

SOLDNER

SECRET WARS



RELOADED



**"TOGETHER WE STAND
DIVIDED WE FALL"**



HANDBUCH



Inhaltsverzeichnis

Hinweise/EULA	2	Der Söldner im Fahrzeug	32
Einleitung	3	Der Söldner im Flugzeug	33
Systemvoraussetzungen	3	Der Söldner im Helikopter	34
Installation und Deinstallation	4	Der Söldner am Fallschirm	36
Starten des Spiels	5	Allgemeine Spielfunktionen	37
Söldner Schnellstart	6	Der Spielbildschirm	37
Hauptmenü	8	Der Trainingsmodus	41
Optionen	8	Einleitung	41
Der Söldner	8	Kampagnenbildschirm	41
Das Aussehen deines Söldners (UCS - Einheiten-Modifizierungs- system).....	8	Missionsauswahl	41
Die Steuerung des Söldners	11	Missionsbriefing	42
Der Söldner im Gefecht	13	Aktuelle Kampagne fortsetzen	42
Feuern/Angreifen	13	Kampagne laden	42
Sekundärer Feuermodus	13	Kampagne speichern	42
Feuermodus wechseln	13	Missionsergebnisse	42
Die Waffenslots	14	Der Mehrspieler Modus	43
Die Spielerkarte	25	Die Standard Modi	43
Das Waffenterminal	26	Teilnehmen an einer Mehrspieler Partie	44
Die Fahrzeug-/Helikopter- und Flugzeugterminals	28	Das Server Manual	47
Kommunikation (AGS – Gestensystem)	29	Server Konfiguration	47
Das Schlachtfeld (ADS - Landschaftszerstörung)	30	Weitere config.ini Einstellungen	50
Wirkungsbereich des Schadens	30	Söldner Credits	52

Wichtiger Hinweis! Bitte beachten!
Der Inhalt dieses Handbuchs ist zum Zeitpunkt des Drucks akkurat. Da dieses Spiel ein Online Spiel ist, zu dem per Internet Updates und Erweiterungen eingespielt werden, können sich Features, Inhalte und Bedienung dieses Spiels jederzeit ändern. Um die neuesten Informationen zu erhalten, besuche Söldners Internet Seite auf

<http://www.secretwars.net>

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

1. Softwareproduktlizenz

1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:
Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezichnet ist, JoWood Productions Software AG behält jedoch voll und ganz Eigentümern der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdruck des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die – drahtgebundene oder drahtlose - Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der JoWood Productions Software AG untersagt. Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigen oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, JoWood Productions Software AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. JoWood bietet weder technischen Support noch wie immer gestarte Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

2.2 Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

2.4 Haftungsbeschränkung

In größtmöglicher, durch das anwendbare Recht gestatteter Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

3. Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückgeben oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

Einleitung

Man schreibt das Jahr 2010.

Nach einem halben Jahrhundert kleinerer und größerer militärischer Interventionen sind die Vereinigten Staaten von Amerika und Russland ihrer Rolle als „Weltpolizei“ überdrüssig geworden.

Diese Militäraktionen führten innerhalb dieser Länder zu nicht unbedeutenden wirtschaftlichen und ethnischen Konflikten, was sich auch auf deren nationale Stabilität auswirkte. Dies führt nun zu der Schlussfolgerung, sich zukünftig aus derlei militärischen Aktionen herauszuhalten.

Somit entschließen sich immer mehr Staaten zu einer eher unkonventionellen Kriegführung, indem sie geheime Spezialkräfte einsetzen. Militärische Erfolge sind nun nicht mehr die Angelegenheit der Supermächte, sondern von eher kleinen, dafür aber höchst spezialisierten Söldnertruppen.

In Söldner - Secret Wars (SSW) bist du als Spieler Teil einer solchen Spezialeinheit, du bist Mitglied einer kleinen Hightech Armee, die aus Soldaten, gepanzerten Fahrzeugen, Helikoptern und Senkrechtstartern besteht, um eine Vielzahl verschiedenster Einsätze zu bestehen.

Systemvoraussetzungen

Minimum

Windows® XP/2000 oder Windows® 98/ME mit 384 MB RAM

Intel Pentium® IV oder AMD® - 1.8 GHz oder entsprechende Leistung

DirectX® 8.1 kompatible 3D-Grafikkarte mit 64MB Speicher, GeForce3 oder equivalent

Empfohlen

Windows® XP/2000 mit 512-1024 MB RAM

Intel Pentium® IV oder AMD® - 2,4 GHz oder entsprechende Leistung

DirectX® 8.1b kompatible 3D-Grafikkarte mit 128MB Speicher, GeForce 4 (außer MX) oder ATI Radeon

Internet Breitbandanschluß, 4x CD ROM, DirectX®8.1 kompatible Soundkarte

Installation und Deinstallation

Folge zur Installation von SSW den in diesem Abschnitt beschriebenen Anweisungen:

1. Starte deinen Computer
2. Lege die SSW-CD in dein CD-ROM Laufwerk. Daraufhin sollte das Autostart-Menü angezeigt werden.

Hinweis

Wenn die Autostart-Funktion nicht auf deinem Computer aktiviert ist oder aus sonstigen Gründen der Installationsbildschirm nicht erscheint, dann doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol auf deinem Desktop und danach auf das Symbol deines CD-ROM Laufwerks. Doppelklicke nun in der angezeigten Dateiliste auf die Datei „Setup.exe“, um den Installationsbildschirm aufzurufen.

3. Klicke auf „Installieren“, um mit der Installation zu beginnen. Die Installationsroutine führt dich nun schrittweise durch die Einrichtung des Spiels.
4. Im Spiel wirst du aufgefordert einen gültigen CD-Key einzugeben. Dein persönlicher CD-Key befindet sich je nach Version entweder als Aufkleber in der Packung (evtl. hinter der CD), auf der Rückseite dieses Handbuchs oder auf dem „DogTag“ an einer Kette. Gib diesen CD-Key genau so ein, wie er geschrieben ist.

Beachte bitte die folgenden Hinweise in Zusammenhang mit dem CD-Key:

Bewahre ihn an einem sicheren Ort auf, da du ihn für eine spätere Neuinstallation möglicherweise nochmals benötigst.

- Spieler mit ungültigen CD-Keys können nicht an Mehrspieler-Partien teilnehmen.
- Sollte das Spiel melden, dein CD-Key sei ungültig, dann beruht dies meist auf Tippfehlern. Überprüfe jeden eingegebenen Buchstaben genau.
- Wenn du dir nicht sicher bist, ob es sich bei einem Zeichen in deinem CD-Key um den Buchstaben „O“ oder die Ziffer „0“ handelt, dann ist meistens die Ziffer „0“ gemeint.
- Gebe deinen CD-Key niemals an irgendwelche anderen Personen weiter! Weder in den Foren, Chaträumen oder im Spiel werden dich unsere Spiel-Administratoren jemals nach deinem CD-Key fragen.

Sobald du ein Verzeichnis für die Installation von SSW gewählt hast, wird das Spiel automatisch auf deine Festplatte kopiert.

5. Um SSW spielen zu können, muss DirectX® 8.1b auf deinem Computer installiert sein. Du wirst im Verlauf der Installation gefragt, ob du diese Version installieren möchtest. Verfügt dein System bereits über diese oder eine höhere Version, wird diese Prüfung übersprungen. DirectX® 8.1b wird nur installiert, wenn du eine ältere Version von DirectX® auf deinem Computer hast.

6. Wenn die Installation abgeschlossen ist, kannst du SSW entweder von dem Söldner-Symbol auf deinem Desktop, oder aus dem Startmenü von Windows starten.

Wichtig

Bitte lies auch die ReadMe Datei, die du im Startmenü des Söldner Ordners findest. Diese enthält „Last Minute“ Änderungen und Ergänzungen!

Folge zur Deinstallation von SSW den in diesem Abschnitt beschriebenen Anweisungen:

1. Benutze das Startmenü und finde den Eintrag für Söldner.
2. Benutze den Eintrag „Söldner deinstallieren“
3. Alternativ kannst du auch den Eintrag im Autostart Menü benutzen der erscheint, wenn du die Söldner CD einlegst.

Tipp

Du kannst SSW auch in der Windows-Systemsteuerung unter der Rubrik „Software“ mithilfe der Option „Hinzufügen/Entfernen“ deinstallieren.

Starten des Spiels

Es gibt zwei Arten SSW zu starten:

1. Starte das Spiel mit einem Doppelklick auf das Söldner-Icon auf deinem Bildschirm.
2. Klicke auf Start, dann auf Programme. Finde den Eintrag oder den Ordner für Söldner und klicke dann auf das Söldner Symbol.

Hinweis

Hier findest du auch folgende Verknüpfungen:

- *Portal: Hier kannst du das Söldner-Portal konfigurieren.*
- *Weblinks: Hier gelangst du zur Söldner-Homepage und anderen interessanten Seiten.*
- *Remove Söldner: Deinstalliert SSW.*
- *Söldner – Safe Mode: Falls du Einstellungsprobleme mit der Grafikkarte hast versuche Söldner hiermit zu starten. Es wird damit versucht, recht konservative Einstellungen zu laden.*

Söldner - Schnellstart

Im folgenden wird kurz erklärt, wie man am schnellsten über das Internet mit und gegen andere Spieler antreten kann. So geht's:

Internetverbindung

Stelle deine Internetverbindung her, wie sonst auch, wenn du im Internet surfst. Wir empfehlen eine direkte Auswahl per „DFÜ Netzwerk“, statt große Programme im Hintergrund laufen zu lassen (wie AOL oder T-Online), da diese Söldner verlangsamen könnten. Auf den meisten Rechnern sollte dies allerdings keine Probleme machen. Stelle sicher, dass Firewalls, Router oder Proxies den Datenverkehr von Söldner nicht stören.

Für Profis

Söldner braucht port 5222, 7458, 7890, 20000 frei für normale Server).

Söldner starten

Benutze das Start Menü, um Söldner zu starten. Falls es Probleme mit der Bildwiederholfrequenz gibt, starte Söldner im „Safe Mode“. Dafür befindet sich auch ein Eintrag im Startmenü. Nach dem Intro geht's ins Hauptmenü.

Klicke nun auf „Spieler konfigurieren“ um dein Aussehen deinen Wünschen anzupassen. Gebe dir einen coolen Namen mit dem du online auftreten willst und wähle noch eine Tarnung und ein Logo und fertig ist dein Söldner.

Nun zum „Online Browser“. Für LAN (Netzwerk) Spiele muss der LAN Browser benutzt werden. Für Spiele auf freien Servern im Internet benutzt man den Online Browser.

Der CD-Key

Um im Internet spielen zu können, musst du zuerst den CD-Key eingeben, der sich entweder auf einem „Dogtag“ an der Kette befindet, in der Packung auf einem Aufkleber oder hinten auf dem Handbuch. Er sieht in etwa so aus:

A1A2A-B3B4B-C5C6C-D789D

Gebe diesen bei der CD-Key Eingabeaufforderung ein (egal ob mit oder ohne Striche, Groß- oder Kleinbuchstaben). Dies musst du nur einmal tun, das Spiel wird sich den Key merken, solange es installiert ist. Dieser Key dient dazu, dein Spiel online als Original zu identifizieren. Gebe deswegen diesen Key NIEMALS jemand anderem.

Das Online Konto

Nun musst du zuletzt noch einmal ein Konto einrichten. Benutze dazu den Knopf „Konto erstellen“ und gebe einen Namen ein. Du musst zusätzlich ein Passwort eingeben, welches du zur Sicherheit nochmals bestätigen musst, um sicher zu gehen, dass du dich nicht vertippt hast. War die Eingabe erfolgreich (wird durchs Spiel bestätigt), bist du im Login Bildschirm. Dein Name sollte einzigartig sein. Wird dein Name jedoch schon von einem anderen Spieler benutzt, so erhältst du eine entsprechende Fehlermeldung und du musst dir einen neuen Namen überlegen.

Bitte benutze keine Clan Kürzel (wie [MiM]) im Namen. Clans und seine Tags werden in Söldner separat verwaltet!

Der Login Bildschirm

Gebe hier nun deinen Namen und das Passwort ein und das Programm schaltet auf den Online Server Browser um. Ist dein Passwort oder der Login

falsch, so werden entsprechende Fehlermeldungen ausgegeben.

Der Internet Server Browser

Es werden nun alle aktiven Server, auf denen Söldner gespielt wird, geladen. Dies kann beim ersten Mal eine Weile dauern. Du kannst die Server nun sortieren nach Name, Ping, Spielmodi oder Karte, indem du einfach auf die entsprechenden Spaltennamen klickst.

Hinweise zum Internet Spiel

Um richtig spielen zu können, benötigt man einen guten „Ping“. Der Ping zum Server sollte unter 100ms betragen, ideal wäre ein Ping unter 60ms.

Um zu sehen, wer auf einem Server spielt, wähle diesen einfach aus und drücke den Knopf „Server Info“. Bevor du einem Spiel beitretest, achte auf die Spielerzahl die dort steht: 11/16 heißt zum Beispiel, dass maximal 16 Spieler erlaubt sind und momentan 11 spielen. Steht dort 16/16 ist der Server voll. Suche also einen Server mit freiem Platz und gutem Ping und wähle diesen aus, indem du auf „Spiel beitreten“ klickst.

Tipp

Ein Ping ist die Zeit, die ein Datenpaket von deinem Rechner zum Server und zurück braucht, und wird in Millisekunden gemessen. Wenn der Ping schlecht ist, wird das Spiel langsam und springt. Man spricht dann von „Lag“ (Verzögerung). Um diesen Nachteil zu verhindern, sollte man immer nur auf Servern mit gutem Ping spielen (zweistelliger Ping, also unter 100ms).

Online Spielen

Als erstes taucht der Team Auswahl Bildschirm auf. Der Spielmodus wird im linken Fenster noch mal kurz erklärt und die Karte rechts zeigt dir eine Übersicht über das Spielfeld.

Da fast immer in zwei Teams gespielt wird, musst du dich entscheiden, ob du Team Rot oder Blau beitretest. Vergiss nicht, dich per Klick auf den „Ausrüsten“ Knopf erst mal auszurüsten und wähle danach ein Team.

Ist das Team gewählt und die Ausrüstung sitzt, klicke auf „Spielen“ und los geht's!

Tipp

Am Anfang sollte man auf jeden Fall den „Body Armor“ kaufen und ein Gewehr (z. B. die Famas oder das Galil). Das reicht erst mal, um das Spiel kennen zu lernen. Der Body Armor schützt besser und man verliert nicht so schnell Lebenspunkte. Eine Famas oder Galil ist günstig genug und vom Preis-Leistungs-Verhältnis eine gute Waffe. Ist noch Geld übrig, so sollte man sich einen Satz Handgranaten zulegen.

Grundlagen der Steuerung

Söldner bedient sich der weltweiten Standardsteuerung gängiger Online-Shooter und wenn du schon mal solch einen Online-Shooter gespielt hast, kannst du gleich loslegen. Schau auf der Rückseite des Handbuchs nach oder benutze die Tastaturschablone (der Inhalt des Handbuchs und der Packung ist abhängig von der Verkaufsversion), um einen Überblick über die Tastaturbelegung zu finden.

Hauptmenü

Das Hauptmenü ist in folgende Bereiche unterteilt:

- **Training** – Mit dieser Schaltfläche startest du eine Trainings-Partie bzw. die Trainingskampagne. Hier findest du auch deine vormals abgespeicherten Spielstände.
- **Spieler konfigurieren** – Hier kannst du das Aussehen deiner Spielfigur modifizieren und dir einen Spielernamen zulegen (Beschreibung siehe UCS im Kapitel „Der Söldner“).
- **LAN Browser** – Mit dieser Schaltfläche nimmst du an einer Mehrspieler-Partie über ein lokales Netzwerk (LAN) teil.
- **Online spielen** – Mit dieser Schaltfläche nimmst du an einer Mehrspieler-Partie über das Internet teil.
- **Optionen** – Hier kannst du die Spieloptionen, Steuerung und Eingabegeräte, die Sound- und Grafikqualität festlegen.
- **Spiel verlassen** – Hier beendest du das Spiel und kehrst zu Windows zurück.

Optionen

Auf dem Bildschirm „Optionen“ kannst du eine Vielzahl von Optionen für SSW festlegen, um den Spielverlauf zu optimieren bzw. deinen Bedürfnissen anzupassen.

- **Audio** – Hier kannst du die Qualität und Lautstärke der verschiedenen Soundeffekte einstellen.

- **Video** – Hier kannst du die Bildschirmauflösung, Detailstufen und andere Optionen bezüglich der Grafik des Spiels festlegen.
- **Verbindung** – Optionen für Mehrspieler-Partien.
- **Steuerung** – Hier kannst du die Tastaturbelegung nach deinen Bedürfnissen ändern.

