

General und Frontsoldat

SOLDIERS

Sieht aus wie Panzers, spielt sich aber trotz kluger KI-Gegner ausgesprochen actionreich – Sie rollen sogar selbst im Stahlsarg übers Schlachtfeld.



Wer sich in Gefahr begibt, kommt darin um. Elitesoldaten können über diese Volksweisheit nur müde lächeln: Gefahr? Egal! Im Echtzeit-Taktikspiel **Soldiers** dirigieren Sie Überlebenskünstler und Fahrzeuge über fiktive 3D-Schlachtfelder im Zweiten Weltkrieg und lösen ähnlich wie in **Commandos 3** knüppelharte Aufträge hinter feindlichen Linien.

Voll unter Kontrolle

In gewöhnlichen Taktikspielen gegen Sie Anweisungen indirekt per Mausclick – etwa beim famosen **Panzers**. Doch **Soldiers**

bietet eine gelungene Alternative: Auf Wunsch steuern Sie einzelne Soldaten oder Vehikel direkt. Dann geben Sie wie in einem Actionspiel per Tastatur die Bewegungsrichtung vor, während Sie mit der Maus zielen und ballern. Das ist nicht nur spaßig, sondern auch spielerisch sinnvoll. Denn manuell zielen Sie genauer als Ihre KI-Soldaten und können Schwachstellen wie Panzerketten oder einzelne Lkw-Reifen anvisieren.

Befehle wie »In Deckung gehen« funktionieren dagegen nur per Icon. Daher kommt es stets aufs Zusammenspiel der beiden

Steuervarianten an. So lassen wir unsere Infanteristen in Gebüsch Schutz suchen. Dann rücken wir per Direktsteuerung mit einem Panzer vor, während die KI-gesteuerten Kameraden selbstständig Feuerschutz geben. Ballerspiel-inspirierte Alleingänge werden Ihnen selbst auf dem niedrigsten von drei Schwierigkeitsgraden kaum gelingen.

Einsatz in Europa

Insgesamt bestreiten Sie 21 Missionen in vier Kampagnen (für Deutschland, England, Sowjetunion und USA). Zudem bietet **Soldiers** sieben frei wählbare Bo-

nusmissionen. Die Einsätze sind abwechslungsreich: Unter anderem klauen Sie ein Flugzeug, kommandieren eine Panzeroffensive und säubern eine Stadt von Scharfschützen. Cutscenes fehlen, zwischen den Missionen gibt's schöne Textbriefings.

Pro Auftrag warten meist mehrere Ziele. Zum Beispiel stürmen Sie als Briten zunächst ein besetztes Haus, um danach eine Widerstandskämpferin aus dem deutschen Hauptquartier zu befreien. Gemeinsam mit der Dame erobern Sie ein Geschütz, sprengen eine Brücke und flüchten schließlich per Fi-



Unsere Jungs klauen eine Ju-52, während zwei Mann am Hangareingang Wache halten. Von Objekten verdeckte Soldaten sind blau eingefärbt.



Beim Angriff auf einen Schützengraben suchen unsere drei Infanteristen Deckung, während der Tiger-Panzer anstürmende Gegner aufs Korn nimmt.

scherboot. Skriptereignisse sorgen für Spannung – etwa, wenn plötzlich ein feindlicher Panzerkonvoi auftaucht. Die kniffligen Einsätze dauern meist zwischen 30 und 90 Minuten.

Kein Commandos

Heimliches Vorgehen à la **Commandos** ist in **Soldiers** fehl am Platz. Zwar haben Sie die Möglichkeit, Gegner lautlos per Messer auszuschalten – notwendig ist dies allerdings nur selten. Meist stehen Sie einer Über-

macht (Panzerkonvoi et cetera) gegenüber, die Sie komplett ausschalten müssen. Schwach: Die KI-Feinde reagieren zwar auf Geräusche wie Schüsse und stellen sich auch sonst klug an, ignorieren allerdings tote Kameraden. Folgerichtig können Sie Leichen gar nicht erst verstecken.

