

SOLDNER

SECRET WARS

W

STRATEGISCHER
LEITFADEN



Editorial

In Online-Shootern wie Söldner – Secret Wars trifft man oft lauter Einzelkämpfer: Ein Scharfschütze schleicht sich an die Basis an, ein einzelner Panzerrattentungeschützt durch ein Dörfchen, kaum eine Basis verfügt über nennenswerte Verteidigung.

Manchmal allerdings gibt es Teams, die scheinbar unschlagbar sind und jeden Widerstand gnadenlos überrollen. Wer allein in die Basis eines solchen Teams einzudringen versucht, wird schon unterwegs von Sprengsätzen oder Scharfschützen ausgelöscht.

Eine Zeitlang ist es still – viel zu still, wie eine unangenehm drückende Ruhe vor dem Sturm. Nur einige Scharfschützen oder MG-Salven sorgen dafür, dass man nie ganz relaxen kann. Und dann, ganz plötzlich, geht es richtig rund: Die halbe Basis fliegt auf einmal in die Luft, MG-Garben machen gezieltes Gegenfeuer unmöglich. Vor lauter Panik denken niemand daran, Rauchgranaten einzusetzen – und feindliche Scharfschützen schalten einen Spieler nach dem anderen aus. Plötzlich steht der Gegner mitten in der Basis, Granaten explodieren, MP-Garben vernichten die letzten Reste des Widerstands. Die Basis ist verloren, die Geisel befreit, der Flaggenpunkt erobert. Wie machen die das nur?

Die Antwort ist einfach: Diese Gegner sind ein eingespieltes Team – jeder von ihnen weiß genau, was er zu tun hat und die meisten dieser hervorragenden Teams haben einen erfahrenen Kommandanten, der ihren Kampfeinsatz koordiniert.

In diesem Leitfaden bieten wir Ihnen eine Übersicht über die zahlreiche Fahrzeuge, Waffen und Gadgets in Söldner – Secret Wars. Zusätzlich bieten wir Ihnen einen taktischen Leitfaden zum Verhalten im Online-Kampfeinsatz. Diese Infos sollen vor allem dem Einsteiger zur Orientierung dienen. Erfahrene Clan-Spieler finden in diesem Leitfaden sicherlich ebenfalls wertvolle Anregungen, um die bereits erarbeiteten Taktikmuster zu perfektionieren, sowie die aktuellsten Tabellen zu den vielen Waffen, Helikoptern, Panzern und all den anderen Fahrzeugen in Söldner – Secret Wars.

Inhaltsverzeichnis

Editorial.....	2
What' New	5
Tipps & Teamwork	5
Was jedes Teammitglied wissen muss	5
Einzelne Spieler sind Kanonenfutter. Teams sind tödlich.....	5
Behaltet das Ziel im Auge.....	6
Teams: Es kommt nicht auf die Größe an, sondern wie man es einsetzt	6
Kenne deine Aufgabe!	6
Der Gegner darf nicht wissen, was Ihr plant	6
Es gibt keine perfekte Taktik – gut ist, was funktioniert!	6
Verhalten im Kampf	7
Bleibt in Bewegung!	7
In Deckung!	7
Nase auf den Boden, sofort!	7
Erst ausrüsten, dann spawnen	7
Ein Umweg mit Deckung ist oft besser als der direkter Weg.....	7
Kommunikation!	7
Flankenangriffe sind wirkungsvoll.....	7
Nutzt das Überraschungsmoment.....	7
Rauchgranaten können Leben retten.....	8
Panzer- und Flugabwehr ist lebenswichtig.....	8
Treppen.....	9
Nicht immer gleich schießen.....	9
Waffen	9
Messer	9
Pistolen	9
MPs und Sturmgewehre	10
Sonderfall: Granatwerfer.....	10
Scharfschützen.....	10
MGs.....	10
Granaten.....	11

Rauchgranaten.....	11
Sprengstoff	11
Baumaterial	12
Fahrzeuge.....	12
Infanterie gegen Panzer	13
Fahrzeuge im Angriff	14
Fahrzeuge in der Verteidigung	14
Fahrzeuge und Infanterie zusammen.....	14
Infanterie in Fahrzeugen.....	14
Fahrzeuge und Infanterie getrennt.....	15
Flugzeuge.....	15
Fallschirm	15
Helikopter.....	15
Clans und Teamwork: Kommandermodus, Taktiken und Tipps.....	17
Der Kommandant	17
Ausgangssituation.....	18
Aufgabenstellung	18
Ausführung	18
Teams.....	19
Defensiv-Team	19
Defensiver Pionier	19
Defensiver Scharfschütze	19
Mittelfeld-Team	20
Defensive Luftwaffe	20
Offensiv-Team	21
Ablenkung	21
Offensive: Transporter	21
Offensive: Feuerunterstützung.....	21
Offensive: Nahkampf	22
Offensiver Scharfschütze	22
Offensiver Fahrer/Pilot	22
Offensiver Pionier: Reparatur.....	23
Offensive: Pyromane / Mad Bomber	23
Offensive: Camper.....	23
Standardtaktiken	23

Abwechselnd vorrücken	23	Tod auf Rädern: Vom Auto bis zum Radpanzer	36
Infiltration	24	Kettenfahrzeuge und Bewaffnung	43
Angriff	25	Helikopter	50
Gebäude stürmen	26	Flugzeuge	54
Konsolidieren	27	Technik: Troubleshooting	60
Verteidigung	27	Checkliste bei technischen Problemen	60
Training: Formation	27	DirectX®	60
Die Spielmodi	28	Windows	60
Deathmatch (DM) / Team Deathmatch (TDM)	28	BIOS & Treiber	60
Eroberung (CQ, Conquest)	29	Auslagerungsdatei	60
Flagge kapern (Capture the Flag, CF) & Fahrzeug erobern (Capture the Vehicle, CV)	29	Administratorrechte	60
Bombe legen (Bomb Run, BR)	29	Hintergrundprogramme	61
Extraktion (EX), Geiselnbefreiung (Hostage Rescue, HR)	29	Söldner konfigurieren	61
Tabellen	30	Viren	61
Infos zu den Werten	30	Reicht das Netzteil aus?	61
Name	30	Überhitzung?	61
Feuermodi	30	Wackelt was?	61
Körperhaltung und Treffsicherheit	30	Übertaktet?	61
Reichweite	30	Sonstiges	62
Kaliber	30	Suchfunktion	62
Visiertyp	30	Support-Anfragen	62
Magazingröße und -Anzahl	30	Credits	64
Schaden und Radius	30		
Kaufpreis	31		
Baumaterial und Deckung	31		
Trefferzonen	31		
Detailinfos	31		
Waffen	32		
Pistolen	32		
Gewehre, Sturmgewehre und MPs	32		
Maschinengewehre	34		
Granatwerfer	34		
Scharfschützengewehre	34		
Raketenwerfer	35		

What's New

Mit Söldner – Secret Wars verfügt Ihr über die aktuellste und hochentwickelteste Version des erfolgreichen Team-Online-Shooters von Project-Zero und JoWood.

Diese rundum überarbeitete Version enthält neben technischen Optimierungen auch zahlreiche Vorschläge aus der Online-Fangemeinde, neue Fahrzeuge, zusätzliche Waffensysteme und vieles mehr.

Tipps & Teamwork

Was jedes Teammitglied wissen muss
Einzelne Spieler sind Kanonenfutter. Teams sind tödlich.

Ein Spieler allein mag gute Reflexe haben und einige Kills erzielen – doch gegen eine auch nur einigermaßen koordinierte Verteidigung hat er keine Chance. Und einige einzelne Kills nützen in einer CTF-Mission herzlich wenig! Wer allein auf eine feindliche Basis zustürmt oder im Alleingang eine Geisel retten will, kommt auf Noob-Servern vielleicht wirklich ans Ziel. Auf den Servern erfahrener Clans hätte ein solcher Einzeltäter keine zehn Sekunden zu leben.

Im Team sind Soldaten stärker – viel stärker. Im Folgenden sprechen wir von „Teams“, manche Clans (und einige Armeeeinheiten) sprechen aber auch von Platoon, Lance, Squad, Trupp, Zug, Schar – benutzt einfach, was euch am besten gefällt.

Arbeitet in Teams

MiteinemClan koordiniert zu spielen und diszipliniert vorzugehen ist viel schwieriger, als allein herumzulaufen – aber auch wesentlich effizienter! Bei Alleingängen und Jeder-gegen-Jeden-Partien (Deathmatch) kommt es im Wesentlichen nur auf die Frags an. Im Team allerdings ist nicht der Erfolg des Einzelspielers wichtig, sondern der Missionserfolg für die gesamte Mannschaft, egal ob Clan oder Team.

Die meisten Clans trainieren gemeinsam, meist in Teams aufgeteilt – etwa in Angriff, Mittelfeld und Verteidigung. Manchmal sind die Teams in kleinere Gruppen aufgeteilt. Und jeder Spieler weiß, wie sich seine Partner in den wichtigsten Situationen verhalten und was die gemeinsamen Aufgaben sind.

Behaltet das Ziel im Auge.

Worum geht es in dieser Mission – die Flagge, ein Fahrzeug, oder einfach um so viele Frags wie möglich? Verschiedene Missionstypen erfordern unterschiedliche Taktiken. Mehr dazu im Abschnitt „Spielmodi“.

Teams: Es kommt nicht auf die Größe an, sondern wie man es einsetzt ...

Bei all dem ist es überraschenderweise nicht so wichtig, wie groß ein Team ist: Schon zwei Spieler gemeinsam können ein hervorragendes Team abgeben, etwa als Scharfschützen oder Panzervernichtungstrupp.