Hinweis

Durch einen Klick auf die Schaltfläche „Abbrechen“ verwirfst du alle von dir durchgeführten Änderungen der Optionseinstellungen und kehrst wieder zurück ins Hauptmenü.

Der Söldner

Das Aussehen deines Söldners (UCS - Einheiten-Modifizierungssystem)

In SSW kannst du mit dem UCS (= Unit Customization System) deine Spielfigur modifizieren. Zum ersten Mal sieht deine Spielfigur richtig cool aus, ohne dabei auf eine Anzahl fertiger Komplett-Skins beschränkt zu sein.

Hinweis

UCS bestimmt nur dein Aussehen im Spiel. Elemente dieses Systems haben keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen. So hat im UCS die Panzerweste rein optische Vorteile. Die richtige Panzerweste, die dann auch entsprechenden Schutz bietet, kann man nur im Waffencontainer kaufen!

Folgende Bereiche der Spielfigur sind modifizierbar:

- **Kopf** - Wir bieten hierzu eine große Auswahl von „normalen“ realistischen Gesichtern jeder Hautfarbe an, bis hin zu „coolen“ Charakterköpfen.
- **Uniform** – Zur Auswahl stehen z. B. die Standard US-Uniform, die SWAT-Uniform, die Uniform der chinesischen Armee, verschiedene Winterkleidung und noch einige mehr. Es gibt ebenfalls zivile Kleidungsstücke und Arbeitskleidung von Mechanikern. Einige Uniformen erlauben es, Jacken und Hosen getrennt auszuwählen, andere existieren als Sets und können nur komplett gewählt werden – wie z. B. der Mechaniker-Overall.
- **Stiefel/Handschuhe** - Eine Auswahl verschiedener Stiefel und Handschuhe verleihen dem Gesamtbild des Soldaten noch weitere Details. Winterstiefel, Kampfstiefel und eine Vielzahl an Handschuhen stehen dem Söldner zur Verfügung.
- **Ausrüstung** – Hier kannst du dir den Helm oder eine Mütze aussuchen. Weiterhin kannst du deine Spielfigur mit Kniepolstern, Gürteln, Taschen, Rucksäcken und Sonnenbrillen ausrüsten.
- **Tarnschema** – Du kannst das Tarnschema der Uniform selbst festlegen. SSW bietet euch zwar eine Vielzahl verschiedener fertiger Tarnschemen an, du kannst jedoch auch jedes Bild auf deiner Festplatte benutzen, welches dann ins Spiel-Tarnsystem konvertiert wird. In einer Mehrspielerpartie startest du mit deinem selbst

gewählten Tarnschema. Sobald ein Kommandant gewählt wurde, bestimmt er das Tarnschema für das Team in dieser Partie.

- **Team-Logo** – Du kannst dir ein Logo für dein Team auswählen. Nehme eines der vorhandenen oder erstelle selbst eins – es wird automatisch auf alle Fahrzeuge, Helikopter, Jets und auf den Armen der Söldner deines Teams angebracht. In einer Mehrspielerpartie startest du mit deinem selbst gewählten Logo. Sobald ein Kommandant gewählt wurde, bestimmt er das Logo für diese Partie.

Und so modifizierst du deinen Söldner:

Klicke im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Spieler konfigurieren“.



Auf der linken Bildschirmseite siehst du deinen Söldner in der Standarduniform. Auf der rechten Seite siehst du ein Fenster, in dem die verschiedenen Kleidungs- und Ausrüstungsstücke dargestellt sind.

Alle Kleidungs- und Ausrüstungsstücke, die dein Söldner momentan trägt, sind farblich durch einen Rahmen hinterlegt. Um ein Kleidungsstück zu ändern, klicke einfach darauf und schon siehst du es an deiner Spielfigur.

Mit den senkrechten Pfeilen kannst du innerhalb einer Spalte nach oben und unten scrollen. Mit den waagrechten Pfeilen kannst du weiter nach rechts scrollen, um weitere Auswahlmöglichkeiten zu finden.

Von links nach rechts findest du folgende Spalten:

- Kopf/Gesicht
- Jacken
- Hosen
- Kopfbedeckungen
- Handschuhe
- Stiefel
- Brillen
- Rucksäcke
- Knieschoner

Nachdem du die Uniform und Ausrüstung deines Söldners festgelegt hast, kannst du ihm noch ein Tarnschema und ein Logo zuweisen.



Klicke hierzu auf „Logo+Tarnung“. Im linken Fenster siehst du eine Auswahl verschiedener Logos, während im rechten Fenster verschiedene Tarnschemata zur Auswahl bereit stehen. Über diesen Fenster ist das aktuell ausgewählte Logo bzw. das Tarnschema dargestellt. Klicke in den Listen auf die zur Verfügung stehenden Logos und Tarnschemata, wähle sie aus und bestätige deine Wahl mit OK.

Nachdem du nun deine Uniform, die Ausrüstung, das Logo und das Tarnschema ausgewählt hast, klicke auf OK. Damit kehrst du (in deiner neuen Uniform) wieder ins Hauptmenü zurück und kannst das Spiel von dort starten.

Die Steuerung des Söldners

Ansicht

Du kannst jederzeit zwischen der 3rd Person und der 1st Person Perspektive wechseln. In der 3rd Person Perspektive befindet sich die Kamera hinter und leicht über dem Söldner und du kannst deine Spielfigur komplett sehen. Bei der 1st Person Perspektive siehst du lediglich die Arme und die Waffe, die dein Söldner momentan hält. Zum Umschalten zwischen den beiden Perspektiven drücke die Taste **[C]**.

Hinweis

*Befindet sich dein Söldner in einem Fahrzeug, so wechselt die Sicht automatisch auf die 3rd Person Ansicht. Bei Flugzeugen und Helikoptern gibt es neben der 3rd Person Perspektive noch die Bugkamera. Zum Umschalten zwischen den verschiedenen Perspektiven drücke die Taste **[C]**.*

Sicht

Du steuerst die Sichtrichtung deines Söldners über die Maus. Wenn du die Maus nach vorne bewegst, sieht er nach oben und das Fadenkreuz der Waffe bewegt sich ebenfalls nach oben. Bewegst du die Maus zu dir (also nach unten), so sieht der Söldner nach unten und das Fadenkreuz der Waffe bewegt sich ebenfalls nach unten. Bewegst du die Maus nach links oder rechts, so schaut der Söldner ebenfalls in die entsprechende Richtung und das Fadenkreuz bewegt sich ebenso.

Hinweis

Die Steuerung der Maus kann über das Optionsmenü invertiert werden!

Laufen

Die voreingestellten Bewegungstasten sind:

- [W]** – vorwärts
- [S]** – rückwärts
- [A]** – Seitenschritt nach links
- [D]** – Seitenschritt nach rechts

Hinweis

Diese Tasten steuern auch jedes Fahrzeug, das du in Söldner benutzen kannst!

Schleichen

[SHIFT] (+ **[W]** **[S]** **[A]** **[D]**) – schleichen

Der Söldner bewegt sich immer im leichten Laufschrift und verursacht dabei eine Menge Geräusche, die von deinen Gegnern gehört werden können. Wenn du die **[SHIFT]** Taste gleichzeitig mit den Bewegungstasten gedrückt hältst, so wechselt der Söldner in den Schleichmodus. Auf diese Weise kannst du dich leise an deine Gegner heranschleichen, um sie ebenso lautlos (z. B. von hinten mit dem Messer) auszuschalten.

Denk dran: du bist beim Schleichen zwar leiser, dafür aber auch um einiges langsamer!

Rennen

Linke **[ALT]** - rennen

Dein Söldner kann auch rennen, jedoch ermüdet er dabei schnell. Nimmt er nach einem Sprint das Gewehr in den Anschlag, so kann er aufgrund der vorangegangenen körperlichen Anstrengung nicht so genau zielen. Nach einiger Zeit (abhängig von der Dauer des Sprints) hat er neue Kraft geschöpft und sein Zielverhalten normalisiert sich wieder. Durch einmaliges Drücken der Taste **[ALT]** wechselst du in den Sprintmodus. Drückst du die Taste **[ALT]** erneut, so wird der Sprint-

modus wieder deaktiviert. Man kann nur nach vorne rennen, benutzt man die Seitwärts oder Rückwärts Tasten wird das Rennen unterbrochen.

Körperhaltung ändern

Es gibt drei verschiedene Körperhaltungen: aufrecht, kniend und liegend. Dein Söldner kann sich in allen drei Körperhaltungen bewegen. Die momentane Körperhaltung deines Söldners wird stets auf dem Spielbildschirm angezeigt. (Mehr dazu im Abschnitt „Der Spielbildschirm.“) Um die Körperhaltung permanent zu ändern, drücke:

[X] – eine Stufe nach unten

[SPACE] – eine Stufe nach oben

Um aus dem Stand niederzuknien, drücke **[X]** einmal.

Um vom Stehen zum Liegen zu wechseln, musst du **[X]** also zweimal drücken. Um vom Liegen wieder in die aufrechte Position zu kommen, drücke die **[SPACE]** Taste zweimal.

Hinweis

Die Körperhaltung hat großen Einfluß auf die Genauigkeit deiner Waffe. So können manche Scharfschützengewehre nur im Liegen gezielt abgefeuert werden! Willst du also auf große Entfernung jemand treffen, dann knie oder lege dich hin.

Dein Söldner kann sich auch aus vollem Lauf auf den Boden werfen, indem du **[W]** und **[X]** gleichzeitig drückst.

Umgekehrt geht's auch:

Kriecht dein Söldner mit **[W]** vorwärts und du drückst dabei die **[SPACE]** Taste, springt er sofort auf in den Stand.

Alternative

Wenn dein Söldner sich nur kurz niederknien soll, gibt es noch eine andere Möglichkeit:

*Im folgenden ist die Taste „STRG“ mit der Bezeichnung **[CTRL]** gemeint.*

*Drücke hierzu die **[CTRL]** Taste. Solange du diese Taste gedrückt hältst, bleibt dein Söldner in geduckter Stellung. Lässt du sie los, so steht er wieder auf. Das gleiche funktioniert auch wenn dein Söldner kniet und er sich schnell hinlegen soll:*

[CTRL] Taste (solange gedrückt) – eine Stufe nach unten.

Springen

[SPACE] Taste (in aufrechter Position) – springen

Zum Springen muss sich dein Söldner in der stehenden Position befinden. Drücke dann die **[SPACE]** Taste.

Wenn du dich gleichzeitig vorwärts bewegst und springst, kannst du über niedrige Dinge springen, wie zum Beispiel einen Zaun oder Sandsäcke. Du kannst auch durch ein Fenster springen wenn du Anlauf nimmst.

Benutzen

[E] – benutze Objekt

Mit der Taste **[E]** kannst du mit Objekten im Spiel agieren. Dazu gehört z. B. ein Fahrzeug zu benutzen, eine Tür zu öffnen usw. Befindet sich dein Söldner in der Nähe eines Objekts, das er benutzen kann, so erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm.

Der Söldner im Gefecht

Dein Söldner kann mit den verschiedensten Waffen vom Messer bis zur Flugabwehrrakete ausgerüstet werden. Du kannst im Spiel jederzeit zwischen den verschiedenen Waffen umschalten: drücke hierzu die Tasten [1] bis [5] auf der Tastatur (nicht auf dem Ziffernblock).

Feuern/Angreifen

Drücke die linke Maustaste, um deine Waffe abzufeuern.

Sekundärer Feuermodus

Drücke die rechte Maustaste, um die Waffe im sekundären Feuermodus abzufeuern. Dies trifft nur auf Waffen zu, die über einen zweiten Feuermodus verfügen.

Es gibt Waffen ohne sekundären Feuermodus, die aber über eine Zieloptik verfügen. Ein Klick auf die rechte Maustaste wechselt dann zur Zieloptik-Ansicht. (Bei Waffen, die über einen sekundären Feuermodus verfügen, musst du für die Zieloptik dann die Taste [Q] drücken!)

Feuermodus wechseln

[F] – durch die verschiedenen Feuermodi (falls verfügbar) schalten.

Manche Waffen verfügen über mehrere Feuermodi, d. h. der Schütze legt fest, wie viele Patronen beim einmaligen Betätigen des Abzugs abgefeuert werden.

Die verschiedenen Feuermodi werden in der Munitionsanzeige mit folgenden Abkürzungen angezeigt:

- **S = Singleshot** – ein Schuss wird abgegeben.
- **B = Burst** – 3 Schuss werden abgegeben

- **A = Automatic** – es wird geschossen, solange die Maustaste gedrückt wird bzw. bis das Magazin leer ist.

Hinweis

Die Taste [F] ändert auch die Eigenschaften mancher Spezialgegenstände wie Bomben, oder Granaten. Lies hierzu die Abschnitte Granaten und Spezialgegenstände.

Magazin wechseln

[R] – Magazin wechseln/nachladen

Wenn das Magazin der gewählten Waffe leer ist und dein Söldner noch über passende Munition für diese Waffe verfügt, so kannst du sie nachladen. Die Zeit, die zum Nachladen benötigt wird, kann je nach Waffe unterschiedlich lang sein. Während des Nachladens ist dein Söldner äußerst verwundbar, da er nicht schießen kann.

Tipps

- *Achte stets auf die Munitionsanzeige, denn dein Söldner lädt nicht automatisch nach!*
- *Schicke deinen Söldner immer mit einer vollständig geladenen Waffe ins Gefecht.*
- *Suche zum Nachladen eine geeignete Deckung oder lade in gehockter Stellung oder im Liegen nach.*
- *Findet dein Söldner eine Waffe auf dem Schlachtfeld, die das gleiche Kaliber wie eine seiner Waffen besitzt, so bekommt er die Munition, indem er über diese Waffe einfach hinweg läuft.*

Zieloptik

[Q] – auf Zieloptik/ Iron Sight umschalten



Durch Drücken der Taste [Q] siehst du direkt durch die Zieloptik deiner Waffe. Sollte deine Waffe über keine spezielle Zieloptik verfügen, so zielst du über Kimme und Korn, im Englischen auch als „Iron Sight“ bezeichnet. Durch erneutes Drücken der Taste [Q] gelangst du wieder zur normalen Sichtweise zurück.

Bei Waffen, die über keinen sekundären Feuermodus verfügen, kannst du auch mit der rechten Maustaste auf die Zieloptik umschalten. Durch erneutes Drücken der rechten Maustaste gelangst du wieder zur normalen Sichtweise zurück.

Hinweis

Du kannst mit Hilfe der Zieloptik das Ziel zwar deutlicher sehen, jedoch wird das Sichtfeld erheblich eingeschränkt. Bleibe deshalb nie zu lange im Zieloptikmodus, sondern kontrolliere auch immer die Umgebung außerhalb des anvisierten Bereichs nach Gegnern.

Aktuelle Waffe ablegen

[G] – Waffe ablegen

Wenn du eine Waffe nicht mehr benötigst, weil dein Söldner eine bessere gefunden hat oder die Waffe einem Teamkameraden geben willst, so drücke die Taste [G]. Dein Söldner wirft daraufhin die Waffe weg und der entsprechende Slot wird frei für die neue Waffe. Zum Aufheben der neuen Waffe laufe mit deinem Söldner über diese Waffe hinweg. Er hebt sie somit automatisch auf.

Tipps

Die Körperhaltung deines Söldners ist entscheidend für die Zielgenauigkeit. Er kann im Knien oder Liegen die Waffe viel ruhiger in Anschlag bringen und hat somit eine bessere Trefferquote. Mit manchen Waffen wie z. B. Maschinengewehren kann man nur im Liegen genau schießen!

Die Waffenslots

Dein Söldner verfügt über 5 Waffenslots. Jeder dieser Slots ist für eine bestimmte Waffenart reserviert und kann nur mit einer Waffe oder einem Gegenstand bestückt werden. Diese Slots können abgelegt werden, d. h. der Inhalt dieses Slots kann von einem anderen Spieler aufgehoben werden, sofern er einen freien Slot besitzt.

Zum Verwenden der jeweiligen Waffe musst du den entsprechenden Slot mit den Tasten [1] bis [5] wählen.

Slot 1: Messer

Damit kann man schneiden, Gegner angreifen oder sogar das Logo deines Teams in eine Hauswand ritzen.

Slot 2: Pistole

Eine beliebige Pistole mit geladenem Magazin und einer gewissen Anzahl von Ersatzmagazinen (die Anzahl der Ersatzmagazine ist abhängig von der Kalibergröße).