Beim Umgehen von Wachen müssen Sie sich auf Ihr Gespür verlassen, denn Sichtkegel wie in **Commandos 3** fehlen. Dafür verwandelt sich der Mauszeiger überall dort in ein spezielles

Icon, wo Ihre Jungs Schutz suchen können – etwa in Büschen, an Mauern oder hinter Panzern. Auf Mausklick gehen die Soldaten dann in Deckung oder verstecken sich. Per Direktsteuerung können Sie sich aus der Deckung lehnen und schnell einige Schüsse abfeuern, während der Gegner gerade nachlädt.

Harte Alleskönner

Anders als in **Commandos 3** steuern Sie keine Spezialisten, sondern Multitalente. Jeder Ih-

rer Soldaten darf zum Beispiel Panzer fahren und Granaten werfen. Trotzdem sollten Sie die Bewaffnung der Truppe gut abstimmen: MG- und Scharfschützen helfen gegen Infanterie, Bazooka-Soldaten und Grenadiere stürzen sich auf Fahrzeuge. Da die Infanteristen nur über ein kleines Inventar verfügen, kann keiner mehr als zwei Waffen schleppen. Zudem erschöpfen Soldaten mit schwerem Gepäck schnell und können nicht mehr rennen. Wenn

DAS BRINGT DIE DIREKTSTEUERUNG



Mit Panzern walzen Sie kleinere Häuser nieder. Praktisch, um Besetzer auszuschalten.



Soldaten zerschießen Lampen und dürfen dann im Dunkeln Wachen umschleichen.



Durch Fenster geworfene Granaten erledigen Feinde im Haus. Ideal gegen Scharfschützen.



Ein gezielter Schuss auf die Ketten macht Stahlkolosse bewegungsunfähig.

BEISPIEL-MISSION



Mit einem britischen Einzelkämpfer infiltrieren wir eine deutsche Küstenfestung in Frankreich.



Per gestohlenem Torpedoboot zerstören wir eine Geschützplattform und schwimmen an Land.



Gemeinsam mit frisch eingetroffenen Verstärkungen erobern wir eine nahe Artilleriekanone.



Bevor wir das Geschütz sprengen, zerstören wir damit den Leuchtturm und weitere Artillerie-Stellungen.



Per Schlauchboot sammeln wir unsere Jungs ein und tuckern zum Endpunkt der Mission.

ein Kämpfer stirbt, geht der Einsatz weiter. Dennoch sollten Sie Verluste besser vermeiden, denn nach bestimmten Missionen nehmen Sie alle Überlebenden samt Ausrüstung in den nächsten Einsatz mit.

Vehikel in Flammen

Ihre Soldaten dürfen jedes Vehikel nutzen – vom Torpedoboot bis zum Motorrad. Wenn Sie den Einsatz nicht bereits mit Fahrzeugen beginnen, kapern Sie eben einige. Mit Scharfschützen schießen Sie per Direktsteuerung die Fahrer aus Jeeps und Lkws. Gegen Tanks helfen Brandgranaten, um die Besatzung herauszujagen.

Das Schadensmodell ist detailliert: Bei Panzern können Sie beispielsweise die Ketten und den Geschützturm zerschießen, damit der Stahlkoloss still steht. Dann gibt ihm ein Bazooka-Treffer ins schwach gepanzerte

Heck den Rest. Jedes Vehikel verfügt über einen Benzin- und Munitionsvorrat. Treibstoff (im Kanister) und Sprengkörper stehlen Infanteristen bei Bedarf aus führerlosen Fahrzeugen. Beim Umladen müssen die Jungs allerdings umständlich hin- und herlaufen. Feindliche Panzerwracks können Sie ebenfalls reparieren und in der gleichen Mission gegen die ehemaligen Besitzer einsetzen.

Schlaue Massen

Die zahlenmäßig weit überlegenen KI-Gegner beherrschen auf allen Schwierigkeitsgraden fiese Tricks, gehen intelligent in Deckung und versuchen stets, Ihre Jungs einzukreisen – eine Herausforderung für Profis. Nur gelegentlich ballern die Feinde nutzlos per MG auf Panzer oder schießen nicht zurück. Gleiches gilt für Ihre Mannen: Wenn Sie einen Sturmangriff befehlen,



Zwischen den Bäumen lauert hinten ein Stahlkoloss.