Um gegen ein erfahrenes Team oder einen der besseren Clans bestehen zu können, müsst Ihr ein starkes Offensivteam zusammenstellen, das im Angriff gewaltig zuschlagen kann. Gleichzeitig dürft Ihr die Verteidigung nicht ignorieren. Meist empfiehlt es sich, das Offensivteam etwas größer zu gestalten als das Defensivteam. Einzelne Defensivspieler können bei Bedarf das Offensivteam unterstützen (und sollten diese „Doppelrolle“ trainieren!).

Kenne deine Aufgabe!

Dieser Tipp klingt vielleicht banal, ist aber von zentraler Bedeutung für den Erfolg als Team: Jedes Teammitglied muss nicht nur seine eigene Rolle kennen, sondern auch die seiner Teamkameraden. Und jeder muss sich darauf verlassen können, dass das Team wie ein organisches Ganzes agiert, dass jeder der ihm zugewiesenen Rolle folgt! „Know Your Damn Role“: Es macht keinen Sinn, wenn ein Teammitglied die ihm zugewiesene Aufgabe ignoriert und dadurch alle anderen gefährdet, nur weil es irgendwo einen leichten Kill zu holen gibt oder ein interessantes Fahrzeug

rumsteht.

Daraus ergibt sich allerdings auch, dass Ihr auf alle Eventualitäten vorbereitet sein müsst ... Wenn Euer Team plötzlich in einen Hinterhalt gerät, auf eine Sprengladung latscht oder ein feindliches Jet-Geschwader auftaucht, müssen alle wissen, was von ihnen erwartet wird.

Der Gegner darf nicht wissen, was Ihr plant

Keine Strategie ist die Garantie für den Sieg. Es kommt immer darauf an, gegen wen Ihr spielt, wo Eure Stärken liegen, und auf welcher Karte das Gefecht stattfindet.

Daher ist es wichtig, stets alternative Einsatzpläne in der Hinterhand zu behalten: Wenn ein Angriff auf eine befestigte feindliche Stellung oder einen Kartenpunkt fehlschlägt, solltet Ihr auf einen alternativen Einsatzplan zurückgreifen können, den Ihr ebenfalls ausgiebig trainiert habt.

Es gibt keine perfekte Taktik – gut ist, was funktioniert!

Spielt Trainingsmatches und „Freundschaftsspiele“ gegen andere Clans und Teams – so findet Ihr heraus, welche Taktiken für Euch funktionieren und wo Ihr noch Schwächen zeigt. Wenn Ihr Tipps, Taktikhinweise oder sonstige Hilfestellung benötigt oder starke Gegner sucht, besucht die Foren bei www.JoWooD.com und www.secretwars.net – dort findet sich immer zahlreiche Söldner-Fans und die besten Clans.

Verhalten im Kampf

Bleibt in Bewegung!

Scharfschützen warten nur darauf, dass jemand stehen bleibt, um sich umzusehen, die Waffe zu wechseln oder zum Beispiel das Abstimmungsmenü zu öffnen. Wenn Ihr stehen bleiben müsst, werft Euch auf den Boden, um ein kleineres Ziel abzugeben.

In Deckung!

Am Besten sucht Ihr aus der Deckung heraus den jeweils nächsten Zielort, überlegt den besten Weg dorthin, rennt los, und geht wieder in Deckung. Geeignete Positionen sind etwa hinter Bäumen oder Felsen, oder in Senken und sonstigen schwer einsehbaren Kartenbereichen.

Nase auf den Boden, sofort!

Wenn Ihr im Rennen die Taste X drückt, wirft sich Euer Character sofort in liegende Position. Das ist sehr nützlich, vor allem wenn Ihr unter Beschuss steht!

Erst ausrüsten, dann spawnen

Besonders wichtig, wenn Camper in Eurer Basis unterwegs sind, der Gegner Luftangriff fliegt, oder im Deathmatch: Ihr solltet erst Ausrüstung einkaufen und dann spawnen. Sonst seid Ihr leichte Beute, während Ihr am Terminal steht ...

Ein Umweg mit Deckung ist oft besser als der direkter Weg.

Ein Sprint über eine Wiese kann tödlich sein – überall können Scharfschützen lauern. Besonders wenn das Überraschungsmoment wichtig ist, solltet Ihr Euch eher Zeit nehmen und Umwegen folgen, um unerkannt hinter feindliche Linien zu gelangen.

Kommunikation!

Merkt Euch die wichtigsten Kommunikationsbefehle. Besonders für effizientes gemeinsames Vorgehen ist es wichtig, dass Ihr Eurem Team rasch Mitteilungen zur Lage machen könnt. Auch TeamSpeak ist für die Kommunikation sehr hilfreich – im Söldner-Forum unter www.secretwars.net und bei Clans findet Ihr dazu ausführliche Infos.

Flankenangriffe sind wirkungsvoll.

Wenn alle aus derselben Richtung angreifen, bietet Ihr dem Gegner jede Menge Zielscheiben auf engem Raum. Greift Ihr von den Flanken heran, verwirrt dies die Gegner.

Der klassische militärische Standardangriff besteht aus MG-Unterstützungsfeuer aus dem Zentrum, sowie aus Scharfschützenteam und der eigentlichen (Nahkampf-) Angriffseinheit von der oder den Flanke(n) her. So wird der Gegner von zwei oder drei Seiten unter Druck gesetzt.

Nutzt das Überraschungsmoment.

Ihr solltet keinesfalls einfach als Haufen die Hauptstraße entlang mitten

in die Feindbasis latschen – dort ist die Verteidigung meist am stärksten. Nutzt das Terrain – und probiert immer wieder mal alternative oder neue Taktiken aus. Übrigens: Wenn der Gegner einen oder zwei Eurer Teamkollegen entdeckt hat und schießt, weiß er noch lang nicht, was ihn alles erwartet. Bei koordinierten Angriffen auf eine starke gegnerische Stellung, etwa bei Bomb Run, solltet Ihr zunächst vorrücken und dann möglichst im Team gleichzeitig angreifen.



Rauchgranaten können Leben retten.

Rauchgranaten verhindern, dass der Feind genau zielt. Der Gegner wird dann entweder fluchend abwarten – oder einfach draufhalten und Munition vergeuden. In der Realität sind Rauchgranaten besonders wichtig, aber auch bei Spielen mit langen Respawnzeiten können Rauchgranaten entscheidend sein.

Eine besonders fiese Taktik zur Eroberung von Flaggenpunkten: Werft einige Rauchgranaten und legt euch mitten in den Nebel. Dann schaltet Ihr das Infrarot-Sichtgerät ein und die Gegner, die Euch wegen dem Rauch nicht sehen können, aus. Und schon habt Ihr den Flaggenpunkt

einkassiert!

Unterstützungsfeuer

Unterstützungsfeuer ist in der Realität extrem wichtig, in Söldner immerhin sehr hilfreich: Ein Teil der Angreifer ballert aus allen Rohren auf die gegnerische Basis, während die Nahkämpfer von einer Flanke her vordringen. Am besten klappt das, wenn Ihr MGs und Raketen im Gepäck habt und so die Gegner ablenkt, um Euren Nahkämpfern die Arbeit zu erleichtern.

Panzer- und Flugabwehr ist lebenswichtig.

Wenn der Gegner Panzer benutzt, muss sich jedes Team und jede Einheit gegen Panzer zur Wehr setzen können. Nicht in offenem Gelände – aber sehr wohl aus der Deckung heraus. Wer zu Fuß und ohne zur Panzerabwehr geeignete Waffe auf gepanzerte Fahrzeuge trifft, ist meist entweder auf der Flucht – oder tot. Ihr solltet festlegen, welche Eurer Teammitglieder die Verteidigung gegen Flieger und Fahrzeuge übernehmen.

Wechselt eure Feuerstellungen

Wenn ein gegnerischer Angriff zurückgeschlagen wurde und der Gegner sich neu formiert, solltet Ihr alternative Feuerstellungen suchen. Wenn der Gegner nicht weiß, wo Ihr seid, seid Ihr im Vorteil. Ansonsten weiß der Gegner beim nächsten Angriff, welchen Turm oder welches Gebäude er als erstes zerstören muss, um Eure Verteidigung lahm zu legen. Beim Verlegen von Defensivstellungen solltet Ihr euch nicht alle gleichzeitig bewegen, um immer einige Zeigefinger am Abzug zu haben.

Treppen

Treppen in Häusern sind beliebte Orte für Hinterhalte. Viele Profis laufen grundsätzlich rückwärts die Treppen hoch, um lauende Gegner entdecken zu können.

Nicht immer gleich schießen

Ihr habt einen Scharfschützen entdeckt, der in die andere Richtung guckt? Ballert nicht gleich los – er würde euch nur bemerken. Geht näher ran und schaltet ihn aus der Nähe aus. Im Nahkampf sind Scharfschützengewehre unbrauchbar.

Das ist auch für Camper nützlich: Besonders auf öffentlichen Servern trifft Ihr öfter auf Spieler mit leichten Orientierungsproblemen. Immer wieder kommt es vor, dass jemand einen Camper oder Baseraper nicht erkennt – einfach weil der gerade nicht ballert, sondern so tut, als wäre nichts und einfach mitten durch die Basis latscht ... gegen erfahrene Spieler und Clans funktioniert dieser Trick aber eher selten.

Waffen

Jeder Spieler hat seine eigenen Vorlieben, was die Waffenauswahl angeht – vor allem bei dem auf zahlreichen Servern beschränkten Startgeld von 3500 Credits. Panzerweste und Sturmgewehr? Oder Maschinenpistole, Infrarot und Nebelgranaten für knallharte Nahkampf-Action? Raketenwerfer und MP für Panzerknacker?