Slot 3: Gewehr

Eine Maschinenpistole oder ein Sturmgewehr, Maschinengewehr, Scharfschützengewehr mit geladenem Magazin bzw. geladener Kammer und eine gewisse Anzahl von Ersatzmagazinen (die Anzahl der Ersatzmagazine ist abhängig von der Kalibergröße).

Slot 4: Handgranaten

Dieser Slot nimmt die Granaten auf. Die Anzahl der aufgenommenen Granaten ist abhängig vom jeweiligen Typ. Die verschiedenen Granatentypen sind: Signalgranaten, Rauchgranaten, Splittergranaten und Blendgranaten.

Standard-Granatenwurf

Zum Werfen einer Granate wähle zuerst mit der Taste [4] den Waffenslot für die Granaten aus. Daraufhin verstaue dein Söldner die aktuelle Waffe und nimmt eine Granate in die Hand. Mit [F] kannst du durch die verschiedenen Granatentypen schalten. Hast du die geeignete Granate ausgewählt, visiere mit dem Fadenkreuz die Richtung an, in welche du die Granate werfen willst. Klicke einmal mit der linken Maustaste. Dein Söldner wirft die Granate in Standardweite und nach ca. 5 Sekunden explodiert sie.

Weiter Granatenwurf

Wenn du die Granate noch weiter werfen willst, klicke die rechte Maustaste und halte sie gedrückt. Daraufhin erscheint ein Ladebalken auf dem Bildschirm. Je weiter der Ladebalken sich auffüllt, desto weiter wird dein Söldner die Granate werfen. Mit dem Loslassen der rechten Maustaste wird

die Granate geworfen und explodiert nach ca. 5 Sekunden.

Granate abkochen

Wenn du möchtest, dass die Granate in weniger als 5 Sekunden nach dem Wurf explodiert, so mache folgendes: drücke die linke Maustaste und halte diese gedrückt. Sobald du die linke Maustaste loslässt, wird die Granate geworfen. Halte die Taste nicht zu lange gedrückt, denn von dem Moment an, da du die Taste drückst, ist die Granate scharf und der 5 Sekunden-Timer aktiviert. Wenn du sie zu lange in der Hand hältst, kannst du sie nicht mehr weit genug werfen oder sie geht sogar in deiner Hand los!

Tipp

Das Abkochen von Granaten macht nur Sinn, wenn man den Überraschungseffekt ausnutzt, um dem Gegner keine Chance zu geben, sich vor der Granate in Deckung zu bringen, wie z. B. im Strassen- und Häuserkampf.

Wenn dein Granatenvorrat leer ist, so nimmt dein Söldner automatisch wieder die Waffe in die Hand, die vor dem Granatenwurf aktiv war.

Slot 5: Spezialgegenstände

In diesem Slot befindet sich ein Spezialgegenstand, der deinem Söldner spezielle Fähigkeiten verleiht. Das besondere hierbei ist, dass wenn dein Söldner z. B. ein Medi-Pack trägt – somit als Sanitäter agiert – er immer noch seine normalen Waffen trägt und voll verteidigungsfähig bleibt.

Medi-Pack



Ein Sanitäter kann damit andere Spieler heilen.

Heilen eines Soldaten

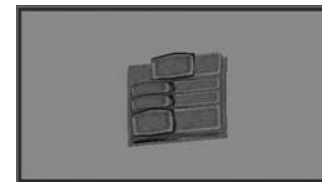
Zum Heilen eines verletzten Soldaten muss dein Söldner unmittelbar vor ihm stehen und ihn ansehen. Drücke die Taste [5], um das Medi-Pack auszuwählen. Drücke nun die linke Maustaste und halte sie gedrückt, bis

- a.) der Soldat geheilt ist,
- b.) das Medi-Pack aufgebraucht ist,
- c.) der andere Soldat sich zu weit weg bewegt (den Wirkungskreis verlässt).

Anlegen eines Erste-Hilfe-Depots

Drücke die Taste [5], um das Medi-Pack auszuwählen. Drücke nun die rechte Maustaste und halte sie gedrückt, bis das Depot angelegt ist. Das Erste-Hilfe-Depot wird automatisch abgelegt und kann von anderen Soldaten dort aufgenommen werden.

Pionier-Set



Der Pionier ist der Sanitäter der Fahrzeuge. Er repariert diese mit seinem Werkzeugsatz auf die gleiche Art und Weise wie der Sani die Soldaten heilt. Er kann auch die Soldaten mit Munition versorgen. Um Fahrzeuge oder Helikopter zu versorgen, muss der Pionier Zugang zu Versorgungsfahrzeugen haben. Er kann auch Munitionsdepots an strategisch wichtigen Positionen anlegen.

Ein Pionier kann auch Bomben entdecken und entschärfen. Er besitzt einen Bombendetektor, mit dessen Hilfe er Bombenfallen aufspüren kann. Man benötigt schon einige Spezialkenntnisse um diese Bomben zu entschärfen, da einige dieser Teufelsdinge Bewegungssensoren besitzen. Es ist sehr wichtig, immer einen Pionier in der Gruppe zu haben, da in SSW die Kosten für den Kauf eines Fahrzeugs sehr hoch sind.

Reparieren eines beschädigten Fahrzeugs

Zum Reparieren eines beschädigten Fahrzeugs muss dein Söldner unmittelbar davor stehen und es ansehen. Drücke die Taste **[S]**, um das Engineer-Toolkit auszuwählen. Wähle danach mit der Taste **[F]** das Werkzeug aus. (Mit **[F]** schaltest du auf den nächsten Modus, mit **[SHIFT]** **[F]** wieder auf den vorherigen!) Drücke nun die linke Maustaste und halte sie gedrückt, bis

- das Fahrzeug teilweise oder komplett repariert ist,
- der Werkzeugsatz aufgebraucht ist.

Hinweis

Wieviel Werkzeug der Pionier zum Reparieren eines Fahrzeugs benötigt, hängt vom jeweiligen Fahrzeug und dessen Beschädigung ab!

Anlegen eines Munitionsdepots

Drücke **[S]**, um das Engineer-Toolkit auszuwählen, dann die rechte Maustaste gedrückt halten, bis der Statusbalken voll ist. Damit wird eine Munitionskiste für andere Spieler abgelegt.

Bomben entschärfen

Wähle mit der Taste **[S]** das Engineer-Toolkit. Wähle nun mit **[F]** den Bombendetektor aus. Halte die linke Maustaste gedrückt. Ist eine Bombe in der Nähe, so hörst du einen Piep-Ton. Wenn sich dein Söldner nun bewegt (bitte vorsichtig!), ändert sich der Ton. Die Lautstärke des Tons nimmt zu, je näher dein Söldner der Bombe kommt. Die Frequenz des Tons zeigt dir die Richtung an, in der die Bombe platziert ist. Bewege dich mit gedrückter linker Maustaste unmittelbar an die Bombe und lasse die Taste erst los, wenn du

die Meldung über das erfolgreiche Entschärfen der Bombe erhältst.

Tipp 1

Wo eine Bombe liegt, können auch noch mehrere sein! Dein Bombendetektor zeigt dir immer nur den Weg zu der Bombe an, die am nächsten zu deiner Position liegt.

Tipp 2

Bomben mit Bewegungssensoren kann man sich nähern, wenn man sich sehr langsam bewegt. Dazu legt man sich am besten hin und kriecht geradewegs auf die Bombe zu.

Sprengstoff-Set (Bombing-Kit)



Dieses Set besteht aus Zeitzündenbomben, Bomben mit Bewegungssensoren, fernzündbaren Bomben, einem Fernzünder und einem Bombendetektor.

Mit diesen Bombentypen lassen sich eine Vielzahl von verschiedenen Bombenfallen herstellen.

Allgemeines zum Thema Bomben

Drücke die Taste **[S]**, um das Bombing-Kit auszuwählen. Wähle danach mit der Taste **[F]** die jeweilige Bombe aus (Mit **[F]** schaltest du auf den nächsten Modus, mit **[SHIFT]** **[F]** wieder auf den vorherigen!).

- Eine Bombe muss immer erst scharf gemacht werden. Dieser Vorgang wird durch einen Ladebalken auf dem Bildschirm dargestellt. Wenn du die linke Maustaste vor Beendigung des Scharfmachens loslässt, ist die Bombe nicht scharf und sie wird automatisch wieder im Gepäck verstaut.
- Wenn dein Söldner beim Scharfmachen einer Bombe vor einem Gegenstand/Fahrzeug steht, so wird die Bombe nach dem Scharfmachen automatisch dort platziert – andernfalls legt er sie auf dem Boden ab.
- Eine scharfe Bombe erkennt man an dem roten „Kegel“, der über der Bombe errichtet wird. Dieser

- Kegel ist als Warnung für die Soldaten des Teams sichtbar, welches die Bombe platziert hat. Der Gegner sieht diesen Kegel nicht!
- Eine Bombe unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind!

Bomben mit Zeitzünder

Bomben mit Zeitzünder detonieren nach dem Ablauf einer vorher bestimmten Zeitspanne.

- Drücke die Taste **[S]**, um das Sprengstoff-Set auszuwählen.
- Wähle danach mit der Taste **[F]** die Bombe mit Zeitzünder aus.
- Stelle durch Auf- und Abdrehen des Mausekkrads (Alternative: „Bild hoch“, „Bild runter“-Tasten) die Detonationszeit ein. Die Detonationszeit kann in 5 Sekunden-Schritten von 5 bis 60 Sekunden eingestellt werden.
- Mache die Bombe scharf, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst, bis der Vorgang abgeschlossen ist.
- Die Bombe wird platziert, der Countdown läuft.
- Bring dich in Sicherheit!

Alternative

Mache die Bombe durch Drücken der rechten Maustaste scharf. Nach Beendigung des Vorgangs wirft dein Söldner die Bombe in seine Sichtrichtung. Vorteil: er muss nicht so weit rennen, um sich in Deckung zu begeben. Nachteil: die Bombe wird nicht so genau platziert.

Bomben mit Bewegungssensor

Bomben mit Bewegungssensor explodieren, wenn sich jemand schnell im Radius des Sensors bewegt. Dieser Radius kann vom Spieler festgelegt werden, um ihn so für die Platzierung innerhalb eines Gebäudes (als Falle hinter einer Tür) oder im offenen Gelände einzustellen.

1. Drücke die Taste **[S]**, um das Bombing-Kit auszuwählen.
2. Wähle danach mit der Taste **[F]** die Bombe mit Bewegungssensor aus.
3. Stelle durch Auf- und Abdrehen des Mastrads (Alternative: „Bild hoch“, „Bild runter“-Tasten) den Sensorradius ein. Der Radius kann in 1 Meter-Schritten von 3 bis 6 Meter eingestellt werden.
4. Mache die Bombe scharf, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst, bis der Vorgang abgeschlossen ist.
5. Die Bombe wird platziert, der Countdown läuft.
6. Lauf so schnell wie möglich aus dem Bereich des Sensorradius heraus! Beim Platzieren der Bombe siehst du einen gelben Dom über der Bombe. Wenn dieser nach kurzer Zeit die Farbe Rot annimmt, ist sie scharf. Sie reagiert dann auf jede schnelle Bewegung – auch auf deine!

Alternative

Mache die Bombe durch Drücken der rechten Maustaste scharf. Nach Beendigung des Vorgangs wirft dein Söldner die Bombe in seine Sichtichtung. Vorteil: die Gefahr, von deiner eigenen Bombe erwischt zu werden, minimiert sich. Nachteil: die Bombe wird nicht so genau platziert.

Tipp

Personen, die sich sehr langsam innerhalb des Sensorradius bewegen, bringen diese Bomben nicht zur Explosion!

Bomben mit Fernzünder

Diese Bomben werden über einen Fernzünder zur Detonation gebracht. Dein Söldner oder einer deiner Kameraden sollte deshalb Sichtkontakt mit den platzierten Bomben haben, damit sie zum richtigen Zeitpunkt ausgelöst werden.

1. Drücke die Taste **[S]**, um das Bombing-Kit auszuwählen.
2. Wähle danach mit der Taste **[F]** die Bombe mit Fernzünder aus.
3. Mache die Bombe scharf, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst, bis der Vorgang abgeschlossen ist.
4. Die Bombe wird platziert.
5. Begebe dich in Sicherheit und wähle mit der Taste **[F]** den Fernzünder.
6. Begibt sich ein lohnendes Ziel in den Dom der scharfen Bombe, betätige die linke Maustaste, um die Bombe zur Detonation zu bringen.

Tipp

Platziere mehrere Fernzünderbomben hintereinander: Wenn die letzte Bombe abgelegt ist, nimm den Fernzünder in die Hand. Durch mehrmaliges Drücken auf den Fernzünder (linke Maustaste) kannst du sie nacheinander zur Detonation bringen, wobei die zuerst gelegte Bombe auch zuerst detoniert. Wenn du alle gleichzeitig zur Explosion bringen willst, drücke einmal auf die rechte Maustaste!!

Hinweis

Wenn man die Waffen-Slots wählt, wird ein entsprechendes Symbol unten links am Bildschirm gezeigt. Wählt man denselben Slot zweimal an, wird dieser deaktiviert und kein Symbol wird angewählt, der Söldner hat damit freie Hände. Dies ist dann sinnvoll, wenn die Laufgeschwindigkeit des Söldners durch die Waffe verringert wird.

Der Bombendetektor

Dieser funktioniert genauso wie der Bombendetektor, der im Pionier-Set enthalten ist: Wähle mit der Taste **[S]** das Sprengstoff-Set. Wähle nun mit **[F]** den Bombendetektor aus. Halte die linke Maustaste gedrückt. Ist eine Bombe in der Nähe, so hörst du einen Piepton. Wenn sich dein Söldner nun bewegt (bitte vorsichtig!), ändert sich der Ton. Die Lautstärke des Tons nimmt zu, je näher dein Söldner der Bombe kommt. Die Frequenz des Tons zeigt dir die Richtung an, in der die Bombe platziert ist. Zusätzlich erscheint vor dem Söldner ein grüner, pulsierender Kreis. Dieser pulsiert schneller und ändert seine Farbe nach Rot, wenn dein Söldner sich der Bombe nähert.

Scharfschützen-Set (Sniper-Kit)



Das Sniper-Kit beinhaltet ein Tarn-Set, mit dem der Scharfschütze sich perfekt seiner Umgebung anpassen kann. Geradezu unsichtbar, bemerkt man ihn erst, wenn er feuert oder sich bewegt. Der Scharfschütze ist auch in der Lage, schneller sein Ziel anzuvisieren. Während bei anderen Soldaten nach einem anstrengenden Lauf das Herz schnell schlägt und aufgrund des hohen Pulses das Fadenkreuz der Waffe noch nicht richtig zentriert ist, kann der Scharfschütze seinen Puls um ein erheblich schnelleres Maß absenken und zur nötigen Ruhe für den Zielanschlag kommen.

In Tarnstellung gehen (funktioniert nur wenn der Söldner kniet oder liegt!):

1. Drücke die Taste **[S]**, um das Sniper-Kit auszuwählen.
2. Drücke die linke Maustaste und halte sie gedrückt. Es erscheint eine Fortschrittsanzeige. Diese Anzeige simuliert die Verschmelzung deines Söldners mit der Umgebung. Wenn die Ladeanzeige nach ca. 5 Sekunden vollständig gefüllt ist und verschwindet, ist dein Söldner für gegnerische Soldaten unsichtbar.
3. Wenn dein Söldner sich in diesem Zustand bewegt oder schießt, verliert er diese Unsichtbarkeit.

Deshalb:

- Schleunigst einen Positionswechsel vornehmen und (wie oben beschrieben) erneut in Tarnstellung gehen!
- Denk daran zu deiner Waffe zu wechseln nachdem du das Feature benutzt hast!

Hinweis

Dein Söldner kann mit dem Scharfschützen Set sein Scharfschützengewehr nachladen, ohne seinen Blick vom Zielfernrohr zu nehmen, d. h. du kannst das Ziel beim Nachladen im Auge behalten. Dies funktioniert jedoch nur mit dem Scharfschützen-Set!

Denke aber daran: nach dem ersten Schuss verliert dein Söldner seine Unsichtbarkeit! Wäge deshalb gut ab, ob du einen zweiten Schuss auf das Ziel setzen willst oder lieber die Position wechselst, um es dann später erneut probieren zu können.

Kommandanten-Set (Commander-Kit)

Dieses Set besteht aus einem PDA (Personal Digital Assistant) mit Satelliten-Uplink zum Spionagesatelliten und dem Aktivierungsgerät für mobile Spawnpunkte.

Hinweis

Du kannst das Fernglas schneller mit der Taste [G] aktivieren. du kannst dich bei aktiviertem Fernglas nicht bewegen! Solltest du das wünschen, so kehre in die normale Ansicht zurück, wechsle die Position deines Söldners und aktiviere das Fernglas erneut.

