Waffen
- 70 Vehikel
- Söldner-Baukasten



Scharfschützen sind zu mächtig: Meistens hat bereits ein Arm- oder Beintreffer tödliche Folgen.



Die gigantische Weitsicht ist eindrucksvoll, benötigt aber massig Hauptspeicher.



An Flaggenpunkten toben immer die heftigsten Kämpfe zwischen den beiden Teams.



Bei einem Gefecht wird ein Pilot aus seinem Hubschrauber gesprengt. Anschließend sinkt der Heli wie von Geisterhand in der Basis zu Boden – vollkommen unversehrt. (1024x768)

Per Klick gewährt er Mitspielern einen Kredit oder verteilt gleich den ganzen Pott auf die Mannschaft. Weiteres Problem: Seit dem ersten Patch funktioniert das Geldaufteilen nicht mehr auf allen Maps.

Ansehnliches Arsenal

Söldner verzichtet auf die aus **Battlefield Vietnam** bekannten Soldatenklassen. Wer sich spezialisieren möchte, kauft eines von fünf »Kits«: Scharfschütze, Kommandant, Pionier (Sprengladungen), Ingenieur (Fahrzeug reparieren) oder Sanitäter (verletzte Kollegen heilen).

Egal, welches Kit Sie benutzen, Sie dürfen jede der 60 Waffen kaufen – von der Offizierspistole bis zur Panzerfaust. Theoretisch darf ein Ingenieur mit einem Scharfschützengewehr ins Gefecht ziehen. Damit haben die Spieler viel Freiraum.

Trotz des Betatests gibt es in der Praxis massive Balancing-Probleme. So könne Sie etwa zu

einem Präzisionsgewehr auch noch eine Panzerfaust einpacken und sind somit fast unsiegbar. Außerdem benutzen die meisten Spieler nur die Waffen, die sie bereits aus anderen Spielen kennen. Denn die 60 Knarren werden nirgends beschrieben. So kaufen Sie sich vielleicht eine Hecate 2, haben aber keine Ahnung, ob und warum die

Flinte tatsächlich besser ist als die Arctic Warfare Magnum.

Öffentlicher Nahverkehr

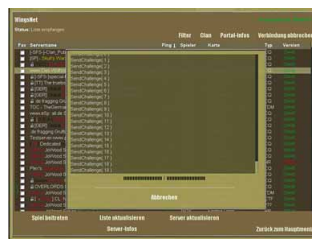
Ein großer Pluspunkt der **Battlefield**-Spiele ist ihr großer Fuhrpark. Hier hat **Söldner** quantitativ noch mehr zu bieten: Insgesamt 70 Vehikel, vom Jeep bis zum Senkrechtstarter, haben die Entwickler eingebaut. Dar-

unter Humvees, Jeeps, Comanche-Helikopter oder der schwere T-80 Panzer. Im Test zeigt sich: Die Online-Kämpfer auf den öffentlichen Internetservern benutzen fast ausschließlich die immer gleichen zehn Fahrzeuge, insbesondere den mächtigen M1A2-Panzer. In der Praxis wirkt sich die theoretisch große Vielfalt also kaum aus.

DIE DREI GRÖßTEN SPARBREMSEN



1. Startup-Bug
Seit dem Patch auf Version 28446 verweigert Söldner bei zahlreichen Spielern den Dienst. Beim Starten sucht das Programm vergeblich die Original-CD, obwohl die Kaufversion im Laufwerk liegt.



2. Send-Challenge-Bug
Beim Einloggen sendet der Rechner einen »Challenge«-Befehl an den Server. Danach wird eine Verbindung hergestellt. Doch oft landet man in einer Endlosschleife statt auf dem gewünschten Server.



3. Name-Bug
Dieser Fehlerteufel verhindert, dass Ihnen die Namen der Teamkameraden angezeigt werden. Die Folge: Ohne Absicht schießen Sie oft Kollegen über den Haufen und zerstören vielleicht sogar deren teure Vehikel.