Am besten wählt Ihr die Waffen aus, mit denen Ihr am besten umgehen

könnt, die Euch am meisten Spaß machen und die gerade taktisch erforderlich sind. Wenn die Gegner zu Fuß in Eurer Basis unterwegs sind, ist die Kombination aus Rauchgranaten und MP zu empfehlen, bei feindlichen Panzerangriffen natürlich eher der Raketenwerfer ...

In eingespielten Teams ist die Waffenwahl oft von vornherein festgelegt.

Messer

Messerrichten hohen Schaden an, allerdings naturgemäß nur auf extrem kurze Distanz. Derart nahe an einen Gegner heranzukommen ist eine Herausforderung selbst für echte Profis.

Pistolen

Pistolen sind günstig und im Nahkampf brauchbar.



MPs und Sturmgewehre

Kurze Feuerstöße sind wirkungsvoller, als wenn Ihr die Feuertaste ständig gedrückt haltet: Ansonsten trefft Ihr wegen des Rückstoßes nur wenig, müsst dauernd nachladen, und habt bald keine Munition mehr.

Die Waffen unterscheiden sich stark voneinander. Besonders beliebt sind etwa die Steyr AUG, die M4 SOPMOD oder die HK G11. Im Trainingsmodus oder auf eurem eigenen Server könnt Ihr am Schießstand die verschiedenen Zielsysteme und das unterschiedliche Rückstoßverhalten der verschiedenen Waffen ausprobieren.



Sonderfall: Granatwerfer

Die MILKOR MGL-MK 1 und der RG-6 sind merkwürdige Waffen: Das Teil sieht aus wie ein mutiertes Gewehr, feuert aber Granaten auf mittlere Distanz. Tödlich im Angriff auf feindliche Stützpunkte, vor allem in

Kombination mit Rauchgranaten und IR-Brille.

Scharfschützen

Erhöhte Stellungen sind besonders beliebt – dann könnt Ihr einen weiten Bereich einsehen. Aber wozu? Mit dem Scharfschützen-Zoom könnt Ihr nur einen kleinen Kartenbereich abdecken – und Ihr riskiert, nach dem Schuss bemerkt zu werden. Profi-Scharfschützen suchen sich oft eine Stellung, aus der sie nur eine relativ kleine „Kill-Zone“ einsehen können – zum Beispiel einen Teil der gegnerischen Basis.

Gute Scharfschützen benötigen Geduld, Geschick im Umgang mit der Waffe und taktische Übersicht. In den meisten eingespielten Teams und Clans gibt es mindestens einen Scharfschützen, der festgelegte Punkte bzw. Gebiete überwacht. Die Aufgabe des Scharfschützen ist meist eher defensiv, Scharfschützenteams sind jedoch auch im Angriff nützlich. Welche Waffe der Scharfschütze verwenden soll, ist Geschmackssache – die Scharfschützengewehre mit den besten optischen Zoom-Visieren müssen meist nach jedem Schuss nachgeladen werden.

Der Scharfschütze Eures Teams sollte das Treffen von Zielen, die sich bewegen und springen, trainieren. Stellungswechsel sollten gut geplant werden, da die Gegner nur auf eine Gelegenheit warten, Euren lästigen Sniper kaltzustellen!

MGs

Maschinengewehre sind verheerende Waffen, deren Kugelhagel schwere Schäden anrichten kann. Allerdings sind sie im Nahkampf den MPs unterlegen, auf hohe Distanz sind sie meist schwer zu zielen, da sie nur über Kimme und Korn gezielt werden, und wegen der Streuwirkung auch noch eher ungenau. Die schier enorme Anzahl an Geschossen macht diese Nachteile aber locker wieder

wett. Besonders geeignet zur Abwehr leichter Fahrzeuge sowie für Sperrfeuer.

Granaten

Granaten sind besonders verheerend, wenn mehrere Gegner dicht beieinander sind, und beim Erstürmen von dicht bebautem Gebiet äußerst nützlich.

Rauchgranaten

Der dichte Rauch aus diesen hilfreichen Wurfprojektilen raubt dem Gegner die Sicht und kann verbündeten Fahr- und Flugzeugen als Navigationsmarker dienen. Mit IR-Sichtgeräten kann man durch den dichten Rauch sehen – einige Spieler werfen gerne (etwa in der gegnerischen Basis) Rauchgranaten, aktivieren IR und schalten die Blindherumtappenden Gegner nahezu mühelos aus.

Sprengstoff

Das ADS (Advanced Destruction System) erlaubt Euch, nahezu die gesamte Karte zu Kleinholz zu verarbeiten – unter anderem können Gebäude, Bäume und Brücken in die Luft gejagt werden, um dem Gegner Zufahrtswege zu rauben, ihm die Deckung zu nehmen oder neue gedeckte Stellungen zu erschaffen. Im freien Gelände sind bei schweren Gefechten bald jede Menge Einschlagkrater zu finden, die ebenfalls Fußsoldaten und sogar Fahrzeuge Deckung bieten können.

Schwere Waffen können Gebäude zerstören – besonders Raketenwerfer sind dazu hervorragend geeignet. Die Spezialisten für fortgeschrittene Zerstörung allerdings sind Kampfpiloten und Sprengstoffexperten.

Brücken sind beliebte Ziele für Sprengstoffexperten: Oft bietet eine Brücke raschen Zugang zu einem Flaggenpunkt. Wer sie sprengt, versperrt dem Gegner den Weg, macht jedoch rasche Gegenangriffe für das eigene Team schwieriger. Auf der Brücke platzierte Bomben mit Annäherungszünder sind besonders beliebt – sie schalten erst ein feindliches Fahrzeug und dann meist auch noch die Brücke selbst aus ...



Das gegnerische HQ ist ein besonders beliebtes Ziel für pyromanisch veranlagte Charaktere: Hier spawnen viele Spieler, weil es hier die meisten Waffen und Fahrzeuge gibt. Und gehen drauf, weil Flugzeuge, Helikopter und Sprengstoffexperten dafür sorgen, dass in der Basis die Hölle los ist.

Starke Explosionen im gegnerischen HQ haben einen weiteren wichtigen Vorteil: Sie erleichtern Euren Scharfschützen die Arbeit, da sie die Gebäude des Gegners zerstören und ihm so die Deckung rauben.

Umgestürzte Bäume stellen eine effektive Straßenblockade dar. So kann ein Sprengstoffexperte (oder Panzerfahrer) etwa Zugänge zur eigenen Basis sichern oder verhindern, dass der Gegner seine Fahrzeuge rasch an die Front bringen kann.

Baumaterial

Bezeichnung	Resistenz
Holz	50
Ziegelmauer	100
Metallzaun	100
Beton	200

Im Anhang findet Ihr eine Übersicht über die verschiedenen

Waffen in Söldner. Weitere Infos zu den Waffen, Diskussionen über unterschiedliche Taktiken und Lieblingswaffen findet Ihr in den Foren auf www.secretwars.net

Fahrzeuge





Fahrzeuge bieten enorme Feuerkraft. Eine Hauptaufgabe von Fahrzeugen ist das Ausschalten feindlicher Fahrzeuge, vor allem im offenen Gelände: Freie Flächen sind ihre Spezialität. Schwieriges Gelände wie Wälder, Berge und Gebäude sollte ihr eher meiden – dort lauern oft Gegner. Mit Raketenwerfern.

Ein Panzerangriff auf offenem Gelände hingegen ist ein Albtraum für feindliche Fußsoldaten ohne Raketenwerfer, und dies ist teuer! Fahrzeuge sind zudem schneller als Fußgänger – Ihr könnt Gegner überrollen, wenn Ihr sie mit dem MG nicht getroffen habt.

Manche Spieler spawnen sogar ohne Waffe, schnappen sich den nächstbesten Lada, verwandeln den nächstbesten „Noob“ (Newbie, Anfänger) in eine Kühlerfigur und schnappen sich dann dessen Ausrüstung ...

Panzer sind stark gepanzert, allerdings nur nach vorne: Von hinten sind sie weitaus verwundbarer.

Typische Kampfpanzer verfügen über 80 bis 150 cm Frontpanzerung am Turm und rund 60 bis 100 cm Panzerung an der Wanne. Die seitliche Panzerung beträgt meist „nur“ 15 bis 25 cm, die Heckpanzerung ist gar nur rund 3 bis 5 cm stark. Details zur Panzerung findet Ihr in den Tabellen.

Das Heck sollte jedenfalls nie zum Gegner zeigen. Außerdem sollte ein Panzer nie geradewegs auf den Gegner zufahren: Wenn er leicht schräg fährt, wird das Zielen mit Raketenwerfern deutlich schwieriger. Der typische Panzerangriff fährt ein V-Muster: Seitlich versetzt ein Stück auf den Gegner zu, und wenn der Gegner noch nicht platt ist eine leichte Drehung und wieder ein Stück (in die andere Richtung) rückwärts, eventuell von Nebelgeschützt (einige Panzer haben Nebelwerfer). Bleibt immer in Bewegung, sonst gebt Ihr ein leichtes Ziel ab!

Rauchgranaten sind (besonders in Deathmatch-Spielen) der beste Freund des Panzers – sie verhindern, dass die Gegner mit ihren Raketenwerfern exakt zielen können, und erleichtern dem Panzer den Rückzug.



Im Trainingsmodus findet Ihr unweit der Basis eine „Motocross-Strecke“, die sich hervorragend zum Fahr-Training eignet!

Infanterie gegen Panzer

Fußsoldaten sind, wenn sie in freiem Gelände auf Panzer treffen oder keine Raketenwerfer (oder Sprengladungen) haben, entweder tot oder auf der Flucht. Infanterie ohne schwere Waffen kann in einem Panzer nichts anhaben.

Im Kampf gegen Panzer solltet Ihr das Gelände ausnutzen: Lauft nicht auf freiem Feld auf einen Panzer zu, sondern greift nach Möglichkeit aus der Deckung heraus an.