Der PDA

Über den PDA kann der Kommandant in den Kommandanten-Modus gehen, was ihm eine bessere Koordination und Kommunikation mit seinem Team ermöglicht. Hierbei wird ein vom Satelliten per Echtzeit übermitteltes Bild auf das Display des Kommandanten gesendet. Er sieht das Schlachtfeld direkt von oben und kann über diese Anzeige seinen Teammitgliedern direkt Anweisungen geben.

Benutzen des PDA

- Drücke die Taste [5], um das Kommander-Kit auszuwählen.
- Wähle danach mit der linken Maustaste den PDA aus.

Hinweis

Im Trainingsmodus hast du jederzeit Zugriff auf den PDA – selbst wenn du nicht über das Kommandanten-Set verfügst. Drücke zum Aufrufen (und Schließen) des PDA die Taste [M].

Die Anzeigen des PDA

Die Ansicht zeigt das Schlachtfeld aus der Satellitenperspektive (Satellitenkarte). In der rechten oberen Ecke befindet sich eine Liste mit allen Soldaten des eigenen Teams.

Diese Liste beinhaltet:







- den Namen des Soldaten,





- den Gesundheitszustand,



- die Spezialausrüstung

-  Bot (vom Computer gesteuert)
-  Sanitärer
-  Pionier
-  Soldat
-  Kommandant
-  Scharfschütze

-  Sprengstoff-Experte
-  Soldat ist tot

4. was er gerade macht:

-  bewegt sich normal
-  schleicht
-  benutzt Gegenstand
-  im freien Fall
-  am Fallschirm
-  Soldat ist tot

5. wo er ist:

-  im Freien
-  im Fahrzeug
-  im Panzer
-  im Helikopter
-  im Jet
-  im Senkrechtstarter
-  Soldat ist tot

6. seine aktuelle Waffe:

-  Messer
-  Pistole
-  Gewehr
-  Panzerfaust/
Panzerabwehr

-  Granate
-  Maschinengewehr
-  Scharfschützengewehr

Auf der Satellitenkarte sieht man die Standorte dieser Teammitglieder. Jedes Teammitglied wird mit seinem Namen und dem Symbol seiner Spezialausrüstung angezeigt:

-  Bot (vom Computer gesteuert)
-  Sanitäter
-  Pionier
-  Soldat
-  Kommandant
-  Scharfschütze
-  Sprengstoff-Experte

Navigieren mit der Karte:

- a) Auf der Satellitenkarte ist Norden immer oben!
- b) Die Satellitenkarte verfügt über ein quadratisches Raster. Der Maßstab des Rasters wird mittig über der Karte in Meter pro Raster angezeigt.
- c) Die Satellitenkarte kann durch Drehen des Mausekkrads (Alternative: „Bild hoch“, „Bild runter“-Tasten) nach oben oder unten herein- oder herausgezoomt werden.
- d) Wird der Mauszeiger an einen Rand der Satellitenkarte bewegt, so verschiebt sich der Kartenausschnitt dementsprechend.

Alternative


Die Satellitenkarte kann auch über die vier Cursortasten in die entsprechende Richtung gescrollt werden!


Befehle erteilen


So erteilst du einem Soldaten deines Teams Befehle:


- a) Klicke auf den Namen des Soldaten in der Liste auf der rechten Seite des Bildschirms. Daraufhin färbt sich der Listeneintrag des gewählten Soldaten auf der rechten Seite des Bildschirms rot.
- b) Klicke auf eine Position auf der Karte. Dein Soldat bewegt sich nun dorthin.
- c) Klickst du auf eine gegnerische Einheit, so wird der Soldat dieses Ziel angreifen.


Du kannst die Befehle auch über die Befehlsliste am linken Bildschirmrand erteilen. Wähle dazu zuerst den Soldaten aus, dann den Befehl und danach klicke auf die Stelle auf der Karte, an der der Befehl ausgeführt werden soll. Dort gibt es folgende Befehle:


 **Bewegen:** der Soldat soll sich an eine Position begeben.


 **Angreifen:** der Soldat soll dieses Objekt/diesen Soldaten angreifen.

 **Hilfe:** der Soldat soll dieses Objekt/diesen Soldaten beschützen.

 **Logo + Tarnung:** hier legt der Kommandant das Logo und das Tarnschema für sein gesamtes Team fest (nur im MP-Modus).

 **Basis:** hier geht es zum Bootcamp. Dort kannst du deine Ausrüstung gefahrlos testen, mit Fahrzeugen und Helikoptern trainieren und dich auf die kommenden Missionen vorbereiten (nur im Trainingsmodus)


 **Geld aufteilen:** hiermit wird das Teamkonto gleichmäßig auf das Team verteilt.

 **Verlassen:** PDA schließen.

Raketenwerfer

Der Raketenwerfer ist die schwerste Waffe des Soldaten. Es gibt sie in vielen Variationen und man kann damit Panzer, Helikopter, Jets oder andere harte Ziele angreifen. Mit dieser Waffe kann der Söldner gepanzerte Ziele unter Beschuss nehmen, ohne selbst ein Fahrzeug benutzen zu müssen. Der Raketenwerfer wird ebenfalls im Spezialslot untergebracht.

Den Raketenwerfer benutzen:

1. Drücke die Taste , um den Raketenwerfer auszuwählen.
2. Drücke die rechte Maustaste, um zur Zieloptik zu gelangen (sofern verfügbar).
3. Visiere dein Ziel an.
4. Drücke zum Auslösen die linke Maustaste.

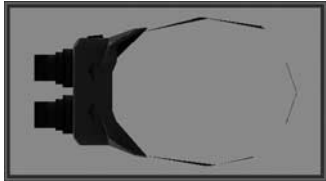
Beachte beim Abschuss eines Raketenwerfers folgende Punkte:

- Manche Raketenwerfer verfügen über keine Zieloptik. Ziele dann über das normale Fadenkreuz.
- Manche Raketenwerfer müssen das Ziel erst erfassen. Du siehst eine Meldung auf dem Bildschirm, wenn das Ziel erfasst wurde. Wenn das Ziel sich bewegt, musst du es während der Zielerfassung permanent im Zentrum des Fadenkreuzes halten, d. h. du musst dem Ziel mit dem Fadenkreuz folgen. Betätigst du den Auslöser, bevor das Ziel erfasst wurde, wird die Rakete blind abgeschossen und sucht sich per Zufall ihr Ziel bzw. fliegt einfach geradeaus.

Spezialausrüstung

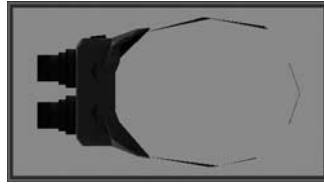
Dein Söldner kann am Waffenterminal auch folgende Spezialausrüstung kaufen:

Infrarotsichtgerät



Mit diesem Gerät erkennt dein Söldner Wärmequellen (wie Soldaten oder Fahrzeuge) auch unter widrigsten Sichtbedingungen. Drücke zum Aktivieren bzw. Deaktivieren dieses Geräts die Taste **[I]**. Das Infrarot hat eine begrenzte Sichtweite.

Nachtsichtgerät



Mit diesem Gerät kann dein Söldner auch im Dunkeln seine Umgebung erkennen und erfolgreich agieren. Drücke zum Aktivieren bzw. Deaktivieren dieses Geräts die Taste **[N]**.

Die Spielerkarte

Jeder Spieler kann über die Taste **[M]** die Spielerkarte ein- und ausblenden. Die Karte zeigt das Gelände von oben. Diese Karte gilt nur zur Orientierung. Über diese Karte können keine Befehle erteilt werden!

Direkt auf der Spielerkarte siehst du folgende Symbole:



Wegpunkte, die der Kommandant festgelegt hat.



Standort des Ziels, welches mit einer Bombe zerstört werden muss.

In der rechten unteren Ecke der Karte befindet sich mehrere Schaltflächen, mit denen du den Kartenausschnitt steuern kannst. Durch einen Klick auf die Pfeilspitzen verschiebst du die Karte in die entsprechende Richtung. Mit einem Klick auf + oder - zoomst du in die Karte hinein bzw. aus ihr heraus. Der kleine Kreis in der Mitte zentriert die Karte um deine Spielerposition.

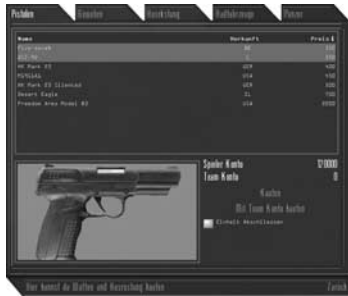
Das Waffenterminal

Du findest das Waffenterminal in deiner Basis und auf dem Spielfeld verteilt.

So sieht ein Terminal im Spiel aus:



Mit diesem Waffenterminal kann dein Söldner sich und sein Team ausrüsten. Um das Waffenterminal zu betreten, muss dein Söldner unmittelbar davor stehen. Wenn du die entsprechende Meldung auf dem Bildschirm siehst, drücke die Taste **[E]**, um das Terminal zu betreten.



Die Waffen bzw. Ausrüstungsgegenstände sind in ihre Klassen unterteilt. Klicke auf die entsprechenden Schaltflächen, um die Waffen der verschiedenen Klassen aufzulisten. Du siehst daraufhin ein 3D-Bild der Waffe im unteren Fenster. Du kannst die Waffe um ihre Achse drehen, indem du die rechte Maustaste gedrückt hältst und die Maus nach links und rechts bewegst.

Wenn du dich für einen Ausrüstungsgegenstand entschieden hast, klicke auf „Kaufen“, um ihn aus dem Terminal zu nehmen. Verlasse den Terminal mit einem Klick auf „Ende“.

Im Trainingsmodus findest du am Anfang einer Kampagne im Waffenterminal nur die Waffen, die dir als Grundausstattung zugeteilt wurden (das gleiche gilt für Einzelmissionen). Wenn dein Söldner eine Mission erfolgreich abgeschlossen hat, so kann er als Belohnung neue Ausrüstungsgegenstände erhalten (abhängig von der Mission; siehe Missionsbeschreibung). Diese stehen dir dann ab der nächsten Mission im Waffenterminal zur Verfügung. Somit wächst im Verlauf einer Kampagne dein Waffenvorrat beträchtlich an.

Um andere Mitglieder deines Teams auszurüsten, mache Folgendes:

Öffne den Waffenterminal und klicke auf „Team ausstatten“. Es erscheint der Teamausrüstungsbildschirm.

Auf der rechten Seite siehst du eine Liste mit allen Mitgliedern deines Teams. In der Mitte siehst du die 5 verschiedenen Waffenslots (Slot 1 oben bis Slot 5 unten).

Klicke nun auf den Namen des Soldaten, den du ausrüsten willst. Daraufhin siehst du links den aktuell gewählten Soldaten. Mit einem Doppelklick auf einen Waffenslot öffnest du das Waffenauswahlfenster. Wähle die gewünschte Waffe aus und bestätige den Kauf mit einem Klick auf „Kaufen“. Du kannst hier alle Slots auf einmal bestücken, indem du dir aus jeder Ausrüstungskategorie eine Waffe auswählst und deren Kauf bestätigst.

Kehe erst dann mit einem Klick auf „Zurück“ zum Teamausrüstungsbildschirm zurück und die gekauften Gegenstände erscheinen nun in den entsprechenden Slots.

Rüste deine anderen Soldaten ebenso aus. Wenn du mit allen Soldaten fertig bist, klicke auf „Zurück“, um den Teamausrüstungsbildschirm zu verlassen und erneut auf „Zurück“ um den Waffenterminal zu verlassen.

Die Fahrzeug-/Helikopter- und Flugzeugterminals

Du findest diese Terminals ebenfalls innerhalb deiner Basis. Es gibt ein Terminal für Helikopter, eines für Landfahrzeuge und eines für Flugzeuge.



Mit diesen Terminals kann dein Söldner für sich und sein Team ein Fahrzeug bzw. Helikopter oder Flugzeug kaufen. Um das Terminal zu betreten, muss dein Söldner unmittelbar davor stehen. Wenn du die entsprechende Meldung auf dem Bildschirm siehst, drücke die Taste [E], um das Terminal zu betreten.



Die Vehikel sind in ihre Klassen unterteilt. Klicke auf die entsprechenden Schaltflächen, um die Vehikel der verschiedenen Klassen aufzulisten. Du siehst daraufhin ein 3D-Bild der Waffe im unteren Fenster. Du kannst das

Vehikel um seine Achse drehen, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus nach links und rechts bewegst.

Hinweis

Ist die Schaltfläche „Einheit abschließen“ aktiviert, so kannst nur du das erworbene Vehikel benutzen. Damit hast du nach dem Kauf des Vehikels und des Verlassen des Terminals ca. 30 Sekunden Zeit, um dein Vehikel zu besteigen. Niemand anderes kann dir dein Fahrzeug stehlen. Ist die Schaltfläche „Einheit abschließen“ deaktiviert, kannst du mit deinem Geld auch Vehikel für Teamkameraden erwerben, die pleite sind.

Wenn du dich für ein Vehikel entschieden hast, klicke auf „Kaufen“, um es aus dem Terminal zu nehmen. Verlasse den Terminal mit einem Klick auf „Fertig“.

Im Trainingsmodus findest du am Anfang einer Kampagne im Fahrzeug Terminal nur die Vehikel, die dir als Grundausstattung zugeteilt wurden (das gleiche gilt für Einzelmissionen). Wenn dein Söldner eine Mission erfolgreich abgeschlossen hat, so kann er als Belohnung neue Vehikel erhalten (abhängig von der Mission; siehe Missionsbeschreibung). Diese stehen dir dann ab der nächsten Mission im Fahrzeug Terminal zur Verfügung. Somit wächst im Verlauf einer Kampagne dein Fuhrpark beträchtlich an.

Kaufen von Waffen und Fahrzeugen im Mehrspielermodus:

Im Mehrspieler Modus verläuft die Waffen- und Fahrzeugversorgung ein

wenig anders. Dein Team verfügt zu Beginn einer Mission/Kampagne über eine bestimmte Geldmenge auf dem Team Konto. Da Vehikel sehr teuer sind, werden sie normalerweise mit dem Team Konto gekauft. Wenn ein Teammitglied ein Vehikel kaufen will, das mit dem Team Konto bezahlt werden soll, so wählt dieses Teammitglied das Vehikel aus und klickt im Terminal auf „Mit Team Konto kaufen“. Der Kommandant des Teams erhält nun automatisch auf seinem Spielbildschirm eine Anfrage, die ihn über den gewünschten Kauf informiert. Er entscheidet nun, ob der Kauf getätigt werden kann oder nicht, indem er auf seinem Spielbildschirm die Schaltfläche „Anforderung bestätigen“ oder „Anforderung abgelehnt“ anklickt. Der Kommandant hat auch die Möglichkeit im Kommandantenmodus die Kaufanfragen auf „Immer bestätigen“, „Immer anfragen“ oder „Immer ablehnen“ einzustellen oder das Teamkonto zu verteilen.

Kommunikation (AGS – Gestensystem)

In SSW kommuniziert ihr über das Gestensystem (AGS – Advanced Gesture System). In diesem System sind viele nützliche, aber auch spassige Gesten enthalten. Zu den meisten Gesten gibt es auch einen Text. Dieser wird dann im Textfenster zur Erläuterung angezeigt. Einige Gesten bedürfen allerdings wahrlich keiner Erklärung...

Team-Gesten werden nur an das eigene Team geschickt, die allgemeinen Gesten an alle im Spiel befindlichen Spieler – manche davon aber nur für Spieler, die sich in der Nähe des Absenders befinden.

SSW verfügt über 200 verschiedene Gesten. Alle hier aufzulisten würde den Rahmen dieses Handbuchs sprengen. Deswegen erklären wir dir hier nur die verschiedenen Kategorien. Viel Spaß beim Ausprobieren aller Gesten!

Drücke zum Aufrufen des AGS-Menüs **V**. Daraufhin erscheint ein Untermenü (unten siehst du die Tastenbelegung, mit der du das jeweilige Untermenü öffnest). Klicke im Untermenü die Taste des farblich hervorgehobenen Buchstabens und dein Söldner führt die jeweilige Geste aus.