Panzer dürfen besetzte Häuser zerschießen.

JÖRG LANGER

Manche werden's lieben, andere hassen: Soldiers geht den Weg weiter, den Commandos 3 eingeschlagen hat: hin zu mehr Action, weg vom minutenlangen Patrouillienweg-Auskundschaften. Dabei ist Soldiers mit seiner Direktsteuerung konsequenter.

Dank der Vehikel finde ich das Spiel wesentlich abwechslungsreicher als Commandos 3, mit der Panzerkanone zu schießen macht mir einfach mehr Spaß als mit der Pistole. Wer sich aber vom Action-Aspekt blenden lässt und triggerhappy übers Schlachtfeld bolzen will, wird in der Regel nicht weit kommen: Soldiers bleibt ein Taktikspiel, bei dem die richtige Idee und die größere Übersicht zum Erfolg führen.

»Die Commandos können abtreten«



umgehen Ihre Soldaten den Gegner, um ihm in den Rücken zu fallen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Treffer halten die Feinde aus.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Die Eclipse-Engine von Soldiers beherrscht Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 2048 mal 1536 Pixeln. Je höher die Einstellung, desto besser erkennen Sie Ihre Soldaten. Für erfolgreiches Kommandieren empfehlen wir mindestens 1024 mal 768 Pixel. Verzichteten Sie besser auf die Schattendetails, anstatt bei Leistungsproblemen die Auflösung herunterzuregeln.

RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte RAM marschieren Ihre Soldaten leicht ruckelig, aber spielbar. 512 MByte bringen erheblich kürzere Ladezeiten und wirklich flüssigen Spielspaß. Auf der Festplatte belegt Soldiers 1,7 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Reduzieren Sie auf schwachen PCs am besten die Auflösung. Unter 1024 mal 768 Bildpunkten wird es jedoch arg pixelig – was Übersicht kostet.
- 2 Die »Multiplen Schatten« unter »Optionen/Video Optionen« belasten 3D-Karten unterhalb einer GeForce 4 Ti zu stark – weichen Sie auf »Sprite« aus.
- 3 Besitzer von GeForce-1/2-MX-Karten reduzieren unter »Optionen/Video Optionen« sowohl Farbtiefe als auch Texturtiefe auf »16 Bit«.
- 4 Schalten Sie besonders bei kleineren 3D-Karten wie einer GeForce 3 in den »Optionen/Video Optionen« die »Mip Filtering« auf »Linear«.

DV

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

CPU mit		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
800 MHz	800x600x16 (min., Details)										
	1024x768x32										
1.200 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
2.000 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Im fehlerhaften Koop-Modus übergeben wir Einheiten per Team-Menü an Mitspieler Markus.

Koop-Multiplayer

Im kooperativen Mehrspieler-Modus dürfen Sie jede Solomission gemeinsam mit bis zu drei Freunden bestreiten – via Netzwerk oder Internet. Eine gute Idee, doch in der Verkaufsversion gibt's zu viele Abstürze, flüssiges Spielen ist unmöglich. Laut Publisher Codemasters soll am Release-Tag ein Patch erscheinen, der das Problem behebt. Da wir das Update noch nicht testen können, vergeben wir ein »Ungenügend«.

Schwacher Zoom

Befehle wie »Kriechen« oder »Bombe legen« erteilen Sie über Mini-Icons am unteren Bildschirmrand oder per Tastaturkürzel. Die 3D-Perspektive lässt sich stufenlos drehen, aber nicht sehr stark vergrößern. Das bringt spielerische Nachteile:

Herumliegende Waffen oder anfliegende Granaten können Sie selbst auf der höchsten Zoomstufe nur mit Mühe ausmachen. Wenn ein Hindernis Ihre Mannen verdeckt, färbt **Soldiers** diese blau. Häuserkämpfe sind unübersichtlich, da bei mehrstöckigen Gebäuden das Dach die Sicht versperrt.