Panzer sind stark gepanzert, allerdings nur nach vorne: Von hinten sind sie weitaus verwundbarer. Versucht gegnerische Panzer von hinten zu erwischen.

Bomben mit Annäherungszünder sind nützlich, um Engpässe zu blockieren. Die meisten unerfahrenen Gegner werden geradewegs auf Euren Stützpunkt zu fahren (oder laufen), und manchmal gibt es Engpässe, die der Gegner durchqueren muss. Sichert also die wahrscheinlichsten Angriffsrouten ab – zum Beispiel mit Sprengfallen, oder indem Ihr Bäume umlegt und so die Straße blockiert.

Fahrzeuge im Angriff

Fahrzeuge erhöhen die Kampfkraft eines Teams beträchtlich, wenn sie geschickte eingesetzt werden. Das Zauberwort lautet: Feuerunterstützung. So verfügt Ihr über deutlich mehr Feuerkraft als eine „normale“ Kampfgruppe und kann so einer normalen Angriffsgruppe ein enormes Ausmaß an Feuerunterstützung gewähren.

Die Hauptaufgabe der Fahrzeuge ist normalerweise, mit ihrer Feuerkraft die Infanterie zu unterstützen, während diese den Angriff durchführt. Auch wenn manche „Panzerfahrer“ es gar nicht gerne hören: Die Fahrzeuge sollten den Angriff auf eine feindliche Basis meist nicht allein durchführen. In Söldner kann nahezu jeder Spieler einen Raketenwerfer mit sich führen, in jedem Gebäude kann ein tödlicher Gegner lauern, oft sind zahlreiche Minen verstreut. Um Raketenwerfer effizient einzusetzen, muss man erst mal nahe genug an den Panzer oder das Fahrzeug ran!

Einige Fahrzeuge – von Ladas über Humvees bis zu gepanzerten Truppentransportern und Transporthelikoptern und –flugzeugen – bieten vor allem raschen Transport (oder auch Fliegerabwehr), sind jedoch teils kaum geschützt.

Fahrzeuge in der Verteidigung

Im Mittelfeld, wenn es etwa den Flaggenträger zu schützen gilt, nehmen Fahrzeuge eine wichtige Rolle ein. Sie können Geiseln oder andere Missionsziele rasch und relativ sicher transportieren, stellen aber auch Hauptziele für feindliche Gegenangriffe dar.

Grundsätzlich bietet sich mehrere Optionen den Umgang mit Fahrzeugen:

Fahrzeuge und Infanterie zusammen

Das Team ist in der Nähe der Fahrzeuge, an der Flanken. Fahrzeuge und Infanterie schützen einander. Diese Taktik bietet – wenn der feindliche Angriff erfolgreich abgewehrt wird – die Möglichkeit zu raschen Gegenangriffen.

Infanterie in Fahrzeugen

Nur bei einem hastigen Rückzug und zum raschen Transport zu empfehlen – Fahrzeug und Insassen sind stark gefährdet.

Fahrzeuge und Infanterie getrennt

Die Fahrzeuge halten eine Position, die Infanterie ist in einiger Entfernung postiert. Beide sollten einander unterstützen können. Diese Taktik sieht auf der Übersichtskarte toll aus und kann sehr starke Verteidigung bieten, macht jedoch rasche Gegenangriffe schwieriger.

Infanterie und Fahrzeuge dürfen die Schwächen der jeweils anderen Gruppe nicht ignorieren: Fußsoldaten erkennen Minen leichter, viele Fahrzeuge sind extrem verwundbar und können von einem Treffer mit einem Raketenwerfer ausgeschaltet werden. Das effiziente Vorgehen im Kampfverband mit Fahrzeugen erfordert einiges Training.

Flugzeuge

Flugzeuge zählen zu den tödlichsten Vehikeln auf dem Schlachtfeld. Sie sind allerdings auch sehr teuer – es ist auf öffentlichen Servern sehr lästig, wenn Newbies ständig Eure Flugzeuge verschrotten. Am besten erstellt Ihr einen privaten Server und trainiert erst mal eine Zeitlang die

Flugsteuerung und lernt die Karten, bis Ihr gezielte Angriffe fliegen könnt.

Flugzeuge sind mit der Tastatur nicht gerade leicht zu steuern. Nutzt die Gelegenheit, die Flugsteuerung an Eure Vorlieben anzupassen – die meisten Spieler empfehlen Joysticks zur Steuerung von Fliegern.

Viele Gegner rüsten sich erst mal gemütlich aus, sehen sich dann in der Basis um oder warten auf einen Helikopter, der sie an die Front bringt.

Daher ist es eine beliebte Taktik für Piloten, sich zu Beginn der Partie so rasch als möglich einen Jet zu schnappen und das gegnerische HQ zu bombardieren.

Wer zu hoch fliegt, macht es gegnerischen Stinger-Schützen zu leicht. Nutzt Hügel und andere natürliche Hindernisse aus, um immer nur für relativ kurze Zeit im Sichtbereich der feindlichen Basis zu sein.

Wenn Ihre ine feindliche Basis aus der Entfernung angreift, könnt Ihr mit Q Oder C reinzoomen, um das optimale Ziel zu erledigen.

Fallschirm

Der Fallschirm lässt sich bis zu einer Fallgeschwindigkeit von ca. 250 km/h nur öffnen. Wenn Ihr schneller fällt, müsst Ihr erst mit Taste S abbremsen und dann den Fallschirm auslösen.

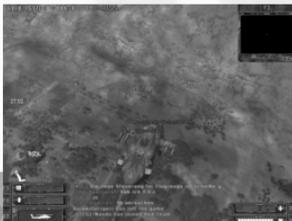
Helikopter

Helikopter sind vielleicht nicht ganz leicht zu fliegen, aber extrem hilfreich. Die Hauptaufgabe in Söldner – Secret Wars ist meist der

Transport von Truppen an die Front und hinter feindliche Linien. In der Hand eines gut trainierten Piloten stellt ein Kampfhelikopter aber eine vernichtende Waffe dar.



Helikopter sind viel langsamer als Flugzeuge, das macht sie gegen Flugabwehrraketen verwundbar. Helikopter sollten daher sehr niedrig fliegen, um dem Gegner das Zielen schwer zu machen – außerdem können die Mitspieler bei geringer Flughöhe (bis zu etwa 10 Meter) unbeschadet aussteigen.



Eine beliebte alternative Methode ist, extrem hoch zu fliegen und die Mitspieler mit dem Fallschirm aussteigen lassen, was allerdings oft dazu führt, dass die Spieler über die halbe Karte verteilt landen.



In „Flaggerobern“-Spielen (CF) sind Helikopter auch ideal geeignet, um den Flaggenträger unterwegs abzuholen und in die eigene Heimatbasis zu transportieren.



Anfänger sollten erst mit den kleinen, leichten, wendigen Helis trainieren. Die dicken, gepanzerten Helikopter wie die Hokum sind weitaus schwerfälliger und nur für erfahrene Piloten.



Heli-Piloten müssen hervorragend mit dem Kollektiv umgehen können – Genaueres zur Steuerung findet Ihr im Söldner-Handbuch. Hier zusätzliche Tipps:

Die Leertaste setzt das Kollektiv auf Null – die perfekte Balance. Wenn Ihr rasch vorwärts fliegen wollt, verliert Ihr bei auf 0 eingestelltem Kollektiv allerdings an Höhe.

Um einen Hügel zu überwinden, stellt Ihr das Kollektiv hoch (höhere Rotorleistung). Gleich nach dem Hügelkamm solltet Ihr rasch wieder an Höhe verlieren – dazu setzt Ihr mit der Leertaste das Kollektiv auf Null und setzt es dann mit der Taste S weiter runter. Das geht schneller, als wenn Ihr das Kollektiv nur mit W und S einstellt.

Für bodennahe Manöver – etwa um Mitspieler abzusetzen oder den Flaggenträger abzuholen – empfiehlt es sich, die Strg-Taste (Control) und die Leertaste zu benutzen, anstatt den Heli mit der Maus zu zentrieren.

Clans und Teamwork: Kommandermodus, Taktiken und Tipps

„Together we stand, divided we fall“

Der Kommandant

Die Aufgabe des Kommandanten ist die Koordination des Teams: Er legt Einsatzpläne und Ziel fest.



Unerfahrene Kommandanten geraten in Hektik. Dadurch gefährden sie ihr gesamtes Team. Der Kommandant eines eingespielten Teams kann sich auf „seine“ Spieler verlassen – und die Spieler müssen sich auf den Kommandanten verlassen können. Dank des PDA hat der Kommandant die beste Übersicht über das Geschehen am Schlachtfeld.

Um die Situation am Schlachtfeld richtig einschätzen zu können, sind die folgenden Fragestellungen wichtig:

Ausgangssituation

Was geschieht gerade auf dem Schlachtfeld? Wo sind die Gegner, was haben sie vor und wie sind sie ausgerüstet? Wo ist Euer Team? Wenn Ihr auf einem öffentlichen Server als organisierter Kampfverband auf einen Haufen Einzelgänger zumarschiert, ist die Ausgangssituation völlig anders, als wenn Ihres mit einem gut trainierten Clan zu tun habt, der die Karte auswendig kennt und euch mit Panzern und Luftunterstützung im Team angreift.

Aufgabenstellung

Was muss geschehen, damit Ihr gewinnt? Hier geht es im Wesentlichen um die Servereinstellungen: Für verschiedene Spielvarianten wie Eroberung, Team Deathmatch oder Bomb Run sind unterschiedliche Spezialisten, Teamzusammenstellungen und Taktiken nötig.