Team-Gesten

- O** **Offensiv** = Angriffsbefehle für dein Team
- D** **Defensiv** = Verteidigungsbefehle für dein Team.
- S** **Gesichtet** = Teile deinem Team mit, was du gesichtet hast.
- V** **Fahrzeug** = Gebe Befehle zur Fahrzeugsteuerung oder den Befehl zum Ein- oder Aussteigen.
- J** **Jobspezifisch** = Gebe Auskunft über deine momentane Aktion bzgl. deiner Spezialfähigkeit.
- M** **Militärisch** = Alles über Flankenschutz, Feuereröffnung, gesicherte Feinde, Granateneinsatz etc.
- N** **Benötige** = Damit kannst du geeignete Unterstützung anfordern.
- C** **Bestätige** = Meldungen und Bestätigungen über erhaltene Befehle, ausgeschaltete Feinde, etc.
- R** **Report/Status** = Gebe einen aktuellen Statusreport über deine momentane Situation ab.
- B** **Basis** = Alle offensiven und defensiven Befehle bzgl. deiner eigenen oder der gegnerischen Basis.
- Q** **Frage** = Frage dein Team, ob sie spezielle Hilfe benötigen oder was sonst gerade passiert ist.

Allgemeine Gesten

- W** **Gut gemacht** = Zeige den anderen Spielern, dass du von ihrer Spielweise beeindruckt bist. Hier findest du auch verschiedene dramatische Sterbeszenen, mit denen du dem Gegner deinen Respekt über dessen Leistung vermitteln kannst.
- T** **Spott** = Zeige dem Gegner mit coolen Sprüchen und derben Gesten, dass du von seiner Spielweise gar nicht beeindruckt bist.
- Y** **Sieg** = Freu dich, wenn du den Gegner besiegt hast – und zeige es!
- F** **Spass!**
- E** Noch mehr Gesten aus der Spaß und Freude Abteilung.
- A** Diese sind nur für den Trainingsmodus und kontrollieren deine Computer gesteuerten Kameras.

Das Schlachtfeld (ADS - Landschaftszerstörung)

SSW besitzt das komplexeste Zerstörungssystem (ADS = Advanced Destruction System), das es je in einem Multiplayer Spiel gegeben hat. Was man auch sieht, es lässt sich zerstören – selbstverständlich auch online!

- **Explosionen hinterlassen echte Krater**
Feuert der Spieler eine schwere Waffe ab, wird dies die Szenerie nachhaltig beeinflussen und entsprechenden Schaden verursachen. Damit ist es z. B. möglich, die Aufmarschwege des Gegners zu zerstören.
- **Zerstörung von Gebäuden**
Es ist möglich einzelne Häuserwände zum Einsturz zu bringen, oder das gesamte Gebäude in

Schutt und Asche zu legen. Wenn sich ein gegnerischer Scharfschütze in einem Haus verschanzt hat, dann beraube ihn einfach seiner Deckung, in dem dein Söldner seinen Unterschlupf zerstört. Schicke danach deine eigene Truppe vor, um das Trümmerfeld als Deckung für weitere Aktionen zu nutzen.

- **Zusätzliche Tarnungsmöglichkeiten**
Schiesse auf Blattwerk und Äste oder fälle ganze Bäume, um dich darin perfekt getarnt zu verstecken. Dank dieser Tarnung wird dein Söldner für den Gegner nur schwer zu entdecken sein.
- **Synchronisation der dynamischen Spielumgebung im Mehrspieler-Modus**
All diese Zerstörungen werden mittels ADS nicht nur auf Deinem eigenen Bildschirm zu sehen sein, sondern sind auch sofort für alle anderen Online-Spieler sichtbar. Dieses Feature ist einzigartig!

Wirkungsbereich des Schadens

Grundsätzliches:
In SSW wird der Effekt von Explosionen auf Landschaft, Fahrzeuge und Soldaten mittels des Wirkungsbereichs von Geschossen berechnet. Grundsätzlich ist es bei SSW so, dass je weiter man sich vom Einschlagspunkt eines Explosivgeschosses aufhält, desto geringer der Schaden ist.

Für jeden Munitionstyp gibt es einen eigenen Schadensbereich. Der Schadensbereich wird durch Objekte, die sich zwischen dem Einschlagspunkt und dem Standort des Soldaten befinden, weiter eingegrenzt. Doch auch diese Deckung kann durch die Explo-

sion zerstört und weggefegt werden und den Soldaten dann trotzdem verletzen. Man kann sich auch in oder hinter den Fahrzeugen vor dem Beschuss schützen. Doch wenn die Fahrzeuge explodieren, dann wirkt sich die Explosion auch auf alle Soldaten im direkten Umkreis aus.

Es wird jedoch niemand durch herab fallende Trümmerteile verletzt, da dies zu sehr vom Zufall gesteuert wird und für den Spieler frustrierend wäre.

Schadensmodell der Landschaft:

- Söldner unterscheidet Landschaftselemente am Material. Grundsätzlich gibt es Holz, Stein und Beton als Hauptmaterialien.
- Holzhäuser sind Sichtschutz und schützen vor kleineren Kalibern. Stärkere Waffen können eine oder mehrere Holzwände durchschlagen, verlieren dabei aber an Wirkung.
- Steinhäuser schützen gut vor den meisten Gewehren, sind aber anfällig für Spreng-Granaten oder Raketen.
- Betonhäuser sind der beste Schutz im Spiel und können nur durch einige wenige Waffen beschädigt werden wie Sprengstoff, Flugzeugbomben oder schwere Raketen.
- Bäume verhalten sich wie Holzhäuser, fallen nur bei stärkerem Beschuss um. Wird ein gefallener Baum durch ein sehr schweres Fahrzeug überfahren, wird er komplett vernichtet.

- Zäune gibt es aus Holz, Stein und Maschendraht. Diese verhalten sich entsprechend ihres Materials. Durch Maschendrahtzaun kann man durchschieszen, durch Steinmauern nicht.

Schadensmodell bei Fahr- und Flugzeugen/Helikoptern:

- Das Schadensmodell registriert, an welcher Stelle des Fahrzeugs das Geschoss auftrifft und eventuellen Schaden anrichtet. Bei Fahrzeugen ist die schwächste Stelle stets das Heck. Hier genügend, im Vergleich zu den anderen Seiten des Fahrzeugs, weniger Treffer, um es auszuschalten.
- Beginnt ein Fahrzeug zu brennen, so wird es nach einer geringen Zeitspanne auch explodieren. Soldaten in unmittelbarer Umgebung des brennenden Fahrzeugs sollten ebenso in Deckung gehen.
- Flugabwehrraketen explodieren, wenn sie sich auf eine bestimmte Entfernung dem Zielobjekt nähert haben. Man muss einen Jet oder Helikopter nicht zwingend direkt treffen, um ihn zum Absturz zu bringen. Der Explosionsradius und die Wucht der Explosion kann alleine dazu ausreichen.
- Die meisten Hubschrauber sind ungepanzert und können auch durch schwere MG oder Gewehre beschädigt werden.

Schadensmodell bei Soldaten:

- Bei den Soldaten gibt es mehrere Trefferzonen. Ein Schuss in den Rumpf oder Kopf verursacht mehr Schaden als ein Schuss in die Arme oder Beine.

- Eine Schutzweste nimmt den Schaden an allen Körperteilen zuerst an bevor der Soldat direkt Schaden nimmt. Die Weste schützt jedoch nicht so gut vor Splintern oder Explosionen.

Der Söldner im Fahrzeug

Die Richtungssteuerung (links/rechts), sowie das Beschleunigen und Bremsen der Fahrzeuge erfolgt standardmäßig über die Tastatur (Standardeinstellung: über die Pfeiltasten oder A,W,S,D).

Mit der Maus ändert man die Sichtrichtung.

Bei Fahrzeugen, die über einen Turm (mit Waffe) verfügen, wird ein Fadenkreuz für die Waffe angezeigt. Dieses Fadenkreuz signalisiert die Sichtrichtung und Schussrichtung. Um die Waffe im Turm zu heben oder zu senken, bewege die Maus nach oben bzw. unten.

Die Tastenbelegungen:

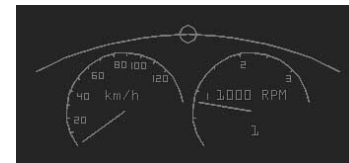
- [E]** in Fahrzeug einsteigen bzw. aussteigen
- [W]** beschleunigen
- [S]** bremsen bzw. rückwärts
- [SPACE]** Handbremse
- Maus** umsehen bzw. Turm/Waffe drehen und zielen
- Linke Maustaste** Hauptwaffe abfeuern (sofern verfügbar)
- Rechte Maustaste** Sekundärwaffe abfeuern (sofern verfügbar)
- Rück-Taste** Sitzposition ändern (sofern verfügbar)
- [L]** Schützenposition sperren

Anzahl der Sitzplätze:

Jedes Fahrzeug kann unterschiedlich viele Soldaten aufnehmen.

Das Interface:

Wenn sich dein Söldner in einem Fahrzeug befindet, so wird im linken oberen Bildschirmbereich eine Anzeige eingeblendet.



Diese zeigt Folgendes an:

Links sieht man den Tachometer, der die aktuelle Geschwindigkeit anzeigt. Rechts davon befindet sich der Drehzahlmesser. Über diesen Anzeigen siehst du einen Halbkreis, der dein Lenkrad darstellt. Der kleine Kreis, der sich entlang dieses Halbkreises bewegt, stellt den aktuellen Lenkredeinschlagswinkel dar. Befindet sich der Kreis in der Mitte, so fährt dein Fahrzeug geradeaus.

Der Söldner im Flugzeug

Die Steuerung des Flugzeugs erfolgt zum größten Teil mit der Maus. Wird die Maus nach oben oder unten bewegt, so steigt bzw. sinkt das Flugzeug (Höhenrunder). Wird die Maus nach links oder rechts bewegt, so rollt das Flugzeug nach links oder rechts (Querruder).



Die Tastenbelegungen:

- E** in Flugzeug einsteigen bzw. aussteigen
- W** Schub erhöhen
- S** Schub verringern
- A** Seitenrunder links
- D** Seitenrunder rechts
- SPACE** steigen (nur bei Senkrechtstartern)
- CTRL** absinken (nur bei Senkrechtstartern)
- Linke Maustaste
Hauptwaffe abfeuern (sofern verfügbar)
- Rechte Maustaste
Sekundärwaffe abfeuern (sofern verfügbar)
- C** Kameraansicht ändern
- Rück-Taste
Sitzposition ändern (sofern verfügbar)
- L** Flugzeug abschließen

Anzahl der Sitzplätze:

Jedes Flugzeug kann unterschiedlich viele Soldaten aufnehmen.

Das HUD:

Wenn sich dein Söldner in einem Flugzeug befindet, so wird in der Bildschirmmitte die sogenannte HUD-Anzeige eingeblendet.

Die HUD-Anzeige besteht aus folgenden Elementen:

Fadenkreuz: dieses befindet sich in der Mitte des HUD.

Steuerkreuzanzeige: diese befindet sich mittig im unteren Bereich des HUD. Die Steuerkreuzanzeige besteht aus einem kleinen Kreis, der sich in einem größeren Kreis befindet. Der große Kreis verändert nie seine Position und ist das Zentrum deines Steuerkreuzes. Der kleine Kreis stellt den aktuellen Ausschlag eines Steuerknüppels dar. Die Position des kleinen Kreises veränderst du durch die Bewegungen deiner Maus und entspricht den Ausschlägen eines Joysticks. Befindet sich der kleine Kreis rechts vom größeren Kreis, so rollt das Flugzeug nach rechts. Befindet er sich unterhalb vom größeren Kreis, so steigt das Flugzeug. Entsprechendes gilt für die anderen Richtungen.

Sollte der kleine Kreis exakt mittig im größeren Kreis sein, so ist dein Steuerknüppel zentriert.

Künstlicher Horizont und Fluglageanzeige:

In der Mitte des HUD ist stets ein großes W zu sehen, das auf beiden Seiten mit waagrechten Linien verlängert ist. Dies ist deine Fluglageanzeige. Der künstliche Horizont besteht aus 2 waagrechten Linien (grün und blau), die parallel zueinander angeordnet

sind. Wenn das Flugzeug in der Horizontalen fliegt, dann befindet sich die Fluglageanzeige innerhalb und parallel zu den Horizontlinien.

Höhenmesseranzeige: diese befindet sich auf der rechten und linken Seite des HUD und wird durch waagerechte Striche dargestellt, die sich je nach Steig- oder Sinkflug nach unten oder oben bewegen. Oberhalb dieser Skala sieht man die aktuelle Höhe des Flugzeugs. Diese wird in Metern über Grund angegeben.

Der Söldner im Helikopter

Die drei Hauptkontrollen eines Helikopters sind die zyklische Steuerung, das Kollektiv und die Steuerung des Heckrotors über die Ruderpedale.

Die zyklische Steuerung:

Die zyklische Steuerung kontrolliert die Nicklage des Helikopters (Nase des Helikopters hoch und runter) und den Rollwinkel (seitliche Kippage) durch Bewegung der Maus.

Wird die Maus nach vorne bewegt, so neigt sich die Nase des Helikopters nach unten und er gewinnt an Vorwärtsgeschwindigkeit.

Wird die Maus nach hinten bewegt, so steigt die Nase des Helikopters nach oben, er verliert an Geschwindigkeit und beginnt schließlich rückwärts zu fliegen.

Wird die Maus nach links oder rechts bewegt, so wird sich der Helikopter in die entsprechende Richtung neigen (rollen).

Achtung: Bei all diesen Flugmanövern verliert der Helikopter an Höhe, was durch Drücken der Taste **W** (steigen) korrigiert werden muss.

Tipp

Da die Kontrolle des Hubschraubers nach vorne und hinten Höhe verliert, was man mit W kompensieren muss, kann man dies auch zum Vorteil nutzen: Um kurzzeitig an Höhe zu gewinnen beim Vorwärtsflug einfach kurz die Maus nach hinten bewegen. Dies ist besonders nützlich im Tiefflug!

Das Kollektiv:

Das Kollektiv ist für die Auftriebskraft des Hauptrotors verantwortlich.

Erhöht man die Kraft des Kollektivs durch Drücken der Taste **W**, so steigt der Helikopter.

Vermindert man die Kraft des Kollektivs durch Drücken der Taste **S**, so sinkt der Helikopter.

Der Heckrotor:

In einem echten Helikopter wird der Heckrotor über die Ruderpedale gesteuert. Bei SSW bewirkt das Drücken der Taste **A** das Schwenken der Nase des Helikopters nach links und das Drücken der Taste **D** das Schwenken der Nase nach rechts. Setzt man die Steuerung des Heckrotors zusammen mit der zyklischen Steuerung ein, so ist man in der Lage, Flugwenden viel schneller und enger durchzuführen.

Es gibt bei SSW zwei Möglichkeiten, die Fluglage und Höhe eines Helikopters schnell und einfach zu stabilisieren. Dies ist hilfreich, wenn man beginnt, die Kontrolle über den Helikopter zu verlieren oder man in der Hitze des Gefechts die Orientierung verloren hat.

Durch einmaliges Drücken der **SPACE** - Taste zentriert man das Kollektiv und der Helikopter beginnt, sich auf der aktuellen Höhe zu stabilisieren.

Durch einmaliges Drücken der **CTRL** - Taste kann man das Steuerkreuz stabilisieren.

Tipp

Helikopter-Kontrollen sind ein wenig schwerfällig! Übersteuere deinen Helikopter nicht, sondern gib ihm Zeit, die neuen Befehle zu verarbeiten. Ein häufiger Fehler beim Helikopterflug ist ein Übersteuern durch zu langes Betätigen eines Kontrollelements, weil anscheinend im ersten Moment nichts geschieht! Gehe deshalb feinfühlig mit den Kontrollen um, da zu viele hektische und harte Bewegungen an den Kontrollen den Helikopter schnell in wertlosen Schrott verwandeln können!

Die Tastenbelegungen:

- [E]** in Helikopter einsteigen bzw. aussteigen
- [W]** steigen
- [S]** sinken
- [A]** mittels Heckrotor nach links schwenken
- [D]** mittels Heckrotor nach rechts schwenken
- [SPACE]** Kollektiv zentrieren (aktuelle Höhe behalten)
- [CTRL]** Steuerkreuz zentrieren
- Linke Maustaste**
Hauptwaffe abfeuern (sofern verfügbar)
- Rechte Maustaste**
Sekundärwaffe abfeuern (sofern verfügbar)
- [C]** Kameraansicht ändern
- Rück-Taste**
Sitzposition ändern (sofern verfügbar)
- [H]** Ladung einhaken bzw. absetzen
- [L]** Helikopter abschließen

Anzahl der Sitzplätze:

Jeder Helikopter kann unterschiedlich viele Soldaten aufnehmen.

Das HUD:

Wenn sich dein Söldner in einem Helikopter befindet, so wird in Bildschirmmitte die sogenannte HUD-Anzeige eingeblendet.



Die HUD-Anzeige besteht aus folgenden Elementen:

Fadenkreuz: dieses befindet sich in der Mitte des HUD.

