



Mit zwei Kameraden stürmen wir ein feindliches Lager; den Angriff koordiniert unser Kommandant.



Per Geschütz zerstört der Panzer das Gebäude vollständig.



Auf der Übersichtskarte dirigiert der Kommandant seine Mannen.

Online-Gefechte der Superlative

SÖLDNER

Taktik-Shooter als Materialschlacht: Riesige Kampfareale an der Beringsee, haufenweise Waffen und mehr Vehikel als beim Gebrauchtwagenhändler sollen Battlefield-Fans anlocken.

Haarscharf pfeifen die Kugeln an uns vorbei. Zum Glück ist die Hütte nah, in letzter Sekunde schaffen wir den Sprung hinter die rettenden Wände. Endlich, Sicherheit und ein paar Augenblicke Ruhe. Doch was ist das für ein Geräusch – Kettengerassel, womöglich ein Panzer? Nichts wie weg! Denn im Taktik-Shooter **Söldner** sind wir in Gebäuden keineswegs geschützt. Während in **Battlefield Vietnam** selbst Holzwände schweres Gerät sicher aufhalten, kann im Spiel von Wings Simulations (**Panzer Elite**) ein dicker Tank

sogar feste Mauern in Schutt und Asche legen.

Söldner spielt im Jahr 2010, und weder Russland noch die USA haben weiter Lust, sich mit einer eigenen Militärmacht in die Weltpolitik einzumischen. Stattdessen tragen bezahlte Elitetruppen die Konflikte aus. Wir haben in der neuesten Multiplayer-Beta-Version angeheuert. Solisten sollen im fertigen Spiel in einer Art Kampagne mit und gegen Bots antreten können.

Mega-Kampfgebiet

Enge Arenen sind out – in **Söldner** kämpfen Sie im Gebiet der Be-

ringsee, also in Sibirien und Alaska. Im Spiel soll das gesamte Areal mit einer Ausdehnung von rund 6.500 mal 3.500 Kilometern enthalten sein – sagt jedenfalls Wings Simulations. Wer ein Multiplayer-Match eröffnet, wählt auf der Landkarte einen vom Spiel empfohlenen Sektor aus oder legt nach Gutdünken seine eigene Open-Air-Arena fest.

Die Umgebungen sind extrem hügelig. Wir schleichen vorbei an Seen, Flüssen und durch lauschige Tannenwäldchen. Wem das zu idyllisch klingt: Ein Großteil der Landschaft ist zerstörbar. Per Sprengstoff oder mit Ge-

schützen reißen Sie Krater in die Erdoberfläche und machen so beispielsweise Wege unpassierbar für Transporter. In der Beta haben wir per Panzer ein Steinhäus erst schwer demoliert und es dann weitgehend dem Erdboden gleichgemacht. Das realistische Physiksyste funktioniert schon erstaunlich gut. Nur wenige Aussetzer sind uns aufgefallen – so entwurzelt eine einzige Handgranate locker zehn große Bäume auf einmal.

Schießprügel-Supermarkt

Für besetzte Gebiete, eroberte Flaggen oder sonstige Erfolge



schreibt das Programm uns Geld gut. Das ist auch bitter nötig – denn ohne Kohle gibt's weder Vehikel noch Gewehre. Die stammen in **Söldner** größtenteils aus der Gegenwart. Die Waffenkammer bietet mehr Vielfalt als der durchschnittliche US-Gun-Shop: Unter rund 60 Pistolen, MPs, Maschinengewehren, Raketenwerfern und sonstigen Bleischleudern dürfen wir wählen. Neben Klassikern wie der AK-47 gibt's auch die in der Bundeswehr eingesetzte Panzerfaust 3 und einen Großteil des Angebots der Waffenschmiede Heckler & Koch, darunter das unverwüstliche G36-Sturmgewehr.

In unserer Beta haben die Kampfgeräte einen realitätsnahen Eindruck hinterlassen. Die Bedienung ist zwar vereinfacht auf übliche Ego-Shooter-Standards, aber Sound, Aussehen und Funktion wirken durchweg glaubwürdig.

In den riesigen Maps geht wenig ohne fahrbaren Untersatz oder fliegende Einheiten: Rund 50 Maschinen sind im Spiel enthalten, die Palette reicht vom vergleichsweise preiswerten

Trabbi bis zum sündhaft teuren Düsenjäger – um die zu bekommen, muss Ihr Team lange sparen. Allein zwölf Hubschrauber und elf Flugzeuge gibt es, dazu kommen noch Jeeps und Lastwagen. Die Steuerung funktioniert ähnlich unkompliziert wie etwa in **Operation Flashpoint**, wirkt aber noch arg unrealistisch.

Trupp im Griff

Solche Situationen kennen Sie bestimmt: Eine Gruppe Soldaten stürmt in **Battlefield 1942** immer wieder in Richtung Feind, ohne sich durchsetzen zu können. Die Abstimmung funktioniert zu schlecht, jeder kämpft für sich allein und nicht im Team. In **Söldner** soll das besser laufen, denn im Multiplayer-Modus kann ein Spieler die Rolle des Kommandanten übernehmen. Der sieht die Karte wie in einem Echtzeit-Strategiespiel von oben und erteilt seinen Jungs Befehle. Per Maus markiert er etwa den Scharfschützen und schickt ihn mit einem zweiten Klick ins Gebüsch nahe einer feindlichen Basis. Der Mann am Boden bekommt das durch eine Markie-

rung auf der Erde mitgeteilt. Die zeigt ihm, wohin er soll.

Virtueller Finanzminister

Der Commander verwaltet auch das Budget des Clans. Wenn er seinen Mannen hart verdientes Geld vorenthält, reicht es früher für einen neuen Panzer als bei jemandem, der immer wieder Bares für die neueste Waffe freigibt. Dieses System setzt viel Vertrauen in die Fähigkeiten des Anführers voraus, der womöglich am Beginn einer Partie schon eine Vorstellung haben muss, was er in drei oder vier Stunden an Material einsetzen möchte.

Vertrauen braucht übrigens auch der Pilot eines neu erstandenen Panzers. Wenn der Kamerad den Tank zu Klump fährt, ist vielleicht das ganze Clan-Ver-

mögen futsch; solche Details sollen Server-Betreiber allerdings sehr weitgehend in den Optionen beeinflussen können.

Modifizierbare Modi

Eine Besonderheit sind die Multiplayer-Modi von **Söldner**. Deathmatch, Capture-the-Flag oder Bombing Run sollen sich umstricken lassen. Wenn beispielsweise der Server-Betreiber vor dem Start im Capture-the-Flag-Modus auf die Flagge klickt und sie per Menü durch einen Jeep ersetzt, muss im Spiel genau dieses Vehikel gekapert werden.

Die maximale Spieleranzahl auf normalen Servern soll laut Wings Simulations bei 32 Mitstreitern liegen, auf Linux-Servern sind angeblich sogar bis zu 128 Teilnehmer drin. **PS**

SÖLDNER

Genre: Taktik-Shooter
Termin: April 2004

Entwickler: Wing Simulations
Potenzial: Gut

Redakteursname: »Realistische Waffen, Dutzende Vehikel und eine fast schon zu große Welt: Söldner wendet sich an echte Multiplayer-Profis, die gerne ihre Kampfausrüstung bis zum Gehtnichtmehr optimieren. Ob Otto Normalspieler auf seine Kosten kommt, muss sich zeigen. Das Spieltempo ist mir derzeit allerdings zu niedrig – ich muss bis zur Front noch viel zu lange laufen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B44**