Ausführung

Um die Mission aufgabe – Geiselnbefreiung, Eroberung, Flaggenraub und so weiter – erfüllen zu können, benötigt Ihr einen durchdachten Plan. Einige Überlegungen:

- a) Grundkonzept. Was haben wir vor, und wie wollen wir das anstellen?
- b) Routen. Wie wollen wir zum Zielort? Ist die direkte Route empfehlenswert? Wo sind alternative Routen? Ist eine bestimmte Route besonders gut oder schlecht verteidigt? Hat der Gegner an Panzer- oder Fliegerabwehr gedacht?
- c) Marschformation. Wer wird mit dem Heli transportiert, wer ist der Pilot, wer schnappt sich den Lada und wer darf Panzer fahren? Die Aufgaben sollten klar verteilt sein.
- d) Feindkontakt. Was geschieht, wenn der Gegner Eure Basis angreift, wenn Flieger auftauchen oder Panzer? Wergreift jeden Gegner sofort an, wer konzentriert sich besser auf die Missionsziele? Wenn Ihr diese Rollen verteilt, erschwert Ihr dem Gegner das Vordringen und arbeitet zugleich an der Erfüllung der Missionsziele.
- e) Aufgaben am Zielort. Bereits im Vorhinein sollte jedem Teammitglied klar sein, was seine Aufgaben am Einsatzziel sind: MG-Schützen geben Sperrfeuer, der Pionier bereitet Munitionsdepots vor und/oder

bringtbeschädigteFahrzeugeaufVordermann,dasNahkampfteam bringtzumBeispieldenFlaggenträgerindiegegnerischeBasis.Und was ist, wenn der Flaggenträger ausfällt?

- f) Versorgung und Unterstützung. Wo ist der Mediziner, wo sind Munitionsdepots? Das kann in Team Deathmatch-Spielen sehr wichtig sein.
- g) Aktionen nach Missionserfolg. Die Teilaufgabe am Zielort ist erfüllt – die Geisel ist befreit, der Panzer geklaut, der Kartenpunkt erobert, die feindliche Flagge in Eurer Hand. Jeder muss wissen, was nun zu tun ist: Ein Teil des Teams bekämpft weiter den Gegner, ein anderer Teil sollte zum Beispiel den Flaggenträger schützen, das Mittelfeld stürmt nach vorn und schützt Euren Flaggenträger. Und wo ist der Heli oder Panzer, der den Flaggenträger oder die Geisel abtransportiert?

Ist all dies klar – all das solltet Ihr im Team ausmachen, obwohl meist der Kommandant das letzte Wort hat – wird die Aufgabe des Kommandanten wesentlich leichter! Dann ist es auch wesentlich einfacher, mit Headsets miteinander zu kommunizieren, als wenn alle gleichzeitig aufeinander einreden.

Für den Kommandanten geht es im Idealfall also „nur noch“ darum, Ziele und Timing festzulegen und auf dem Schlachtfeld den Überblick zu bewahren, um im richtigen Moment zuzuschlagen oder einen starken feindlichen Angriff abzuwehren. Eine verantwortungsvolle Aufgabe – und nur dann wirklich möglich, wenn das gesamte Team effizient und (wenigstens einigermaßen) diszipliniert agiert.

Teams

Bei den hier vorgestellten Teams und Rollen handelt es sich um Vorschläge, die Ihr ausprobieren könnt, aber auf jeden Fall je nach Euren Vorlieben und Spielerfahrungen variieren solltet.

Defensiv-Team

Das Defensivteam verteidigt nicht nur die Heimatbasis (und/oder je nach Missionsart auch Geisel, Zielfahrzeuge, etc.), sondern auch den Bereich vor der Basis und – bei Eroberungsmissionen (CQ) – die zusätzlich eingenommenen Flaggenpunkte. Das Defensivteam ist meist etwas kleiner als das Angriffsteam – schließlich geht es nicht darum, eine Niederlage zu verhindern, sondern einen Sieg zu erringen!

Defensivspieler sollten immer Granaten dabei haben – etwa, um lästige Camper vom Dach des Hangars runterzukriegen ... Je nach Karte und Servereinstellungen kann auch die Flugabwehr oder das Legen von Bomben für den Sieg entscheidend sein.

Defensiver Pionier

Ausrüstung: Sprengstoff-Set

Waffe: Beliebig (Empfohlen: Sturmgewehr, Raketenwerfer)

Aufgabe:

Der Defensiv-Pionier platziert Sprengfallen und Minen an strategischen Positionen an den wichtigsten Zugangsrouten zur Basis bzw. je nach Spielmodus an den Orten, die neu erobert wurden oder die es zu verteidigen gilt. Dazu muss der defensive Pionier wissen, wo der Gegner am wahrscheinlichsten angreift.

Eine Zusatzaufgabe für den Ingenieur kann etwa sein, das Offensivteam zu versorgen, indem er bei passender Gelegenheit neue Fahrzeuge an die Front liefert.

Besonders fies in „Flagge erobern“-Missionen (CF): Der defensive Pionier legt eine Bombe mit Fernzünder auf die Flagge. Wenn der gegnerische Flaggenträger die Flagge schnappt: *Boom*.

Defensiver Scharfschütze

Ausrüstung: Scharfschützen-Set

Waffe: Scharfschützengewehr, Raketenwerfer

Aufgabe:

Niemand sieht so weit wie ein erfahrener Scharfschütze. Der Scharfschütze schaltet einzelne Gegner aus, die sich im Alleingang anpirschen, und versucht feindliche Kampfverbände auszumachen, die sich (etwa durch ein Wäldchen gedeckt) an die Basis heranschleichen.

Besonders effizient sind Zweiertteams – ein Scharfschütze schaltet Gegner aus oder lauert, der zweite hält nach neuen Zielen oder Angriffen von der Flanke Ausschau.

Als Zusatzwaffe bietet sich ein Raketenwerfer an. Gute Schützen können damit aus dem Hinterhalt feindliche Fahrzeuge angreifen oder auch gegnerische Infanterie, die zu nahe herangekommen ist, effizient ausschalten.

Mittelfeld-Team

Ausrüstung: Gemischt (empfohlen: Medi-Pack, Pionier-Set)

Waffe: Beliebig (Empfohlen: Infrarotsichtgerät, Sturmgewehr, Raketenwerfer)

Aufgabe:

Diese Kampfgruppe sichert die Umgebung der Basis bzw. den Bereich zwischen eroberten Kartenpunkten vor feindlichen Angriffen. Das Infrarotgerät ist nützlich, um getarnte Scharfschützen ausfindig zu machen. Mit dem Pionier-Set lassen sich vom Feind gelegte Bomben entschärfen. Dabei werdet Ihr oft nur wenige Frags erzielen. Das ist auch nicht ihre Aufgabe – das Hauptziel des Patrouille bzw. des Mittelfeldteams ist es, das Erreichen des Missionsziels zu erleichtern.

Bei Gegnerkontakt wird (am besten per Headset) Meldung erstattet: Einzelne Gegner werden ausgeschaltet, größere Gegnertruppen nach Rücksprache mit dem Kommandanten (am besten von der Flanke oder von hinten) angegriffen. Ihr könnt auch versuchen, einen Hinterhalt zu legen.

Die Spieler im Mittelfeldteam müssen die gesamte Karte gut kennen und sollten wichtigen Bereichen – Brücken, Engpässe, etc. – besonderes Augenmerkschenken. Wenn möglich sollten mehrere Mittelfeldspieler einander decken oder gemeinsam vorgehen.

Bei erfolgreichen Capture-Missionen – etwa Flagge kapern (CF) oder Geiselbefreiung (HR) ist es die Hauptaufgabe des Mittelfeldteams, den Flaggenträger bzw. das Missionsziel sicher in die Basis zu eskortieren, während die Offensivtruppe (oder was davon übrig ist) Gegenoffensiven unterdrückt oder zumindest den Gegner aufhält und so einen Zeitvorteil erkauft.

Defensive Luftwaffe

Ausrüstung: Beliebig (Pionier-Set)

Besonders in Gefechten gegen erfahrene Gegner, die als Kampfverband angreifen, kann diese Rolle besonders wichtig sein. Der defensive Pilot geht ähnlich vor wie eine defensive Patrouille und nimmt vor allem feindliche Flieger und Bodenverbände unter Beschuss. Die meisten Defensivpiloten wechseln bei groß angelegten Angriffen in eine offensive Unterstützungsrolle.

Manche Piloten könnten selbst auf einer Briefmarke landen – und legen Zwischenstopps in leidlich sicherem Gebiet ein, um ihr beschädigtes Vehikel mit dem Pionier-Set auf Vordermann zu bringen.

Offensiv-Team

Aufgabe des Offensivteams ist der Angriff: Gegner ausschalten, die Verteidigung des Gegners schwächen, Flaggen oder Geiseln oder Fahrzeuge sichern, je nach Missionszielen.

Ein guter Angriff ist gut koordiniert und perfekt getimt: Es passiert unheimlich viel auf einmal, so dass der Gegner keine Gelegenheit erhält, organisierte Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

Selbst wenn sich lohnende Ziele anbieten und es im Zeigefinger juckt: Meist sollten die Teammitglieder erst dann das Feuer eröffnen, wenn der Kommandant das Signal zum Zuschlagen erteilt. Einzelne Schüsse oder MG-Garben des Gegners bedeuten nicht, dass das Überraschungsmoment völlig verloren ist! Wenn jedoch offensichtlich ist, dass der Gegner über Euren Angriff Bescheid weiß und Gegenmaßnahmen einleitet, solltet ihr zuschlagen.