Steuerkreuzanzeige: diese befindet sich mittig im unteren Bereich des HUD. Die Steuerkreuzanzeige besteht aus einem kleinen Kreis, der sich in einem größeren Kreis befindet. Der große Kreis verändert nie seine Position und ist das Zentrum deines Steuerkreuzes. Der kleine Kreis stellt den aktuellen Ausschlag eines Steuerknüppels dar. Die Position des kleinen Kreises veränderst du durch die Bewegungen deiner Maus und entspricht den Ausschlägen eines Joysticks. Befindet sich der kleine Kreis rechts vom größeren Kreis, so bewegt sich der Helikopter nach rechts. Befindet er sich oberhalb vom größeren Kreis, so bewegt sich der Helikopter nach vorn. Entsprechendes gilt für die anderen Richtungen.

Sollte der kleine Kreis exakt mittig im größeren Kreis sein, so ist dein Steuerkreuz zentriert.

Steigratenanzeige: diese befindet sich auf der rechten Seite des HUD. Ober-

halb dieser Skala sieht man die aktuelle Höhe des Helikopters an. Diese wird in Metern über Grund angegeben.

An der Skala selbst befindet sich ein roter waagrechter Strich, der die „Soll“-Höhe grafisch darstellt. Das kleine grüne Dreieck auf der linken Seite der Skala repräsentiert die „Ist“-Höhe. Diese reagiert auf die Steuerung des Kollektivs. Erhöht man durch Drücken der Taste **[W]** die Leistung des Kollektivs, so steigt das Dreieck nach oben und „verfolgt“ den roten Strich bis die „Soll“-Höhe der „Ist“-Höhe entspricht. Verringert man die Leistung des Kollektivs durch Drücken der Taste **[S]**, so wandert das Dreieck nach unten, bis es wieder die „Soll“-Höhe erreicht hat.

Es gilt:

- Befindet sich das Dreieck unterhalb des roten Strichs, so sinkt der Helikopter.
- Befindet sich das Dreieck oberhalb des roten Strichs, so steigt der Helikopter.

Geschwindigkeitsanzeige: diese befindet sich auf der linken Seite des HUD und wird in km/h angegeben.

Geschwindigkeitsvektor: dieser besteht aus einer Linie, an deren Ende sich ein Kreis befindet und wird in der Mitte des HUD dargestellt. Es ist die grafische Darstellung der Geschwindigkeit und des Bewegungsmoments. Je schneller der Helikopter fliegt, desto länger wird die Vektorlinie. Die Ausrichtung der Linie gibt Auskunft über die Flugrichtung des Helikopters.



Der Söldner am Fallschirm

Dein Söldner kann aus Helikoptern und Jets per Fallschirm abspringen. Dies funktioniert so:

Durch Drücken der Taste **[E]** steigt dein Söldner aus dem Helikopter oder Flugzeug aus und fällt ungebremst zu Boden. Du kannst ihn jedoch mit der Maus und den normalen Richtungstasten (**[W]** **[S]** **[A]** **[D]**) steuern, damit beschleunigen oder leicht bremsen. Unterhalb deines Söldners befindet sich eine Anzeige, die die Fallgeschwindigkeit und die Höhe deines Söldners angibt.

Um den Fallschirm zu öffnen, drücke rechtzeitig die Taste **[E]**. Dazu darf er aber nicht zu schnell fallen. Um im Freifall zu bremsen benutze die Taste **[S]**.

Sobald dein Söldner am Lenkfallschirm hängt, kannst du den Fallschirm mit den normalen Richtungstasten (**[W]** **[S]** **[A]** **[D]**) und der Maus lenken, während der Söldner zu Boden schwebt. Behalte dabei die Geschwindigkeitsanzeige im Auge und verlangsame deinen Flug in den letzten Sekunden, damit sich dein Söldner bei der Landung nicht verletzt. Sobald dein Söldner wieder festen Boden unter den Füßen hat, verschwindet der Fallschirm automatisch.

Allgemeine Spielfunktionen

Um sich im Netzwerk zu unterhalten, gibt es zwei Möglichkeiten:

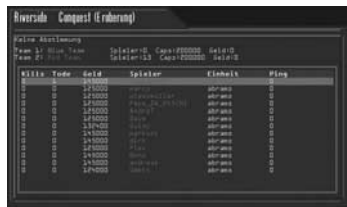
- [Z]** Chat Fenster öffnen
- [T]** Teamchat

Der Unterschied ist, dass Texte, die mit **[T]** abgeschickt werden, nur vom eigenen Team gesehen werden, während **[Z]** diese an alle Spieler schickt.

Beide Eingaben eignen sich auch um Konsolenbefehle zu benutzen. Siehe dazu den Abschnitt Konsolenbefehle.

- [E]** Team Status anzeigen

Diese Taste gibt im Mehrspielermodus eine Übersicht über alle Spieler, die auf dem gleichen Server spielen. Je nach Spielmodus und Servereinstellungen zeigt diese Anzeige auch die Punkteanzahl, das Geld und die Kills/Deaths an.



Wichtig

Im Trainingsmodus schaltet die **[E]** Taste in den Missionsbildschirm!

Der Spielbildschirm



In der Mitte oben:

Kompass:



Der Kompass hilft deinem Söldner, die Orientierung zu behalten. In der Mitte des Kompass befindet sich oberhalb der Skala ein kleines Dreieck. Dieses zeigt die momentane Blickrichtung deines Söldners an.

Unterhalb der Skala können ebenfalls Symbole auftauchen, die dir die Richtung zu verschiedenen Objekten oder Positionen zeigen.

Es gibt folgende Symbole:

Rotes Dreieck:

Missionsziel, das zerstört werden muss (Person, Fahrzeug, Gebäude, Gegenstand).

Grünes Dreieck:

Missionsziel, das extrahiert werden muss (Person, Fahrzeug, Gegenstand).

Blaues Dreieck:

Ablieferungszone; dort muss das Missionsziel (Person, Fahrzeug, Gegenstand) abgeliefert werden.

Grüner Kreis:

Die eigene Basis.

Roter Kreis:

Die gegnerische Basis.

Blauer Kreis:

Zivile Zone (diese Zone kann auch je nach Mission eine Ablieferungszone sein).

Ausnahme:

In den Mehrspielermodi Capture the Flag und Conquest gibt es rote, blaue und weiße Dreiecke. Diese repräsentieren die Richtungen zu den Flaggen der beiden Teams (rot und blau) und zu den neutralen, noch nicht eroberten Flaggen (weiß).

Im Modus Geiselrettung repräsentieren die blauen Dreiecke die Richtung zu den Geiseln.

Rechts oben:

Übersichtskarte:



Die Übersichtskarte stellt den Bereich um deinen Söldner von oben dar. Dein Söldner ist der weiße Punkt in der Mitte der Karte. Teamkameraden werden als grüne Punkte dargestellt. Die Maßstabsanzeige zeigt an, wie groß der momentane Kartenausschnitt ist. Mit der **[J]**-Taste kannst du in die Karte hineinzoomen, mit der **[K]**-Taste zoomst du heraus (Karte mit **[B]** ein- und ausblendbar). Die Reichweite des „Radars“ beträgt 300 Meter, in Fahrzeugen bis zu 1000 Meter!

Rechts unten:

Gesundheitszustand:



Zeigt den aktuellen Gesundheitszustand deines Söldners an. (Mit **[F9]** ein- und ausblendbar.)

Eine vollständige Anzeige bedeutet beste Gesundheit. Die Leiste nimmt bei Verwundungen in der Größe ab und ändert ihre Farbe von Grün nach Rot.

Wenn sich dein Söldner in einem Fahrzeug/Jet/Heli befindet, so repräsentiert dieser Balken den Zustand des Fahrzeuges.

Zustand der Schutzweste:



Dieser Balken repräsentiert die Panzerung deines Söldners (mit **[F8]** ein- und ausblendbar). Diesen Balken siehst du nur, wenn dein Söldner über eine Panzerweste verfügt. Wird dein Söldner dann getroffen, so reduziert sich erst der Wert der Panzerweste, danach der Wert seiner Gesundheit im Feld darüber.

In der Mitte unten:

Eingeblendeter Text: (Chatfenster):



Hier siehst du aktuelle Informationen über Missionsziele, Teammitglieder, Warnhinweise etc. In einer Mehrspieler Partie kannst du hier auch die Kommentare deiner Mitspieler lesen. Die Konsolenbefehle werden ebenfalls über dieses Fenster eingegeben (siehe auch Konsolenbefehle im Kapitel „Der Mehrspieler Modus“).

Links unten:

Haltungsanzeige:

Zeigt die momentane Haltung deines Söldner an.

Es gibt vier Symbole:



Söldner steht



Söldner kniet



Söldner liegt



Söldner rennt

Befindet sich dein Söldner in einem Fahrzeug, Jet oder Heli, so wird angezeigt, welchen Platz (und somit auch welche Funktion) er in diesem Fahrzeug, Jet oder Heli eingenommen hat:



Fahrer/Pilot



am Geschütz



Passagier

(+2) Anzahl der zusätzlich belegten Sitzplätze

Munitionsanzeige der aktuellen Waffe:



Die erste Zahl steht für die momentanen Patronen im Magazin, die zweite Zahl für die Anzahl der Reservemagazine (mit **F5** ein- und ausblendbar).

Sekundäre Munitionsanzeige:



Zeigt bei Waffen mit sekundärem Feuermodus z. B. die Anzahl der verfügbaren Gewehrgranaten an (mit **F6** ein- und ausblendbar).

Aktueller Waffen-Slot:



Zeigt an, welcher Waffen-Slot im Moment aktiv ist. Befindet sich dein Söldner in einem Fahrzeug/Flugzeug etc., so wird dies hier ebenfalls angezeigt (mit **F7** ein- und ausblendbar).

In der Mitte:

Fadenkreuz:



Mit Hilfe des Fadenkreuz kann dein Söldner auf die Feinde zielen. Beim Gehen oder Rennen wird das Fadenkreuz größer dargestellt, da dein Söldner dann nicht mehr so genau zielen kann. Sobald dein Söldner stoppt, wird das Fadenkreuz wieder kleiner und die Schüsse genauer.

Wichtig

Schnelle Drehbewegungen verursachen größere Streuung beim Schießen. Nach einer solchen Bewegung sollte man kurz warten, bevor man schießt!

Das Fadenkreuz verfärbt sich kurz rot wenn man jemanden getroffen hat, oder wenn man ein Fahrzeug getroffen, und Schaden angerichtet hat.

Die Bedrohungsanzeige



Die Bedrohungsanzeige taucht auf, wenn ein Gegner auf deinen Söldner schießt. Sie zeigt dir an, aus welcher Richtung dein Söldner momentan beschossen wird. Ist die Bedrohungsanzeige gelb, so hat der Schuss deinen Söldner knapp verfehlt, ist sie rot, so hat dein Söldner einen Treffer einstecken müssen.

Dies wird zudem mit entsprechenden Sounds untermalt.

Hinweis

Wenn Schüsse einen Soldaten nicht treffen, aber recht dicht vorbeifliegen (die Bedrohungsanzeige also gelb aufleuchtet), haben diese doch ihre Wirkung: Der Soldat vermisst leicht sein Gewehr und er kann nicht mehr so gut zielen. Mit diesem Effekt kann man z. B. mit Maschinengewehren Sperrfeuer legen.

Die Wegpunktmarkierung



Im Trainingsmodus zeigt eine grüne Raute deinem Söldner die Richtung an, in der er sein nächstes Missionsziel findet. Neben der Raute ist eine Entfernungsanzeige zu sehen, die dir die Entfernung zum nächsten Wegpunkt anzeigt. Folge im Trainingsmodus einfach diesen Wegpunkten, um die Missionsziele zu finden.

Im Mehrspielermodus zeigt eine solche Anzeige den Ort an, zu dem dich der Kommandant befehligt hat.

Der Trainingsmodus

Einleitung

Im Trainingsmodus nimmt dein Söldner teil an einer Kampagne. Diese besteht aus mehreren Missionen mit völlig unterschiedlichen Missionszielen. Du kannst dir deine Missionen frei auswählen, doch deine Leistung innerhalb einer Mission wirkt sich direkt auf den Fortschritt deiner Kampagne aus.

Drücke im Hauptmenü die Schaltfläche Training, um zum Kampagnenbildschirm zu gelangen.

Hinweis
Du kannst mehrere Kampagnen gleichzeitig spielen. Dazu musst du sie lediglich mit einem unterschiedlichen Kampagnen-Namen starten bzw. abspeichern.

Kampagnenbildschirm



Auf dem Kampagnenbildschirm hast du folgende Auswahl:

Neue Kampagne
 Starten einer neuen Kampagne.

Aktuelle Kampagne
 Fortsetzen der aktuellen Kampagne

Lade Kampagne
 Laden eines alten Spielstandes

Speichere Kampagne
 Speichern der aktuellen Kampagne

Zurück zum Hauptmenü
 Hierkehrst du zum Hauptmenü zurück

Starten einer neuen Kampagne

1. Klicke auf Neue Kampagne.
2. Nun wirst du aufgefordert einen Namen für deine Kampagne einzugeben. Bestätige den Namen mit OK.
3. Du befindest dich nun auf deiner Basis. Schau dich ein wenig um: es gibt eine Schießbahn und die Möglichkeit, deine Helikopter und Fahrzeuge zu testen. Zudem gesellen sich nun deine computergesteuerten Teamkameraden zu dir.
4. Um in die Missionsauswahl zu kommen, drücke die Taste oder benutze ein Missionsterminal.

Missionsauswahl

Im Missionsauswahl-Bildschirm () Taste) siehst du am oberen Rand drei Karteireiter:



Angeboten
 Hier siehst du eine Liste mit allen angebotenen Missionen. Die Liste ist sortiert nach den Fälligkeitsdaten der Missionen, d. h. bis wann eine Mission abgeschlossen sein muss. Weiterhin gibt es folgende Infos:

Land = der Auftraggeber
 Missionstyp und -ziel = was ist zu tun
 Ort = wo findet der Auftrag statt
 Sold = was gibt es als Belohnung
 SMC = Zeigt die Sekundär Missionsziele an



Aktuelle
 Hier siehst du später das Briefing deiner aktuellen, noch nicht abgeschlossenen Mission. Klicke auf Spielen um die Mission fortzusetzen.

Abgeschlossen
 Hier siehst du eine Liste mit allen von dir erledigten Missionen.

Missionsbriefing
 Wähle mit einem Linksklick eine Mission in der Liste aus. Klicke auf Info, um das Missionsbriefing zu sehen. Du findest im Briefing eine detaillierte Missionsbeschreibung und eine Übersichtskarte des Schlachtfelds. Wenn dir die Mission zusagt, klicke auf Akzeptieren, um die Mission zu starten. Sagt sie dir nicht zu, so klicke auf Schließen, um zur

Missionsauswahl zurück zu kehren und eine andere Mission zu wählen.

- Aktuelle Kampagne fortsetzen**
1. Klicke im Kampagnenbildschirm auf Aktuelle Kampagne.
 2. Es erscheint das Missionsbriefing deiner zuletzt gespeicherten Mission.
 3. Klicke auf Spielen, um die Mission fortzusetzen.

- Kampagne laden**
1. Klicke im Kampagnenbildschirm auf Lade Kampagne.
 2. Wähle den Namen deiner gespeicherten Kampagne aus.
 3. Klicke auf Spielen, um die Mission fortzusetzen.

Kampagne speichern
 Um eine Kampagne zu speichern, benutze die „Zurück“ Schaltfläche im Missionsmenü und benutze dann die Schaltfläche „Kampagne speichern“.

Missionsergebnisse
 Nach Missionsende wird im Chat Fenster das Ergebnis angezeigt und die Mission in der Missionsübersicht in den „Erledigt“ Ordner verschoben. Dort kannst du die Mission nochmal ansehen.

Der Mehrspieler Modus

Die verschiedenen Spielmodi

Die Standard Modi

Deathmatch und Team Deathmatch
Diese sind die einfachsten Formen eines MP Spiels. Im Deathmatch kämpft jeder gegen jeden, um Punkte zu erzielen. Im Team Deathmatch kämpfen zwei Teams gegeneinander und die Treffer werden pro Team gezählt. Das Team Deathmatch ist Teil der meisten Spielmodi, die nun folgen.

Conquest (Eroberung)

Im Spielmodus Eroberung können beide Teams Flaggen erobern, welche dann die Farbe des Eroberer-Teams annehmen. Dazu muss sich der Soldat für einige Zeit in unmittelbarer Nähe der Flagge aufhalten. Nach einigen Sekunden nimmt die Flagge die Farbe des Eroberer-Teams an. Besitzt ein Team weniger Flaggen als das andere, so wird der Punktestand des unterlegenen Teams entsprechend reduziert. Erreicht der Punktestand den Wert Null oder besitzt ein Team keine eigenen Flaggen mehr, ist das Spiel vorüber.