Die Direktsteuerung klappt weitgehend problemlos. Doch weil die Blickrichtung der angewählten Einheit immer dem Mauszeiger folgt, sollten Sie währenddessen kein Icon anklicken. Panzer richten dann ihren Geschützturm neu aus und Sie müssen ihn langwierig zurück drehen. Nutzen Sie besser Hotkeys oder wechseln per [Ende]-Taste in die indirekte Steuerung um.

Schöne Schlachten

Die eigens entwickelte 3D-Engine Eclipse leistet Beachtliches:



Schlaue KI: Die Gegner kreisen unseren Panzer ein und schießen ihn kaputt.

MICHAEL GRAF

Zunächst war ich skeptisch, denn die actionreiche Direktsteuerung passt auf den ersten Blick nicht zu einem Taktikspiel. Weit gefehlt: Meist gewinne ich die harten Einsätze nur durch gutes Zusammenspiel der beiden Steuerungsvarianten und der diversen Waffentypen. Außerdem macht es mir höllisch Spaß, mit einem Panzer durch Häuser zu walzen und feindliche Stahlkolosse kampfunfähig zu schießen.

Schießen statt Schleichen

Schleichenlagen kommen mir zu kurz: Commandos 3 eignet sich dank Spezialfähigkeiten und Sichtkegeln besser für vorsichtige Geheimagenten. In **Soldiers** kämpfe ich mich hingegen in typischer Kriegsfilm-Dramaturgie durch überlegene Feindheere. Trotzdem ist taktisch kluges Vorgehen Pflicht. Wer kopflos vorwärts stürmt, fällt schnell den gerissenen KI-Feinden zum Opfer. Richtig nervig sind die Abstürze im kooperativen Mehrspieler-Modus. Doch spaßige Direktsteuerung und spannende Solomissionen lassen mich diesen Mangel schnell vergessen. Ein Fall für Taktikexperten.



»Profis steuern direkt!«

Detaillierte Einheiten erfreuen das Auge, an Panzerketten erkennen Sie sogar einzelne Glieder. Bei den schönen Explosionen pfeifen zig Trümmerteile durch die Luft. Fast alle Objekte können Sie zerstören. Häuser etwa lassen sich Wand für Wand abtragen. Kettenvehikel können kleinere Gebäude sogar niederwalzen. Die eigentlich gute Physik-Engine führt stellenweise zu abstrusen Szenen: Im Test gelang es uns, einen

Flak-Panzer durch Granaten-Explosionen aufs Dach zu kippen.

Gute Musik und passende 5.1-Sounds untermalen die Gefechte. Nur die deutsche Vertonung hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Professionelle Sprecher lesen die Missionsbesprechungen vor. Allerdings melden sich die Einheiten stets auf Englisch. Deutsche Soldaten etwa rufen »Who wants a medal for courage?« mit lächerlichem deutschen Akzent – was auf Dauer nervt. **GR**

SOLDIERS ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: Codemasters, (0044) (1926) 817 595

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 2.7.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 21 Seiten CA. PREIS: 45 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

☒ Internet (4 Spieler) ☒ Netzwerk (4 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Kooperativ

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 0 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: Panzers (89%, GS 07/04) Schöne Echtzeit-Taktik mit brillanten Missionen.
Commandos 3 (78%, GS 11/03) Fordernde Schleich-Einsätze, schwache Bedienung.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ sinnvolle Direktsteuerung	- Schleichen meist unnötig
+ gutes Missionsdesign	- nur begrenzt zoombar
+ 1a-Grafik	- Spezialfähigkeiten fehlen
+ detailliertes Schadensmodell	- keine Sichtkegel
+ viele zerstörbare Objekte	- schwache Lokalisation
+ fordernde KI-Gegner	- Koop-Modus fehlerhaft

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Gut

BEDIENUNG: Befriedigend

MULTIPLAYER: Ungenügend

PREISLEISTUNG: Gut

FAZIT: HARTE ECHTZEIT-TAKTIK MIT ACTION-STEUERUNG.

84

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F59

► AUF DVD 16/18:
spielbare
Demo