Ablenkung

Off ist es hilfreich, wenn ein separates kleines Angriffsteam den Gegner (Basis, Spawnpoints) ständig unter Druck hält. Scharfschützen oder Base-Camper können oft recht leicht hinter die feindlichen Linien gelangen. Ständige Nadelstiche machen es für den Gegner viel schwieriger, eine effiziente Offensive aufzubauen. Wenn ihr einen gegnerischen Angriff erkennt, könnt ihr außerdem euer eigenes Team frühzeitig warnen.

Manche Clans setzen offenbar eigene „Clowns“ ein – Spieler, die den Gegner angreifen, um ihn in einen Hinterhalt locken.

Offensive: Transporter

Die Karten in Söldner – Secret Wars sind oft enorm groß. Transporter sind darauf spezialisiert, die im HQ oder an eroberten Flaggenpunkten gespawnten Teamkameraden abzuholen und dort abzusetzen (oder mit dem Fallschirm aussteigen zu lassen), wo sie am dringendsten benötigt werden. Natürlich muss der Transporter ein hervorragender Heli-Pilot (oder Fahrer) sein und die jeweilige Karte wie seine Westentasche kennen!

Offensive: Feuerunterstützung

Ausrüstung: Sprengstoff-Set / Medi-Pack

Waffe: MG, Raketenwerfer

Aufgabe:

Die meisten Menschen hängen am Leben, auch Soldaten. Kugeln, die in einem um die Ohren pfeifen, Geschosse, die riesige Löcher in Hauswände schlagen, und gefallene Teamkameraden wirken sich daher eher negativ auf die Zielsicherheit aus. In Söldner wird dieser Effekt recht akkurat umgesetzt: Wer unter Beschuss gerät und nur knapp feindlichen Kugeln entgeht, kann nicht mehr genau zielen.

Die Aufgabe des Fire Support (Teams) ist, einen Hagel aus MG-Geschossen und Raketen auf die gegnerischen Positionen niederregnen zu lassen – in einem bestimmten Bereich, in dem sich die meisten Gegner aufhalten, etwa einem Flaggenpunkt im Eroberungsmodus (CQ) oder gesicherten feindlichen Stellungen in Modi wie Fahrzeug erobern (CV) oder Flagge kapern (CF). Das zwingt den Gegner, Deckung zu suchen oder einen Gegenangriff zu starten. Möglichst zur gleichen Zeit solltet Ihr die gegnerischen Scharfschützen neutralisieren.

Besonders effizient ist es, zunächst die Gebäude mit Anti-Bunker-Raketenwerfern (oder mithilfe von Fliegern) auszuschalten – dann hat der Gegner plötzlich kaum noch Gelegenheit, in Deckung zu gehen.

Am besten ist es, wenn der MG-Schütze weiß, von wo aus die eigenen „Nahkämpfer“ in die feindlichen Stellungen eindringen, um nicht die eigenen Leute durch MG-Sperrfeuer zu gefährden. Schließlich reagieren manche Gegner auf die ersten Anzeichen von Sperrfeuer mit einer Handvoll Nebelgranaten – davon sollte sich das Team aber nicht aus der Ruhe bringen lassen.

Offensive: Nahkampf

Ausrüstung: Sturmgewehr, Maschinenpistole, Raketenwerfer, Granaten, Rauchgranaten, Infrarotsichtgerät

Aufgabe:

Wenn das MG-Sperrfeuer losgeht und eure Piloten Raketen in die Feindbasis regnen lassen, werden die Gegner im Idealfall wie die Hühner herumlaufen und gelegentlich dorthin ballern, von wo aus geschossen wird. Währenddessen greift das Nahkampfteam von der Flanke her an, dringt in die gegnerische Basis ein und macht alles platt, das noch übrig geblieben ist. Die Teammitglieder sollten dabei etwas Abstand zueinander halten. Ansonsten könnten die Gegner miteinander in den gut platzierten Rakete einen Großteil eures Angriffsteams auf einmal ausschalten.

Das Team sollte Medipacks und – je nach Missionsziel – Sprengstoff dabei haben.

Es kann auch hilfreich sein, Rauchgranaten in bestimmten Signalfarben einzusetzen.

Dem Team sollte klar sein, welcher Spieler für Spezialaufgaben wie Flaggenkapern zuständig ist, und wer im Fall seines Ablebens diese Rolle übernimmt.

Offensiver Scharfschütze

Ausrüstung: Scharfschützen-Set, Raketenwerfer, Sniper-Kit

Aufgabe:

Pop. Ein Gegner weniger. Und bis die Gegner wissen, wo Ihr seid, habt Ihr euch längst eine neue Stellung gesucht. Pop. Pop. Klingt einfach, erfordert aber gute taktische Übersicht und auch in hektischen Situationen eine ruhige Maushand.

Idealsind Zweierteams oder bei Angriffen auf befestigte Feindstellungen eventuell Dreierteams: So kann ein Scharfschütze die Ziele anvisieren, während der Partner nach lohnenderen Zielen, feindlichen Patrouillen oder anderen wichtigen Dingen Ausschau hält, die einem einzelnen

Scharfschützen entgehen könnten.

Offensiver Fahrer/Pilot

Ausrüstung: Pionierset.

Waffe: Beliebig (Empfohlen: Sturmgewehr, Raketenwerfer)

Aufgabe:

Fahrzeuge und Flieger bieten oft geradezu unglaubliche Feuerkraft und blitzschnellen Transport auf dem Schlachtfeld. Doch Vorsicht: Fahrzeuge sind nicht nur gefährlich, sie ziehen Gefahr an. Panzer und vor allem Helikopter sind in den Augen nahezu jedes Gegners besonders lohnende Ziele. Und in nahezu jeder Feindbasis wimmelt es von Spielern, die Raketenwerfer oder Flugabwehrrakete dabei haben und nicht zögern, diese einzusetzen!

Offensiver Pionier: Reparatur

Ausrüstung: Pionier-Set

Waffe: Beliebig (Empfohlen: MG, Raketenwerfer)

Wie erwähnt, sind Fahrzeuge besonders beliebte Ziele – sie neigen dazu, im Kampf beschädigt zu werden. Um Totalausfälle zu verhindern, kann es nützlich sein, dem Panzer oder den Panzern einen Reparaturspezialisten zur Seite zu stellen. Meistens allerdings übernimmt der Fahrer diese Aufgabe.

Offensive: Pyromane / Mad Bomber

Ausrüstung: Sprengstoff-Set

Waffe: Beliebig (Empfohlen: Sturmgewehr, Raketenwerfer)

Aufgabe:

Bomben legen! Selbst wenn der Angriff schief geht, bringt dies meist noch einige Kills für Euer Team und kann einen Gegenangriff verzögern. Eine Sprengfalle mit Annäherungszünder direkt vor dem feindlichen Fahrzeugterminal ist ziemlich lästig für die Gegner.

Offensive: Camper

Ausrüstung: Beliebig. Beliebte sind Scharfschützen-Kit, Sanitäter-Kit oder Bomben-Kit

Waffe: Beliebig

Die Aufgabe der Camper (manchmal in Zweierteam) ist das verdeckte Vordringen in feindliches Gebiet. Diese „Ninjas“ sollen den Gegner ablenken, ihn zu Gegenaktionen zwingen und in den eigenen Basen beschäftigen – mit dem Ziel, Eurem Team den Angriff zu erleichtern und/oder die Offensive des Gegners zu verzögern.

Standardtaktiken

Unter SOPs versteht man im Militärbereich Standard Operational Procedures – festgelegte Verhaltensmuster für das gesamte Team in Standardsituationen. So ist sichergestellt, dass jedes Teammitglied weiß, was seine Rolle in bestimmten taktischen Situationen ist und wie sich die anderen Teammitglieder in dieser Situation verhalten. So könnt Ihr etwabe bestimmte Angriffsmuster auf den verschiedenen Multiplayer-Karten ausprobieren, und mehrere Varianten der erfolgreichsten Taktiken weiter trainieren. Für solche Standardtaktiken – etwa einen Flaggenraub oder

das Einnehmen eines Kartenpunktes – kann man auch relativ leicht ein bestimmtes Trainingsziel festlegen. So lässt sich der Fortschritt Eures Teams leicht überprüfen, was eventuell zu noch härterem Training motiviert...

Abwechselnd vorrücken

Zum Eindringen in gegnerisches, dicht bebautes Gebiet hat sich folgende Methode bewährt: Das Team teilt sich in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppelauert, bietet Feuerschutz oder beschäftigt den Gegner, während die zweite Gruppe (in einigem Abstand) vorrückt. Das klappt auch zu Zweit sehr gut: Ein Spieler rennt los und sucht nach geeigneter Deckung, dann ist der zweite Spieler dran. So kann man sich recht effizient „vorarbeiten“, ohne dass alle Spieler gleichzeitig gefährdet sind.

Fünf Bewegungsregeln

1. Nicht planlos voranstürmen!

Was ist vor dir los? Und zur Seite? Gehe in Deckung. Nimm dir einige Sekunden Zeit. Ist dieser Fleck ein Busch oder ein Gegner? Sieh genau hin.

2. Suche die nächste Feuerstellung oder Deckung.

Das Terrain in Söldner – Secret Wars ist enorm vielfältig. Zur Infiltration ist es oft hilfreich, einen Umweg zu nehmen und so die Defensive des Gegners auszutricksen.

3. Such die beste Route dorthin

Überall können Scharfschützen lauern. Entlang Flussläufen und in Wäldern könnt Ihr Euch bewegen, ohne gleich gesehen zu werden.