Capture the Flag (Flagge kapern)

Jedes Team muss die Flagge des gegnerischen Teams kapern und sie zu seiner eigenen Basis zurück bringen. Um zu punkten, muss die eigene Flagge beim Zurückbringen der gegnerischen Flagge immer noch auf der eigenen Basis sein. Das Berühren der eigenen Flagge teleportiert diese wieder zurück zur eigenen Basis.

Hostage Rescue (Geiselnbefreiung)

Ein Team hält Geiseln, während das andere Team versucht, die Geiseln zu befreien und diese zu einem Zielpunkt zu eskortieren. Neutralisiert eines der

beiden Teams eine Geisel, so wird dieses Team bestraft.

Bomb Run (Bombe legen)

Ein Team besitzt Bomben, die es an einem oder mehreren Orten platzieren muss, um das Ziel zu zerstören. Das andere Team muss dies verhindern.

Extraction (Extraktion)

Ein Team bewacht einen Gegenstand (z. B. Aktenkoffer), während das andere Team versucht, diesen Gegenstand zu entwenden und ihn zu einem Zielpunkt zu bringen.

Capture the Vehicle (Fahrzeug kapern)

Jedes Team muss ein Fahrzeug des gegnerischen Teams kapern und es zu seiner eigenen Basis zurück bringen. Um zu punkten, muss das eigene Fahrzeug beim Zurückbringen des gegnerischen Fahrzeugs immer noch auf der eigenen Basis sein.

Die verschiedenen Spielmodi werden folgendermaßen abgekürzt (z. B. in der Serverliste):

*Deathmatch – DM
Team Deathmatch – TDM
Conquest – CQ
Capture the Flag – CTF
Hostage Rescue - HR
Bomb Run – BR
Extraction – EX
Capture the Vehicle - CV*

Spawnen im Mehrspieler Modus:

Das Spawnen (Wiederbeleben) im Mehrspieler Modus hängt vom gewählten Spieltyp ab:

Conquest, Capture the Flag und Capture the Vehicle:

Spawnen nach ca. 30 Sekunden an einer eigenen Flagge (Spieler kann sich

die Flagge/Spawnpunkt über die Spielkarte aussuchen, sofern das Team mehr als eine Flagge besitzt). Sollte keine eigene Flagge mehr vorhanden sein, so ist das Spiel verloren, falls nicht ein anderer Spieler eine Flagge noch schnell erobert.

Alle anderen Spieltypen:

Kein Spawnen während der laufenden Partie. Erst wenn ein Team gewonnen hat, werden beide Teams komplett gespawnt.

Teilnehmen an einer Mehrspieler Partie

Um an einer Mehrspieler Partie teilzunehmen, klicke im Hauptmenü auf die Schaltfläche „LAN Browser“ oder „Online Browser“.

Mit „LAN Browser“ spielst du über ein lokales Netzwerk, während du bei „Online Browser“ über das Internet spielst.

Um einem Spiel beizutreten, muss ein dedizierter Server vorhanden sein, auf dem Söldner installiert ist.

Für Online-Spiele sollten jederzeit genug Server im Internet vorhanden sein, um ein Spiel zu spielen. Dafür muss dein Computer „Online“ sein, d. h. mit dem Internet verbunden sein. Wenn du damit Probleme hast und SSW keine Verbindung aufbauen kann, so wende dich bitte an deinen Internet-Provider.

Der LAN Browser

Dieser zeigt alle Server an, die er im lokalen Netzwerk findet. Falls der aufgestellte Server nicht zu finden ist, wende dich bitte an deinen Netzwerk Administrator, ob evtl. Firewalls oder andere Sicherheitseinrichtungen eine Mehrspieler Partie behindern könnten.



Der Online Browser

Um auf Internet Servern spielen zu können, musst du zuerst einen Benutzernamen und ein Passwort erstellen, falls du dies noch nicht gemacht hast (siehe Konto einrichten).



Neues Konto einrichten

Dein Name darf in der Söldner Gemeinschaft nur einmal vorkommen, darum überlege dir gut, wie du im Spiel heißen willst. Sollte dein Wunschname schon vergeben sein, so probiere es einfach mit einem anderen Namen. Ziffern hinter einem Namen können dabei helfen, häufig verwendete Namen trotzdem zu unterscheiden.

Dein Passwort musst du zweimal eingeben, damit sichergestellt wird, dass du dich nicht vertippt hast.

Falls dein CD-Key noch nicht eingegeben wurde, wird er hier nochmals abgefragt.



Ins Söldner Portal einloggen

Nachdem dein Konto eingerichtet ist, kannst du dich mit dem von dir eingegebenen Namen und Passwort einloggen. Das Spiel versucht nun, sich über deine Internetverbindung in das Portal einzuwählen. Gelingt dies, siehst du als nächstes ein Fenster mit dem Online Server Browser.

Online Server Browser

Hier werden alle Server gezeigt, die zur Zeit online sind. Zusätzlich zeigt oben rechts ein Text den Zustand der Verbindung zum Portal an. Folgende Schaltflächen stehen zur Verfügung:

Liste aktualisieren: damit wird die gesamte Server Liste nochmal eingelesen.

Server aktualisieren: damit wird nur die Information des ausgewählten Servers aktualisiert

Portal Info: zeigt ein Fenster über die Portal Version, Portal Status etc.

Server Info: hiermit werden vom ausgewählten Server mehr Informationen angefordert: Welche Spieler sich gerade auf dem Server befinden, welche Map gespielt wird, welche Einstellungen etc.

Server beitreten: es wird versucht, dem Spiel des ausgewählten Servers beizutreten. Ein Status Fenster informiert über den Fortschritt. Dies kann je Internetverbindung, Server und Karte mehr als eine Minute dauern.

Zurück: kehrt zum Hauptmenü zurück.

Wenn du dich für einen Server bzw. eine Karte entschieden hast und dem Spiel beigetreten bist, so erscheint dieser Bildschirm:



In der obersten Reihe stehen die aktuellen Geldvorräte des roten und des blauen Teams.

Darunter siehst du den aktuellen Spielmodus und den Namen der Karte.

Auf der linken Seite siehst du ein Textfeld mit der Missionsbeschreibung. Rechts davon befindet sich die Spielerkarte des Schlachtfelds.

In der rechten unteren Ecke der Karte befinden sich wieder die Schaltflächen, um den Kartenausschnitt zu steuern (siehe auch den Abschnitt „Die Spielerkarte“).

Links unten siehst du wie viel Spieler momentan für das blaue und das rote Team aktiv sind.

Wenn du dich für ein Team entschieden hast, selektiere es, indem du auf die Schaltfläche Rotes Team oder Blaues Team klickst.

Über die Spielerkarte kannst du auch deinen nächsten Spawnpunkt festlegen. Dies geht jedoch nur, wenn deinem Team mindestens eine Flagge gehört. Klicke hierzu auf die Flagge deiner Wahl und sie färbt sich grün. Dies wird dann dein neuer Spawnpunkt sein.

Klicke danach auf Spielen und du nimmst mit dem ausgewählten Team am aktuellen Spiel teil.

Auf diesem Bildschirm gibt es noch weitere Schaltflächen:

- **Autoteam** = Du wirst per Zufall einem der beiden Teams zugeordnet.
- **Zuschauer** = Du bist nur Zuschauer und „fliegst“ mit der Kamera durchs Spiel. Dies funktioniert nur, wenn der Server es erlaubt hat. Mit „Esc“ kommst du zurück ins Menü.

- **Ausrüsten** = Hier kannst du deinen Söldner vor dem Spawnen ausrüsten, um voll bewaffnet im Spiel zu erscheinen.

- **Spielen:** Du betrittst das Spielfeld (dazu muss aber ein Team ausgewählt sein)

- **Spieler zeigen:** Dies zeigt alle Spieler an, die sich momentan auf dem Server befinden. Das ist nützlich, wenn man in dasselbe Team wie ein Freund will.

- **Spielfeld Karte:** die Karte zeigt das Spielfeld an. Bei einigen Spielmodi kann man hier noch eine Flagge wählen. Dies bestimmt gleichzeitig den Spawnpunkt an dem man im Spiel auftaucht. Mit den Richtungsknopfen auf der Karte kann der Ausschnitt verschoben werden. Mit den „+“ und „-“ Knöpfen kann man den Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern.

- **Verb. Trennen:** damit trennt man die Verbindung zum Server und kehrt zum LAN bzw. Online Browser zurück.

Das Server Manual

Um einen Server zu betreiben, brauchst du eine exklusive Maschine. Obwohl es möglich ist, Server und Söldner auf einem Computer zu betreiben, wird dies nicht empfohlen, da Söldner viel Leistung braucht.

Wir empfehlen höhere Systemvoraussetzungen für einen Server als für Söldner, wobei ein Server KEINE 3D Grafikkarte braucht, aber trotzdem DirectX® 8.1 und viel Speicher.

WICHTIG:

Der Desktop (Schreibtisch Hintergrund von Windows) für einen Server muss auf 16bit oder 32 bit gestellt sein (32000 oder 65000 Farben), da sich sonst DirectX8® nicht initialisiert!

Wir unterscheiden Server für lokalen Netzwerkbetrieb und für Internetbetrieb. Für beide gibt es ein Shortcut im Startmenü (LAN Server und Internet Server). Der Unterschied ist, dass ein lokaler Server sich nicht an das zentrale Söldner System (Portal genannt) anmeldet, welches jedem Internet Benutzer erlaubt, diesen zu sehen und darauf zu spielen.

Lokale Server sind auf das Netzwerk beschränkt, in dem sie sich befinden. Auf lokalen Servern kann auch gespielt werden ohne dass CD-Keys überprüft werden.

Internet Server melden sich an unseren zentralen Servern an und werden dadurch von allen Spielern weltweit in Ihrem Server Browser gesehen.

Bandbreite

Server brauchen eine gewisse Bandbreite des Internetanschlusses für

jeden Spieler. Ein LAN Server braucht dies nicht zu beachten, da er im Netzwerk normalerweise über 100MBit verfügt. Ein Internet Server braucht ca. 4 Kilobyte pro Sekunde pro Spieler.

4 Spieler:

16 Kilobytes/sec = 128 Kilobit

16 Spieler:

64 Kilobytes/sec = 512 Kilobit

32 Spieler:

128 Kilobytes/sec = 1 MBit

Man sieht an der Berechnung, welche Bandbreite wieviel Spieler unterstützen. Da die Internet Protokolle normalerweise nicht exakt arbeiten, braucht ein Server normalerweise etwas mehr als in der Tabelle angegeben.

Merke

Die Bandbreite braucht ein Server „in“ und „out“, d. h. in beide Richtungen! Eine DSL Leitung kann unterschiedliche Leistungen haben, informiere dich bei deinem Provider. Wir empfehlen nicht mehr als 4 Spieler an normal üblichen DSL Leitungen!

Konfigurieren

Einen Server zu starten ist einfach. Den Server danach zu konfigurieren ebenso: starte einfach deinen Internet Browser und richte ihn auf die „IP“ Adresse deines Servers ein, und zwar folgendermaßen:

<http://123.123.123.123:7890>

Ersetze dabei die oben angegebene IP mit der deines Servers. Wichtig ist die :7890 am Ende und das <http://> am Anfang. Nun sollte der Login Screen auftauchen und nach dem Passwort fragen. Wird der Browser auf dem glei-

chen Rechner gestartet, auf dem auch der Server läuft, kann man ihn auch unter <http://localhost:7890> erreichen.

Hinweis

Das default-Passwort für die Web Administration ist „wings“. Bitte ändert dies in der Server-Konfiguration, wenn Ihr nicht wollt, dass sich andere an eurem Server zu schaffen machen!!!

Internetserver

Wird ein Server für den Internetbetrieb gestartet, dann meldet dieser sich wie bereits erwähnt am Portal an, damit er für die anderen Spieler im Server-Browser sichtbar ist. Ein Server wird online anhand seiner sog. „Portal-ID“ eindeutig identifiziert, damit man ihn z. B. in seine Favoritenliste aufnehmen kann.

Wenn sich ein Internetserver das erste Mal anmeldet, erhält er eine neu generierte Portal-ID - diese ist z. B. im Webinterface sichtbar. Sobald man an der Konfiguration des Servers im Webinterface Einstellungen vornimmt, wird die Portal-ID mit den anderen Konfigurationsdaten in die „server.ini“ (Eintrag portalid + portalpw) abgespeichert. Wenn er also das nächste Mal gestartet wird, ist er unter der gleichen ID zu finden, ganz unabhängig davon, wie er benannt wird, welche IP-Adresse er hat oder welcher Spieltyp läuft. Zum Erzeugen eines neuen Servers müssen diese beiden Einträge gelöscht werden.

Das Webinterface

Das WebAdmin Interface, wie wir es nennen, erlaubt, die meisten Einstellungen einfach per Internet Browser zu verändern. Es kann sich immer nur ein Admin in das WebAdmin einloggen. Sobald ein zweiter dies versucht fliegt der erste raus.

Status

Der Status Bildschirm gibt eine Übersicht über den Server. Er gibt an welche IP er hat, welches Login er benutzt um sich im Portal zu registrieren (nur Internet Server), wieviele Teams mit welchen Spielern zur Zeit Online sind.

Game Setup

Mit diesem Link kannst du die Spieleinstellungen aufrufen. Hier kannst du folgende Dinge verstellen:

Map: verstellt die Karte, die auf dem Server gespielt wird. Du kannst mit der „Map Rotation“ auch eine eigene Abfolge von Karten, die dann nacheinander gespielt werden, erstellen.

Mode: verstellt den Multiplayer Spielmodus, der gespielt werden soll

Settings: verstellt allgemeine Einstellungen der Spielmodi wie Anzahl der Runden, die vorgegebenen Caps (für Conquest) etc.

Money Settings: verstellt Geldeinstellungen wie das Startkapital jedes Spielers

Benefactors: Diese Option kann man zuschalten und gibt z. B. nach einigen Minuten jedem Spieler einen Geldbetrag. Dies kann das Spielgeschehen beschleunigen und intensivere Konflikte gestalten.

Configuration

Mit diesem Link kannst du den technisch Server umkonfigurieren. Im Einzelnen:

Name: Name des Servers wie er im Lan oder Internet Browser auftritt

IP: siehe unten, die IP des Servers, die man auch per „*“ oder „?“ automatisieren kann

Port: der Port des Servers für den Datenverkehr zum Spieler

Admin Port: der Port, der für das WebAdmin Interface benutzt wird

Password: das Passwort, welches für

das WebAdmin Interface benutzt wird
Client Timeout: die Timeout Zeit des Clients

Max Clients: die Anzahl der erlaubten Spieler auf diesem Server

Mit „Save configuration“ werden diese Daten auf dem Server gespeichert. Dazu ein wichtiger Hinweis: diese Daten werden in eine Datei „Server.ini“ gespeichert und überschreiben Daten in der „Config.ini“, die weiter unten beschrieben wird.

Hinweis

Die maximale Anzahl an Spielern ist von dem Wert in der Datei server.ini abhängig. Mit dem webadmin tool lassen sich die Werte nur im Rahmen des vorgegebenen Limits ändern. Wenn der Wert über den hier angezeigten Wert erhöht werden soll, muss dieser manuell in der Datei server.ini verändert werden.

Players

Mit diesem Link kannst du die Spieler ansehen, die sich auf dem Server befinden. Hier kannst du auch einzelne Spieler mit dem „Kick“ Knopf vom Server schmeißen oder per „Ban“ Knopf für immer vom Server sperren.

Chat

Mit diesem Link siehst du die Konsole und was gerade im Spiel geschieht. Um diese Seite zu aktualisieren, musst du den Link mehrmals klicken, es erfolgt kein Autoupdate.

Du kannst auch Nachrichten hier reinschreiben, die dann von allen Spielern gesehen werden. Falls du Zugriff auf Server- oder Konsolenbefehle hast, können diese auch hier eingetragen werden und werden vom Server ausgeführt. Konsolenbefehle werden auf der Internetseite www.secretwars.net

über die Zeit freigestellt.

Logout

Damit verlässt du das WebAdmin Interface.

Old Version

Dieser Link führt zum Experten Modus des WebAdmin Interfaces. Es bietet direkten Zugang zur Datenbank des laufenden Servers. Also ist Vorsicht geboten, hier irgendetwas zu ändern, ohne genau zu wissen, was man tut! Die Fähigkeiten dieses Bereiches werden bei Bedarf auf der Söldner Webseite www.secretwars.net freigegeben.

Technisch: Offene Ports

Der Server von Söldner kommuniziert über folgende Ports mit der Außenwelt:

5222/tcp: Über diesen Port meldet sich der Server an das Portal im Internet an.