DER COMMANDER-MODUS

- 1 Das PDA des Kommandanten zeigt Team-Kollegen mit Lebensenergie-, Waffen- und Fahrzeug-symbolen
- 2 Commander-Befehle wie »Geld aufteilen« und »Wegpunkt setzen«
- 3 Wegpunkt für einen Kameraden
- 4 Flaggenpunkt
- 5 Gegnerisches Fahrzeug
- 6 gerade ausgewählter Mitspieler



Die Verkaufsversion enthielt eine extrem rudimentäre Fahrphysik. Schwere Panzer hüpfen durch Bodensenken wie ein Gummiball. Jeeps, die auf ein Hindernis auffahren, schleuderten um die eigene Achse wie ein Brummkreisel. Der aktuelle Patch behebt diese Mängel, doch realistisch fühlt sich eine Panzerfahrt längst nicht an.

Unendliche Weiten

Eines der herausragenden Merkmale von **Söldner** sind die riesigen Karten, die sich über mehrere Quadratkilometer erstrecken. Darauf passen locker zehn **Battlefield**-Maps! Auf insgesamt 26 Arealen haben Sie eine Weitsicht wie sonst nur in Flug-

simulationen. Riesige Berge, dichte Wälder und hügelige Flächen prägen die Kulisse.

Doch die Blickdistanz kostet eine Unmenge an Performance. Ohne Highend-Rechner mit aktueller Grafikkarte müssen Sie die Auflösung reduzieren, oder Sie ruckeln sich durch die Lande und entdecken Gegner zu spät. Wer sich kein Fahrzeug leisten kann,

weil der Kommandant bugbedingt keinen Zugriff aufs Teamkonto hat, der joggt schon mal gefühlte zehn Minuten durch die Pampa. Das ist besonders frustrierend, wenn ein Heckenschütze Sie kurz vor dem Ziel erledigt.

Spuren im Schlachtfeld

Grafisch gelungen sind die großen Explosionen in **Söldner**.

FLORIAN STANGL

Mann, was hat Söldner für ein Potenzial! Commander-Modus, riesige Maps, Dutzende Waffen und Fahrzeuge – ein Paradies für anspruchsvolle Actionspieler und Clans. Wenn da nicht die unverständlichen Designmängel und nervtötenden Bugs wären. Im jetzigen Zustand rühre ich Söldner jedenfalls nicht mehr an. Einige Beispiele gefällig?

Entwickler muss nachsitzen

Das Spiel macht Spawnpunkt-Camper zu Superhelden, nervt durch miesen Netzwerk-Code und lässt Nicht-Fremdenlegionäre mangels Waffenerklärungen im Stich. Dass derart gravierende Bugs in der Verkaufsversion enthalten sind, wirft ein schlechtes Licht auf Entwickler und Publisher. Da hilft nur Nachsitzen für Wings, und Abwarten für Actionspieler. Bis Söldner gut spielbar wird, vergnüge ich mich weiter in Battlefield Vietnam.

»Abwarten und Battlefield spielen«



PETRA SCHMITZ

Söldner ist für mich hart an der Grenze zur Unverschämtheit. Ein Programm in einem derart desolaten Zustand auszuliefern, zeugt entweder von großem Mut oder von dezent übersteigertem Vertrauen in die Geduld der Spieler.

Meine Geduld war indes schnell erschöpft. Bugs, Komplettabstürze und Hardware-Anforderungen jenseits von Gut und Böse machen Söldner schlicht zu einem Ärgernis. Dabei enthält das Spiel so viele Ideen! Aber es vergeigt sie (design-) technisch. Mal abwarten, was die unausweichlichen Patches noch rausreißen können.