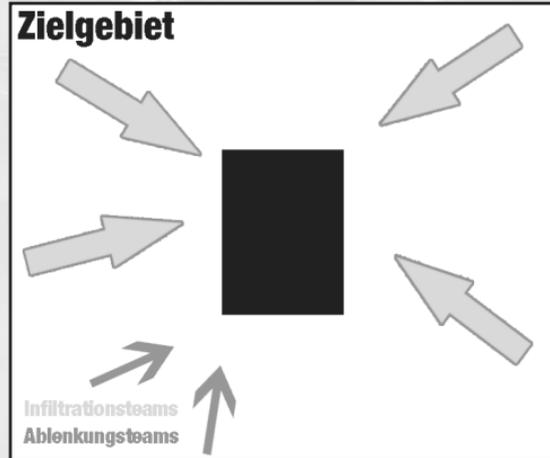
Auch Häuser, Zäune und andere Hindernisse bieten ein wenig Deckung.

4. Bewege dich auf der gewählten Route zur nächsten Feuerstellung.
5. Nimm Defensivhaltung ein.

Wenn dich ein Gegner entdeckt hat und du einfach stehen bleibst, bist du ein ideales Ziel. Knie dich hinter einen Baum oder drück die Nase auf den Boden!

6. Zurück zu Schritt 1.

Infiltration



Manche Missionsarten – etwa Geiselnbefreiung – erfordern spezielle Taktiken. Der Gegner sichert ein weites Gebiet und würde einen massiven Gegenschlag starten, wenn er ein großes Angriffsteam entdeckt.

Besser ist es, das Team in mindestens zwei Gruppen aufzuteilen, die zugleich am Zielort eintreffen sollten – würde eines davon entdeckt, können immer noch die beiden anderen Teams angreifen. Dieser erfordert ein gutes Training, ist aber recht effektiv.

So wird etwa ein Team vom Helikopter hinter den feindlichen Linien abgesetzt und arbeitet sich durch den Wald vor, zwei andere Gruppen infiltrieren den Zielbereich von den Flanken her, eine davon mit Panzern. Scharfschützen, Camper und eventuell das Mittelfeldteam können unterdessen die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich lenken.

Jede Teileinheit des Angriffsteams sollte über unterschiedliche Bewaffnung und Ausrüstung verfügen, um notfalls gegen Panzer oder Fliegerantrene zukönnen. Außerdem sollte es bei Bomb-Run jeder der Einheiten eine Bombe dabei haben – dann ist es nicht so schlimm, wenn der Gegner eines der Angriffsteams auslöscht.

Angriff

In großen Karten und gegenschlecht koordinierte Teams kann ein Spieler einen Kartenpunkt oft im Alleingang erobern. In Missionen wie Bomb Run oder Geiselnbefreiung ist jedoch öfters gemeinsames Vorgehen gefragt.

Rascher Standardangriff: Zwei gemischte

Angriffsteams

Das Nahkampfteam sollte aus der Deckung heraus angreifen – etwa durch ein Waldgebiet.

Der Kommandant sollte vorher überlegen, wo die verwundbarste Stelle des Gegners liegt. Der direkteste Weg in die Feindbasis ist meistens auch der gefährlichste.

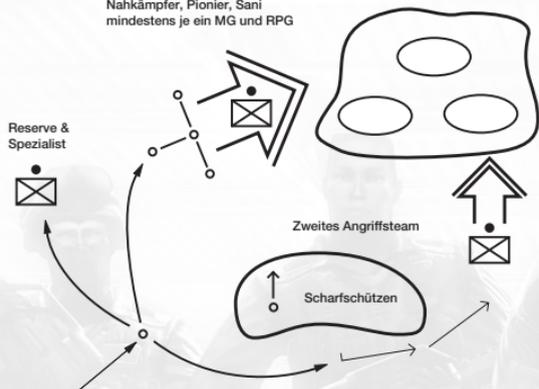
Am besten funktionieren koordinierte Angriffe: Wenn eure Kampfpiloten die Basis plätten und gleich darauf das Nahkampfteam in der Feindbasis eintrifft, während Scharfschützen die Spawnpunkte abdecken, kann der Gegner oft nicht mehr viel unternehmen.

Unterstützungsfeuer aus MGs kann sehr hilfreich sein, birgt aber das Risiko von „friendly fire“. Daher sollten die Teams über je eine Flanke eindringen. Es ist schwierig, eine Basis von zwei Seiten zugleich zu verteidigen!

Bei „Flagge erobern“-Missionen (CF) kann ein drittes Team (oder das Mittelfeld) als Reserve bereit stehen, um den Rückweg des Flaggenträgers zu sichern.

Vorschlag für die Teamzusammenstellung: Nahkampfteams: Zwei Gruppen zu drei bis fünf Spielern mit automatischen Waffen und Granaten, je mindestens ein Raketenwerfer.

Gemischtes Angriffsteam 1:
Nahkämpfer, Pionier, Sani
mindestens je ein MG und RPG

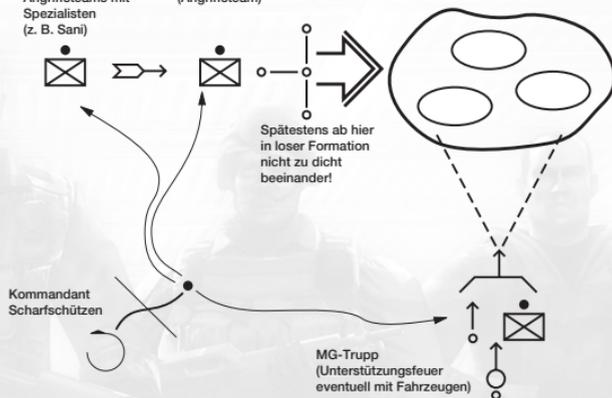


Variante: Angriff mit schwerer Feuerunterstützung

Vorschlag für die Teamzusammenstellung: Nahkampfteams: Zwei Gruppen zu zwei bis vier Spielern mit automatischen Waffen und Granaten, je mindestens ein Raketenwerfer. Unterstützung: Panzer, MG und Scharfschützen (nicht zu dicht beieinander!)

Reserve des
Angriffsteams mit
Spezialisten
(z. B. Sani)

Nahkampfspezialisten
(Angriffsteam)



Gebäude stürmen

In manchen Missionen müsst Ihr Geiseln befreien, die sich gern in Häusern verstecken. Oder es lauern Camper (manchmal mit Sniper-Kit getarnt) in Gebäuden in Eurer Basis. Ihr solltet das effiziente Erstürmen

von Gebäuden trainieren.

1. Vorbereitung: Nachladen, Waffe auswählen.
2. Unterstützungsfeuer ist hilfreich und lenkt den Gegner ab, sollte aber nicht den Zugang blockieren. Schwere Waffen können sogar das ganze Gebäude einfach plätten ...
3. Bei Großangriffen auf ein stark verteidigtes Gebäude verhindern Rauchgranaten im Bereich des Zugangs, dass der Gegner das Zugriffsteam gezielt angreift.
4. Zwei Angreifer mit automatischen Waffen (MP, Sturmgewehr) und Granaten bewegen sich zu je einer Seite des Zugangs.
5. Einer der beiden Angreifer öffnet die Tür, der zweite wirft sofort eine abgekochte Granate in den ersten Raum.
6. Nun stürmen beide Angreifer in den Raum und eliminieren die verbliebenen Gegner.

Konsolidieren

Wenn Ihr einen Flaggenpunkt eingenommen (oder Flagge, Geisel oder Fahrzeug erobert) habt, solltet euch neu formieren. Der Gegner wird vermutlich sehr bald einen Gegenangriff unternehmen. Je nach Spielmodus müsst ihr den Rücktransport des Missionsziels starten (CF,

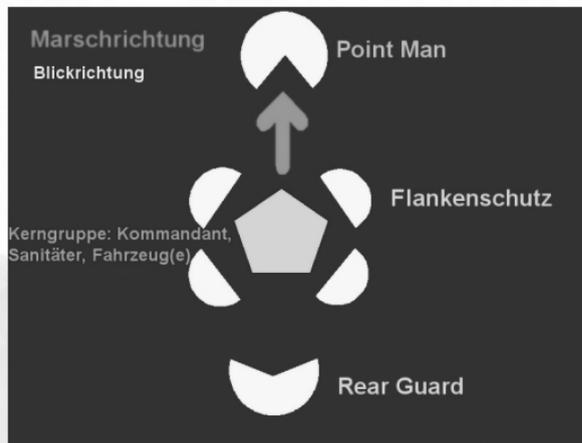
Fahrzeug kapern etc.) oder den Angriff auf den nächsten Flaggenpunkt vorbereiten. In der kurzen Konsolidierungsphase solltet Ihr – je nach Spielmodus – Verteidigungspositionen einnehmen, um den Gegner auszuhalten, Verwundete heilen, Sprengfallen legen, Fahrzeug reparieren ... Es ist hilfreich, wenn jeder weiß, was in dieser kurzen Phase zu tun ist.

Verteidigung

Das Verteidigungsteam ist meist kleiner als das Angriffsteam, aber von entscheidender Bedeutung.

Je nach Servereinstellungen kann es zum Beispiel sehr wichtig sein, so rasch als möglich eine effektive Fliegerabwehr aufzustellen oder die Zufahrten zur Basis zu verminen. Ihr solltet auch damit rechnen, dass Camper in eure Basis eindringen, dass der Gegner mit Helikoptern hinter eure Linien gelangt, oder dass jemand versucht, eure weiter entfernten gelegenen Kartenpunkte zu erobern. Es kann auch vorkommen, dass ein gut koordinierter gegnerischer Angriff euer Mittelfeld überrollt und Druck auf eure Heimatbasis macht. Die Verteidigung muss auf diese stark unterschiedlichen Bedrohungen effizient reagieren können.

Training: Formation



Die in der Infografik gezeigte Formation war etwa im Vietnamkrieg bei der US Army durchaus üblich (mit einem interessanten Unterschied: Bei den US-Soldaten in Vietnam war es teils Standard, mit einigen Schritt Abstand hintereinander zu gehen und nach Möglichkeit in die Spurende des Vordermanns zu treten. Nicht so sehr, um die Vietcong über die Anzahl der GIs im Unklaren zu lassen – sondern um nicht auf eine der zahlreichen Anti-Personen-Minen zu treten!)