7458/tcp: Optionaler Port, wird nur benutzt wenn der Server mit den Patcher auf den neuesten Stand gebracht werden soll.

7890/tcp: Dieser Port dient dem WebAdmin Interface (siehe oben)

20000/tcp/udp: Dieser Port dient zum Datenaustausch mit den Spielern

Unter den Ports 7890 und 20000 (bzw. andere, falls nicht die Defaulteinstellungen übernommen werden) nehmen der Webbrowser bzw. Clients Kontakt zum Server auf. Falls dieser also hinter einer Firewall bzw. einem Router steht, müssen diese Ports gegebenenfalls freigegeben werden, damit die Daten den Server ungehindert erreichen können. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte den Handbuch ihres Routers bzw. der Firewall.

Damit Spieler im Server-Browser auch die entsprechenden Ping-Zeiten sehen können, muss zudem die IP-Adresse „pingbar“ sein - andernfalls erscheint die Pingzeit als „999“, wodurch viele Spieler natürlich abgeschreckt werden.

Betrieb von 2 Servern auf einem Rechner

Technisch ist es möglich, zwei Server auf einem Rechner zu betreiben, vorausgesetzt dieser hat genug Speicher und Rechenleistung. Zum Zeitpunkt dieses Manuals wäre dies ein 2.8Ghz Rechner mit 1GB Speicher.

Dazu müssen aber beide Server unterschiedliche Ports nutzen für den Datentransfer und das WebAdmin Interface. Der Port des Portals darf nicht geändert werden.

Um diese Ports zu ändern, kannst du entweder das WebAdmin Interface nutzen, oder direkt die Konfigurationsdatei ändern. Diese findest du in dem Installationsverzeichnis in Bin/Config/config.ini.

Hinweis

Die Datei Server.ini die vom WebAdmin Interface geschrieben wird, hat Priorität über die „Config.ini“. Sind also dieselben Parameter in beiden Ini-Dateien vorhanden, so hat der Eintrag in der „Server.ini“ Vorrang!

Innerhalb dieser Datei ist eine Sektion, die [Server] heißt. Darunter befinden sich die Parameter der Ports. Im Einzelnen lauten diese:

WWWPort= 7890 port=20000

Diese zwei müssen für einen der zwei Server geändert werden, damit zwei auf einem Rechner laufen können.

Weitere Config.ini Einstellungen

WWWPassword=„wings“

Hier stellst du das Passwort ein, mit dem du dich in das WebAdmin Interface einloggst. Damit keine ungebetenen Gäste deinen Server verändern, sollte dieses unbedingt verändert werden!

serverip=„*“

Diese Einstellung legt die IP Adresse des Servers fest. „*“ ist die Einstellung für Internet Server, „?“ für LAN Server, oder einfach direkt die IP eingeben.

lansynch=0

Diese Option ist ausgeschaltet, kann aber für Netzwerk (LAN) Spiele auf 1 wieder angeschaltet werden. Damit wird die Syncphase am Anfang des Spieles beschleunigt. Wir empfehlen, dies nicht für Internet Server anzuschalten, da sonst Clients zu viele Daten bekommen könnten und somit die Verbindung lösen. Ist diese Option ausgeschaltet, limitiert der Server die Syncphase auf 5 Kb/Sekunde.

killmessages=1 showcompass=2

Diese Option stellt ein, welche „Kill Messages“ er sieht. 0 heißt, er sieht gar nicht, ob jemand vom eigenen Team gestorben ist. 1 heißt, er sieht nur, wenn sein eigenes Team geschossen hat, und mit 2 sieht jeder von jedem, wer wen auf dem Spielfeld getroffen hat.

teamkill_killsuntilkick=3
teamkill_period=3
teamkill_ban=0
teamkill_suspend=1

Wenn ein Spieler jemanden vom eigenen Team umbringt, wird dies bestraft. Nach 3 „Teamkills“ wird er vom Server geworfen (teamkill:killsuntilkick). Optional kann man den Spieler auch vom Server „bannen“ („teamkill_ban=1“), dann kann er nie wieder auf diesem Server spielen. „Teamkill_suspend“ stellt ein ob man eine Runde aussetzen muss nach einem Teamkill. „Teamkill_period“ stellt ein, innerhalb welcher Zeitspanne (in dem Fall 3 Minuten) die Teamkills erfolgen müssen damit man gekicked oder gebanned wird.

pricing_rifles=1.0
pricing_vehicles=1.0
pricing_flyer=1.0

Diese Parameter beeinflussen global die Preise der Einheiten oder Waffen, die man kaufen kann. Um z. B. die Preise für Waffen zu halbieren, reicht „pricing_rifles=0.5“ zu setzen (Punkt als Dezimalpunkt!)

itemfilter1=DesertEagle

Diese Parameter erlauben es, bestimmte Waffen oder Einheiten zu sperren. Diese werden zwar noch angezeigt, sind aber deaktiviert im Kauf-Menü. Eine komplette Liste der Waffen- und Einheitenamen, die man hier angeben kann, wird zur gegebenen Zeit auf www.secretwars.net veröffentlicht.

Eine andere Möglichkeit, die verfügbare Ausrüstung zu beeinflussen, ist in der Datei „stockpilemp.txt“, welche im Verzeichnis bin/config liegt, wo auch die „config.ini“ und die „server.ini“ Dateien liegen. Diese Datei kann einfach mit einem Editor geändert werden.

start_amount = 2500

Damit kann man das Startgeld jedes

Spielers einstellen. Doch Vorsicht: Zuviel Geld heißt zwar Spaß mit großen Waffen, aber dadurch wird das Spielziel (wie z. B. Flaggen erobern) uninteressant.

Einstellungsempfehlungen

Für einige Spielmodi ist es ratsam, die Einstellungen zu verändern. Auch für einige große Karten sollte dies gemacht werden (z. B. „Fastlane“). Für symmetrische Spielmodi wie Conquest oder Capture the Flag (CTF) reichen die normalen Einstellungen, da die Spieler relativ schnell Geld verdienen können.

Ist die Karte jedoch sehr groß, kann es bei CTF oder Conquest eine Weile dauern bis genug Geld da ist für große Waffen oder Einheiten. Da hilft am besten der Benefactor, der nach X Minuten jedem Spieler Geld schenkt. Diesen kann man im WebAdmin des Servers einstellen.

Ein übermäßiges Erhöhen des Startgeldes empfehlen wir nicht, da sonst das eigentliche Spielziel nicht mehr im Auge behalten wird, denn es lohnt sich ja nicht mehr, da man mehr Geld bekommt beim Start.

Für asymmetrische Spielmodi wie Hostage Rescue oder Bomb Runs ist es manchmal ratsam, mehr Geld zu verteilen, da z. B. das Bomb Run Team sich auf jeden Fall Fahrzeuge leisten muss, um lange Strecken zu überwinden. Auf den meisten Karten sind zwar schon Fahrzeuge vorhanden, jedoch könnten diese bei vollen Servern mit 32 Spielern nicht ausreichen.

Die beste Einstellung ist meist die, die am meisten gespielt wird. Einfach mal online gehen und sehen, wie andere Server diese Modi einstellen.

Für weitere Fragen richtet Euch bitte an die Webseite

<http://www.secretwars.net>

Dort gibt es ein Söldner Server Support Forum.

Söldner Credits

Design and Executive Producer
 Teut Weidemann

Producer
 Udett Schaffrath
 Christopher Schmitz

Lead Programmer
 Markus Oberrauter

Programming
 Markus Kark
 Peter Spryss
 Cyrus Preuss
 Sven Thoenissen
 Pierre Bongen
 Marc Didillon
 Philipp Krause
 Roman Kescenti

Lead Artists
 Marco Kachel

Artists
 Dirk Dobbert
 Markus Pietrowski
 Andreas David
 Andre Thiel
 Bone Buddrus

Portal Programming
 Van Gale
 Patrick Dowling

Community Management
 Marc „Plex“ Olbertz

Wings Online Marketing
 Marc „Plex“ Olbertz
 Udett Schaffrath

Additional Programming
 Sven Schlossen
 Similis Software GmbH

Additional Art
 Martin Alfredo Comps
 Celal Kademiroglu
 Similis Software GmbH
 Ground Studios Düsseldorf
 Sven Faltus

Research
 Matthias Siedlaczek
 Jürgen Schrott

Data Implementation and Testing
 Sven Faltus
 Bjoern Lubitz

Musical Director & Sound FX Production:
 Marc ‘Plex’ Olbertz

Musical Production
 Matt Flores, Combination Records

Additional Musical Production
 Dynamedion Sounddesign
 Pierre Langer
 Tilman Sillescu
<http://www.dynamedion.com>

Intro Animation & Rendering
 The Light Works:
 Oliver Nikelowski
 Arne Langenbach
 Peter Hecker
 Maximilian Laska
 Tobias Richter

Original EU Cover Design
 Andreas David

QA Manager
 Ian Christopher Smithers

QA Wings

Edgar Lensing
 Frauke Herbst
 Christian Lehmann
 Michael Gottschlich
 Benjamin Gust von Loh
 Siggı Buchwald
 Achim Franz
 Kai Uwe Joppich
 Stefan Wegener
 Christian Grunwald

Handbuch

Matthias Siedlaczek

Tools

Uses Bink Video Technology.
 Copyright ©1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.
 Uses Granny Animation. Copyright ©1999-2003 by RAD Game Tools, Inc.
 Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2003 by RAD Game Tools, Inc.
 MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.
 This product uses the Open Dynamics Engine. Copyright ©2001-2003, Russell L. Smith. All rights reserved.
 This product uses the expat - XML Parser Toolkit. Copyright ©1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd.
 This product uses the zlib library. Copyright ©1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler.
 This Product uses the Python scripting language. Copyright ©2001 Python Software Foundation; All Rights Reserved.

Jowood Credits

Director Product Management

Jan Wagner

Product Manager

Daniel Wehner

Marketing Director

Gerald Kossaer

International PR Management

Leo Jackstädt
 Tamara Berger

International Localisation Manager

Gennaro Giani

Community Management

Marc „Plex“ Olbertz

Lead Graphic Artist

Sabine Schmid

International Security & Protection Manager

Gerhard Neuhofer

International QA, Purchasing & Production Director

Fritz Neuhofer

Online & Marketing Editor

Johann Ertl

QA Manager

Robert Hernler

Lead Tester

Roland Gaal

Tester

Markus Reiter
 Gerald Sailer
 Christian Breitler
 Dominik Bachner
 Markus Brucher
 Mario Moser

Martin Bucher
 Georg Grieshofer
 Florian Kriz
 Mihai Popescu
 Stephan Radosevic
 Markus Sölkner

Audio

Speakers

Andreas Borchering
 Andreas Wilde
 Gerhard Acktun
 Genadi Vengarov
 Yu Fang
 David Cotten

Recorded at VioletMedia, Munich

Artistic Direction

Klaus Brunner

Recording Engineer

Gennaro Giani

Special Thanx to:

Lloyd Sharp, Achim Franz, Christian, Frauke, Edgar, Siggı, Kai Uwe, Michael, Benjamin, Ralf Schmäing, Daniel, Sabine, Magus Imperialis Magicus (RZ), Götz (K-Play), Rainier (WP), Jack Wood (NCSof), Julien Roby, Raphael Colantonio, GGT-net, SCI (Jay), HEL (Eddie), unseren Betatestern, Violetta, Lisa, Mutta, Vatta, Anke, Elia, AZ-MH, Endstation Kino, Melanie, Diana, Linda, Madlez/roy, Elfo, Linda, Colin and his SA Buds, Sandra, Andre, Giro and his awesome food, Sam, Sylvia, DJ USA, Yann, Tommy und Andi (Secretwars Net), Paul der 2te, Rebecca, Rabea, Vera, Batman, Tanja, Drum, Warsteiner, Potts, Jacobs Krönung, Onko Chocko Capuccino, Jochen, Ernest Adams, West, Marlboro Mentol, Lucky Strike, Franziskaner Weizen, Spiderman,

Cappadocia, Woodpeckers, Cafe Mexx, Karl Rannseier (Rip), Karstadt Hattingen für endlose Storechecks, Familie Dorn, Frau Schaffrath, Vino, Inka, Oberon, Ebon, Hesikih, Aanien, Irongate, Justdis und schließlich Vincent, Vivien, Valentin und Virginia, Willi und Bitzi, Rit, Irongate, Zelnik, Santa Cruz, Peter Berger, 2die4.



Feldmütze (Stick)
50% Baumwolle
50% Polyamid, oliv



Wollmütze (Stick)
100% Polyacryl,
schwarz



Feldtasche mit Gurt (Druck)
100% Baumwolle
Maße ca. 23 x 30 x 8 cm



T-Shirt (3 Farbdruck)
180% g/qm,
100% Baumwolle, oliv



Ranger Weste (Druck)
Obermaterial
65% Polyester,
35% Baumwolle
Innenstoff
100% Baumwolle
Wattierung
100% Polyester



Feldbett (Druck)

Aluminium mit Tasche,
schwarz
Material Bezug
100% Polyamid
Maße 190 x 65 x 40 cm
Packmaß 22 x 12 x 100 cm
Gewicht 6600g



Dieses Bett ist leicht, so ein starkes Geruch hat, es hat ein verstellbares Kissen, sie aufgrund dessen sehr starkes Kopf- und Nackenbereich nicht mehr kennen. Wo kann ich dies kaufen?



Dreieckstuch (Druck)
100% Baumwolle,
128 x 85 cm

BITTE GRÖSSE AUSWÄHLEN



Geldgürtel
110 x 30 mm,
Nylon



Poster
A0 Quer (120 x 80 cm)

Alle Artikel sind auf
www.esportwear.de
zu bestellen!

Anmerkungen

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „Söldner - Secret Wars“: www.secretwars.net

© 2004 by Wings Simulations GmbH.
Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWooD Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden.

Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

HINWEISE ZUR GESUNDHEIT

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und/oder Schüttelkrämpfe.

Richtungstasten

A	links bewegen, nach links steuern
D	rechts bewegen, nach rechts steuern
W	vorwärts bewegen, beschleunigen
S	rückwärts bewegen, bremsen
Maus	umschauen, Richtung festlegen
SHIFT	gedrückt halten zum schleichen
Linke ALT	in den Sprintmodus wechseln
CTRL	temporär in die Knie gehen, tauchen
X	hinknien oder hinlegen
SPACE	aufstehen, auftauchen, bremsen (für Einheiten)

Waffen Benutzung

1	Messer (Bei Einheiten: primäre Waffe)
2	Pistole (Bei Einheiten: sekundäre Waffe)
3	Gewehr
4	Granaten
5	Spezielle Ausrüstung
6	Für spätere Erweiterungen
Linker Mausknopf	aktive Waffe feuern, Ausrüstung aktivieren
Rechter Mausknopf	alternativer Feuermodus (falls vorhanden), Zielfernrohr
Mausrad	Waffe wechseln
G	Zielfernrohr (falls vorhanden)
R	aktuelle Waffe nachladen
F	Waffenmodus oder Ausrüstungsmodus ändern (falls vorhanden)
G	Aktuelle Waffe ablegen

Chat Tasten

Z	Chat Fenster öffnen, mit jedem online reden (auch als Konsole nutzbar ! oder / für Befehle)
T	Team Chat Fenster öffnen, mit Team reden
Bild hoch/runter	Chat Historie (wenn Chat aktiv)
Pfeiltasten hoch/runter	(Chatzeilen Speicher, wenn aktiv)

Weitere Tasten

E	Objekt benutzen wie in Einheiten einsteigen oder Terminals öffnen
V	AGS Menü öffnen (für Gesten)
G	zwischen Ich und Außen Ansicht wechseln (Ego-Perspektive für Einheiten)
TAB	Team Status zeigen, oder Missions Status (für Trainingsmodus)
M	Karte öffnen, oder Kommander Modus (wenn DU Kommandant bist)
H	Schlepphaken werfen (nur Transport Helikopter), an den Haken hängen (Bodenfahrzeuge)
I	Infrarot Sicht anschalten (falls ausgerüstet)
N	Nachtsichtgerät anschalten (falls ausgerüstet)
L	Einheit abschließen
B	Fernglas (falls ausgerüstet)
Rücktaste	Sitz/Position innerhalb einer Einheit wechseln
ESC	zurück ins Menü

Spezielle Tasten

F10	Wählen oder eine Wahl starten
F11	Screenshot speichern (liegt als TGA im „game“ Verzeichnis)
[(Punkt)	Radar Reichweite verkürzen
, (Komma)	Radar Reichweite erhöhen
Pos1	zum nächsten Wegpunktziel wechseln
Ende	zum vorherigen Wegpunktziel wechseln



Best played with