»Echtes Ärgernis!«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Theoretisch können Sie Söldner bis zu einer Auflösung von 2048 mal 1536 Bildpunkten spielen. Da das Spiel sehr prozessorabhängig ist, ruckelt es selbst auf Highend-Systemen mit 1280 mal 1024 Pixeln. Das Spiel startet zwar auch mit DirectX-7-Grafikarten, für effektvolle Explosionen sollte es aber mindestens eine DirectX-8-Karte (ab Geforce 4) sein.

RAM/FESTPLATTE

Mit dem vom Hersteller empfohlenen Minimum von 256 MB RAM ist Söldner unspielbar langsam. Erst mit 512 MB, besser noch 1,0 GB Speicher sind die Ladezeiten erträglich und Bildruckler verschwinden fast ganz. Dagegen genügen dem Spiel auf der Festplatte 630 MB.

TUNING-TIPPS

- 1 Ziehen Sie den Regler für »Schatten-Details« in den Optionen nach links. Das steigert die Leistung in den Gefechten um satte 100 Prozent!
- 2 Deaktivieren Sie alle Programme wie Virens Scanner, denn Sie brauchen für flüssige Bilddarstellung jedes Quentchen Ihres Hauptspeichers.
- 3 Schalten Sie in den Videooptionen »Gras darstellen« ab, dadurch steigt die Bildrate um etwa 10 %.
- 4 Nehmen Sie statt 32 Bit Farbtiefe lieber 16 Bit. Die Bildqualität sinkt zwar, doch Ihre Truppe manövriert in den Partien wesentlich schneller.
- 5 Stellen Sie die Auflösung auf 800x600, dadurch sieht Söldner zwar wesentlich kantiger aus, aber die Performance steigt spürbar an.

AK

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
CPU mit										
1.600 MHz 800x600x32 (min. Details, 512 MByte)										
1024x768x32 (512 MByte)										
2.000 MHz 800x600x32 (min. Details, 512 MByte)										
1024x768x32 (512 MByte)										
2.400 MHz										
1024x768x32 (512 MByte)										
1280x1024x32 (512 MByte)										
2.800 MHz										
1024x768x32 (1024 MByte)										
1280x1024x32 (1024 MByte)										
1600x1200x32 (1024 MByte)										



nicht möglich, nicht spielbar



stark ruckelnd, wenig Spielspaß



mäßig ruckelnd, noch spielbar



flüssiges Spielen möglich



Die Umgebung können Sie mit schwerem Gerät komplett zerstören.

nutzen: Wo Baumstämme quer zur Fahrbahn liegen, kommen Panzer schlechter voran, Krater sind für Jeeps gefährliche Fallgruben. Das macht alles großen Spaß, frisst aber RAM – wohl dem, der 1,0 GByte Hauptspeicher hat! Denn sonst sind anvisierte Gegner schon lange verschwunden, bevor sich Ihre Kugel ins Ziel geruckelt hat.

Öder Einzelsöldner

»2010 – Dein Auftrag: Du kämpfst für den, der am Besten zahlt.« Soweit der Klappentext von **Söldner** zum Solomodus – eine echte Story oder spannende Einsätze fehlen. Aus einem Grundstock von etwa 200 Karten stellt das Programm eine Zufallsmission zusammen, in der Sie entweder ein Zielobjekt zerstören oder von A nach B bringen sollen. Selbst die schönen Wettereffekte und Tag-Nacht-Wechsel trösten nicht über die trottelige Bot-KI hinweg. Dadurch taugen die Einzelspieler-einsätze nicht mal, um sich für

die Online-Schlachten warm zu spielen. Allenfalls Probefahrten in den Vehikeln unterhalten Sie für ein paar Minuten.

Genau wie im Mehrspielermodus dürfen Sie sich auch vor den Einzelspielermissionen einen Söldner basteln. Ein Baukasten mit unzähligen Uniformen, Rucksäcken, Schuhen, Helmen und so weiter macht schräge Kombinationen möglich: Wer verrückt genug ist, stiefelt mit einem Soldaten in rosa Tarnfleck-Tracht und weißen Moonboots über die Karten.

