



Wer campt, lebt gefährlich und wird schnell zum Opfer von hinterhältigen Messerangriffen. Die enden für den betroffenen Spieler mit dem sofortigen Tod.

Realismus statt Multi-Kill

SÖLDNER

Egoisten schieben Frust, kameradschaftliche Clans feiern Siege: Im Taktik-Shooter von Wings Simulations ist Teamgeist der Grundstein für Erfolg.

Da hat sich das Team von Wings Simulations um Chef-Designer Teut Weidemann ganz schön was vorgenommen: Der Taktik-Shooter **Söldner** kämpft demnächst um die Gunst der Fans von Mehrspieler-Action, die gerade erst mit **Battlefield Vietnam** und **Unreal Tournament 2004** genug Futter für das nächste halbe Jahr bekommen haben. Mit realistischem Kampfgeschehen, unzähligen Kriegsgeräten und riesigen Außenarealen will **Söldner** Ballerfreunde anlocken. Wie gut die Chancen dafür stehen, haben wir anhand der neuesten Version auf Beta-Servern und im LAN für Sie herausgefunden.

Teamgeist zählt

Nach zahlreichen Online-Partien können wir zumindest ein

Versprechen der Entwickler bestätigen: **Söldner** ist ein Team-Taktik-Shooter mit Betonung auf Team und Taktik. Während Einzelaktionen in anderen Multiplayer-Shootern wie **Battlefield Vietnam** oder in den taktischen Modi von **Unreal Tournament 2004** das Spiel entscheiden können, fordert **Söldner** durchgehend Teamplay. Nur wer mit vereinten Kräften und koordiniert vorgeht, hat Spaß am Spiel und Chancen auf den Sieg. Ein Grund dafür ist die riesige Auswahl an Waffen und Fahrzeugen, deren Stärken gute Clans effektiv miteinander kombinieren. Beispiel: Irgendwann geht Panzer und Infanteristen mitten auf der Karte die Munition aus. Um Nachschub zu bekommen, müssen Sie sich eigentlich umständlich zum

nächst gelegenen Waffen-Terminal begeben. Clevere Teams schicken jedoch gleich einen Kameraden im Versorgungspanzer mit ins Feld. Der beliefert die Kollegen bei Bedarf vor Ort mit Munition und Granaten.

Soldaten-Rollenspiele

In **Söldner** gibt es keine Soldatenklassen wie in **Battlefield Vietnam**. Deshalb müssen die Teams die Aufgabenverteilung selbst organisieren. Schließlich wäre es ja auch wenig effektiv, wenn beispielsweise alle Soldaten mit den gleichen Schießseisen oder Vehikeln losziehen. Auf den öffentlichen Beta-Servern haben wir bereits vor allem beim Spieltyp Conquest (Flaggenpunkte erobern und halten) einen Vorgeschmack darauf bekommen, wie die

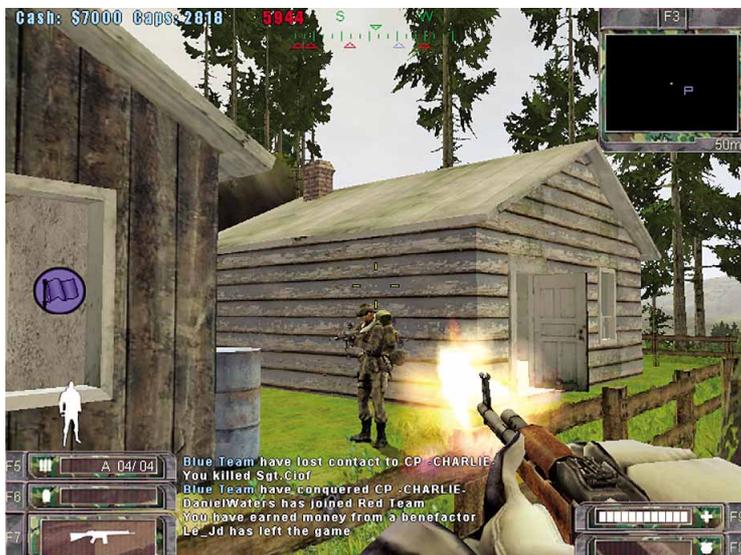
Clan-Matches bei **Söldner** in der fertigen Version aussehen werden: Die riesigen Ausmaße der Karten und die damit sehr langen Wege bis zu den Fahnenpunkten oder zur gegnerischen Basis zwingen die Teams dazu, Fahrzeuge zu verwenden. Mit billigen, sofort verfügbaren Maschinen wie Lada und Land Ro-



Mit dem Unit Customization System (UCS) können Sie Ihrem Söldner einen individuellen Look verpassen.



Im flotten Land Rover erobern wir zusammen mit zwei Kameraden einen Flaggenpunkt.



Dieser Gegner hatte sich in einem der Häuser versteckt, läuft uns dann aber direkt vor die AK-47.

ver akquiriert ein Teil des Teams möglichst schnell so viele Fahnenpunkte wie möglich. Andere Kameraden bewachen als Heckenschützen die eroberten Basen, oft haben die versteckten Verteidiger für alle Fälle auch eine Panzerfaust im Gepäck. Sobald genug Credits (für eroberte Fahnenpunkte, erledigte Gegner und andere Erfolge) auf dem Team-Konto sind, kaufen und bemannen die Kämpfer stärkeres Gerät wie Panzer, Helikopter und sogar Kampfjets.

Verantwortung beim Clan-Chef

Basis für das gemeinsame Vorgehen ist der innovative Commander-Modus. Dabei koordiniert der Team-Chef das die Aktionen mithilfe einer Übersichtskarte.

Außerdem verwaltet der Anführer das Geld der Mannschaft und genehmigt den Kauf von teuren Fahrzeugen und Fluggeräten – eine taktisch anspruchsvolle Aufgabe. Schließlich stehen Kommandanten ständig vor schwierigen Entscheidungen: Soll zum Beispiel das Teamvermögen in einen Hubschrauber für den Luftangriff auf die gegnerische Basis oder doch besser einen Panzer TA-90 als Verteidigungsbollwerk der eigenen Fahnenpunkte investiert werden?

Die Entwickler optimieren **Söldner** in fast allen wichtigen Punkten auf Wettbewerbe zwischen Clans. Eine wichtige Funktion fehlt jedoch: die Sprachübertragung per Headset wird von dem Programm

nicht unterstützt. Das ist insofern unverständlich, weil sich Aktionen per Sprache natürlich viel schneller und damit effektiver koordinieren lassen. Kleiner Trost für Quasselstrippen: Das bewährte, externe Voice-Tool **Teamspeak** ► [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) **QUICKLINK:** [D42](#) arbeitet reibungslos mit **Söldner** zusammen.

Noch lange nicht fertig

Insgesamt macht **Söldner** bereits einen ganz ordentlichen Eindruck. Bis zum Release haben die Entwickler aber noch viel Fein-Tuning beim Ausbalancieren der über 60 Waffen vor sich. Das zweite größere Problem: Die Vehikel. Das Fahrverhalten ist deutlich unrealistischer als der Rest des Spiels. Die meisten Fahrzeuge beschleunigen zu schnell, bremsen zu langsam und reagieren viel zu nervös auf Lenkmanöver. Ebenfalls störend: Wenn wir zum Beispiel mit dem flotten Land Rover über ein Hindernis brausen und das Auto dabei abhebt, schwebt es auf einmal mit verminderter Geschwindigkeit durch die Luft und fährt nach der Landung viel schneller weiter.

Wegen der teils ungenauen Steuerung stoßen Fahrzeuglenker schnell mit Bäumen, Felsen oder Häusern zusammen. Problem: Mausbewegungen justieren die Kamera und lenken gleichzeitig. Sinnvoller wäre es, Steuerung und Kamera voneinander zu trennen, zumal sich Jeeps, Panzer und Co. ohnehin viel besser per Tastatur dirigieren lassen. Bei Ladezeiten und der Performance sollte Wings Simulations ebenfalls nachbessern: Erstere dauern zu lang, letztere ist angesichts der durchschnittlichen Grafik selbst auf flotten Systemen zu schlecht.

Schmankerl für Sammler

Publisher Jowood wird eine Special-Edition von **Söldner** ver-

FAHRZEUG-AUSWAHL

Der Fuhrpark von **Söldner** umfasst 70 Vehikel, Flugzeuge und Hubschrauber. Wir stellen ein Exemplar aus jeder Preisklasse vor. Zur Orientierung: Jeder Spieler besitzt nur 3.500 Credits Startkapital, das Team-Konto füllt sich erst im Lauf der Partie.

Der Kauf eines billigen Lada lohnt nur, um sich lange Fußmärsche zu sparen. Denn der sowjetische PKW fliegt bei Feindbeschuss schnell in die Luft.

Preis: 900 Credits



Schnell und wendig eignet sich der Humvee gut als Bodenaufklärer. Im Gegensatz zum Lada kann er sich dank aufmontiertem MG immerhin gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge verteidigen.

Preis: 5.000 Credits



Der Truppentransporter BTR-90 ermöglicht dank guter Panzerung und brauchbarer Bewaffnung sichere Truppentransporte über größere Entfernungen.

Preis: 10.500 Credits



Für den Ka-50 Hokum müssen Clans schon ein kleines Vermögen berappen. Gute Piloten steuern ihn per Joystick statt Tastatur und machen den kampfstarken Hubschrauber zu tödlichen Allzweckwaffe.

Preis: 18.000 Credits



öffentlichen. In der Packung in Form einer Metall-Feldkiste liegen neben dem Spiel auch ein T-Shirt, ein Zippo-Feuerzeug, ein Aufkleber und ein kleiner Pappaufsteller. Der Preis von fast 80 Euro dürfte allerdings nur absolute Fans und Sammler zu einem Kauf bewegen. **GV**

SÖLDNER

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 27. Mai 2004

Entwickler: Wings Simulations
Potenzial: Gut

Georg Valtin: »Söldner erfordert mehr Eingewöhnungszeit als die Konkurrenz. Aber diese Stunden lohnen sich, besonders für Fans taktisch anspruchsvoller Team-Action. Ich prophezeie: Das Spiel wird weniger Anhänger finden als Battlefield Vietnam, doch die werden dem Spiel lange die Treue halten.«