Später Betatest

Söldner hat zwar Potenzial (vor allem durch den Commander-Modus), stellt sich aber mit den Fehlern bei Design und Programmierung selbst ein Bein. Trotz Patch enthält das Spiel noch zu viele kleinere und größere Bugs. Allenfalls eingefleischte Claner und Fans halten auf den Servern länger durch und sehen großzügig über die vielen Mängel im Spiel hinweg. **PH**



Der Söldner-Baukasten ermöglicht den Akteuren schrille Outfits.

PATRICK HARTMANN

Söldner hätte das Zeug, eine echte Konkurrenz für Battlefield zu werden. Denn trotz langer Laufwege, öder Grafik und rudimentärer Fahrphysik blitzt hin und wieder Spielspaß durch. Doch wenn ich mich über den tollen Commander-Modus freue und fast im gleichen Moment auf den Desktop zurück stürze, stoße ich wilde Verwünschungen aus. Noch schlimmer finde ich allerdings, wenn mich Kameraden (wegen eines dummen Bugs) auf öffentlichen Servern als Teamkiller ächten.

Nur für Clans!

Clanspieler werden die vielen Details und taktischen Varianten von Söldner mögen. Auf öffentlichen Servern hingegen finden Sie kaum Mitstreiter, die sich strikt einem Commander unterwerfen oder ohne Befehle im Team vorgehen. Da heißt es warten, bis Wings einen ordentlichen Patch nachlegt. Bis dahin sollten Sie sorgfältig abwägen, ob Sie 50 Euro in ein halbfertiges Produkt investieren wollen, obwohl es genug ausgereifte Action-Alternativen gibt.



»Bug-Frust«

SÖLDNER AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



Wertungskonferenz: Die Wertung von Söldner ist in harten Diskussionen entstanden. Auf der Heft-DVD finden Sie einen Auszug mit den wichtigsten Argumenten aus dem Streitgespräch. Auf GameStar.de Premium steht für Sie wie gewohnt die Langfassung bereit. Auf CD/DVD haben wir ein ausführliches Testvideo.



CD/DVD:
Testvideo
AUF DVD:
Wertungsvideo



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **F112**

GAMESTAR.DE:
PREMIUM:
Langfassung **F113**

SÖLDNER V28446 TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER: Jowood, (0190) 882 416
SPRACHE: Deutsch
RELEASE (D): 27.5.2004
AUSSTATTUNG: Pappschuber, 1 CD, 59 Seiten
CA. PREIS: 50 Euro
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original
USK: ab 16 Jahre

☒ Internet (32 Spieler) ☒ Netzwerk (32 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Conquest, Capture the Flag, Hostage Rescue u. a.

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1800+ AMD	2000+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	ISDN-Anschluss	DSL-Anschluss	DSL-Anschluss

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☒ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde **SOLO-SPASS:** 2 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 20 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Battlefield Vietnam (91%, GS 04/04) Tolle, temporeiche Mehrspieler-Schlachten. PlanetSide (63%, GS 08/03) Komplizierter Team-Shooter für Taktik-Profis.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + riesige Karten
- + innovativer Commander-Modus
- + Vielzahl von Waffen und Fahrzeugen
- + hohe Weitsicht
- + Söldner-Baukasten
- + zerstörbare Levels
- schwerwiegende Bugs
- horrender Hardware-Hunger
- schwache Fahrphysik
- Bedienungs-mängel
- unbrauchbarer Solomodus
- viele Balancing-Probleme

GRAFIK: Befriedigend
SOUND: Befriedigend
BEDIENUNG: Befriedigend
MULTIPLAYER: Ausreichend
PREISLEISTUNG: Mangelhaft

FAZIT: AMBITIONIERTER TEAM-SHOOTER MIT VIELEN BUGS.