In Söldner solltet Ihr keinesfalls im Gänsemarsch auf den Feind zulaufen – sonst hat ein einzelnes feindliches MG nahezu die gesamte Mannschaft gleichzeitig im Schussfeld. Die Spieler sollte einen gewissen Abstand zueinander halten, da die Minen in Söldner recht stark sind (außerdem könnten getarnte Scharfschützen mit Granaten und Raketenwerfern lauern ...)

In der klassischen Taktik läuft das so: Der Point Man (Vorhut) fährt oder latscht voraus – seine Aufgabe ist die Suche nach Feinden. Klarerweise ist diese Position besonders gefährlich, sollte aber dennoch nicht unbedingt einem Newbie anvertraut werden – sondern einem Spieler, der in der Lage ist, die Gefahrensituation einzuschätzen.

Der Pointman sollte bei Feindkontakt nicht blindlings angreifen, sondern vorrangig die Truppe warnen. Natürlich kommt es vor, dass ein der Pointman plötzlich ausfällt – etwa weil er auf die harte Tour einen Sprengsatz „gefunden“ hat. Aber immerhin weiß die Truppe Bescheid und kann entsprechend reagieren, falls nötig, erteilt der Kommandant Befehle. Bei wirkliche eingespielten Söldner-Clans ist dies kaum mehr nötig – jeder weiß, wie in Kampfsituationen zu reagieren hat. Dass geht soweit, dass jeder weiß, ob er bei Feindkontakt nach links oder rechts losrennt ...

Eine beliebte Taktik (nicht nur in Onlineshootern!): Man folgte einfach einer Gruppe von Gegnern. So wird man nicht gehört, und wer dreht sich schon beim Laufen dauernd um? In manchen Modi muss Euer Mittelfeldteam auch ein Fahrzeug oder einen Flaggenträger beschützen. Der Rear Guard sichert nach hinten, um unangenehme Überraschungen zu verhindern. Vom Rear Guard platzierte Sprengfallen bieten bei Infiltrationsmissionen zusätzliche Absicherung.

Um die Gruppe zu den Flanken hin zu schützen, erhält jedes Mitglied der Truppe eine Hauptblickrichtung, so dass das Team ständig in alle Richtungen sichert, ohne dass jeder ständig in 360-Grad-Drehungen herumläuft.

Um einem Überfall von hinten vorzubeugen – etwa wenn Ihr den Flaggenträger in die Heimatbasis begleitet oder auf den Helikopter wartet – kann es hilfreich sein, wenn eine eigene „Nachhut“ die Straße hinter Euch vermint.

Wie immer gilt: KYBR, know your bleedin' role!

Die Spielmodi

Der Spielmodus wird vom Server-Admin festgelegt. Mit Abstand an beliebtesten ist wohl „Conquest“ (CQ) – doch es macht großen Spaß, immer wieder mal neue Modi und die dafür erforderlichen Taktiken zu trainieren.

Deathmatch (DM) / Team Deathmatch (TDM)

Im Deathmatch-Modus braucht Ihr keine Team-Taktiken. Hier heißt es jeder gegen jeden, nur der pure Skill zählt.

Im Team-Deathmatch allerdings ist gemeinsames Vorgehen nützlich – wer allein rumläuft, ist schnell erledigt. Wenn Ihr einander deckt, könnt Ihr dann wenigstens noch den Angreifer ausschalten. In diesem Modus ist das Vorgehen in kleinen Teams empfehlenswert, mindestens einer von Euch sollte ein Medi-Pack dabei haben.

Eroberung (CQ, Conquest)

Hier geht es darum, mehrere Flaggenpunkte auf der Karte zu erobern und zu halten. Und weil sogar ein einzelner Spieler leicht eine unverteidigte Basis erobern kann, müsst Ihr Euren Einsatz gut koordinieren, um die Eroberung effizient hinzukriegen. Je nach Karte und Entfernungen ist es oft hilfreich, einen (oder mehrere) Spieler als Verteidiger in einem soeben eroberten Flaggenpunkt zu belassen. Sprengfallen an den Zugängen zu den Flaggenpunkten verhindern, dass der Gegner Euch einen Flaggenpunkt einfach wieder wegschnappt.

Wenn Ihr keine Flaggenpunkte mehr habt, ist das Spiel schon so gut wie vorbei – dann könnt Ihr nur noch versuchen, so rasch wie möglich einen Flaggenpunkt wieder in Eure Gewalt zu bringen.

Flagge kapern (Capture the Flag, CF) & Fahrzeug erobern (Capture the Vehicle, CV)

Jedes der Teams muss sowohl das eigene Zielobjekt (Flagge, Fahrzeug, Aktenkoffer) sichern als auch versuchen, das im Besitz des Gegners befindliche Zielobjekt in die eigene Basis zu bringen. Für den Sieg muss auch das eigene Zielobjekt in der Basis sein!

Teamplay ist hier wieder mal entscheidend. Und Scharfschützen sind ganz in ihrem Element – sie wissen genau, in welcher Basis es vor weichen Zielen nur so wimmelt.

Dennoch ist die Offensivgruppe von koordinierten Söldner-Teams meist etwas größer als die Defensivgruppe. Oft gibt es ein Mittelfeldteam,

das den feindlichen Flaggenträger (oder „Koffertträger“, oder Fahrer) ausschalten und den eigenen Flaggenträger schützen soll.

Extraktion (EX), Geiselbefreiung (Hostage Rescue, HR)

Diese Modi spielen sich ähnlich wie „Bombe legen“ (BR)– nur sind hier die Rollen unterschiedlich verteilt. Die Angreifer müssen einen Gegenstand oder eine Geisel befreien, während die Verteidiger das Missionsziel schützen müssen.

Tabellen

Infos zu den Werten

Name

Die Bezeichnung der Waffe

Feuermodi

Stehen mehrere Feuermodi zur Verfügung – etwa Einzel- und Dauerfeuer – kann dies im Spiel mit Taste F umgeschaltet werden.

Einzel: Ein Schuss.

Burst: Kurze Feuerstöße

Automatik: Vollautomatisches Feuer.

Körperhaltung und Treffsicherheit

Je nach der Körperhaltung Eures Charakters im Spiel ändert sich die Treffgenauigkeit der Waffe. Die verwendeten Abkürzungen:

S Stehende Schussposition

K Liegende Schussposition

L Kniende Schussposition

Reichweite

Die maximale Reichweite der Waffe. Da das Projektil im auf dem Weg zum Ziel durch den Luftwiderstand an Geschwindigkeit und dadurch an Energie verliert, ist der Schaden auf hohe Distanz deutlich geringer. Erst ab etwa 50% der maximalen Reichweite nimmt der Schaden spürbar ab, danach wird der Energieverlust immer stärker.

Kaliber

Das Kaliber dieser Waffe (entspricht in etwa dem Geschossdurchmesser) in Millimetern.

Visiertyp

Die Art der Visiervorrichtung. Ist keine optische Zielvorrichtung vorhanden, wird mit der rechten Maustaste der „Ironsight“ (Kimme und Korn) aktiviert.

Magazingröße und -Anzahl

Die Anzahl an Projektilen pro Magazin sowie die Anzahl an Magazinen, die der Charakter zusätzlich zum bereits geladenen Magazin mit sich führt.

Schaden und Radius

Die meisten Waffen verschießen ein Projektil aus einer Metalllegierung, oft mit hohem Bleianteil, bei modernen Waffen auch mit Urananteil. Der Aufprallschaden gibt an, welchen Schaden das Projektil beim Einschlag verursacht.

Bei Explosivgeschossen werden auch Durchschlagskraft (gegen Panzerung), Explosionsstärke (zerstört u.a. Gebäude) und Explosionsradius (Reichweite der Explosion bzw. Splitter) angegeben.

Kaufpreis

Der Standard-Kaufpreis dieser Waffe im Multiplayer-Modus.

Baumaterial und Deckung

Bezeichnung Schutzwirkung

Holz 50

Ziegelmauer 100

Metallzaun 100

Beton 200

Der Schadenswert einer Waffe sagt nicht nur aus, wie viel Schaden ein Treffer ausrichtet – sondern auch, ob Wände durchschlagen werden. Holzwände bieten nur wenig Schutz, eine Ziegelwand bietet hingegen Schutz vor den meisten – aber eben nicht allen – Feuerwaffen.

Detailinfos

Detailliertere Angaben zu den Waffensystemen im Spiel findet Ihr auf der Söldner-Homepage im Bereich SWS Weapons.

Die Kampfvehikel könnt Ihr ebenfalls auf der Söldner-Homepage finden, im Bereich AFV – Advanced Fighting Vehicles.

Die Homepage zu Söldner ist unter <http://www.secretwars.net> erreichbar.

Waffen

Pistols

Name	Fire Modes	Precision	Range	Cal.	Magazine	Mag.Number	Damage	Price
Desert Eagle	Single	S: 0.70; L: 0.81; K: 0.92"	200	12,7	7	3	80	700
Five-sevenN	Single	S: 0.65; L: 0.79; K: 0.91"	150	5,7	20	3	60	550
Freedom Arms Mod.83	Single	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	360	12,7	5	5	90	850
Glock 18	Auto, Single	S: 0.54; L: 0.64; K: 0.75"	150	9	30	3	55	600
HK Mark 23 Silenced	Single	S: 0.60; L: 0.71; K: 0.79"	130	11,43	12	6	50	450
HK Mark 23	Single	S: 0.58; L: 0.68; K: 0.78"	150	11,43	12	6	55	400
M1911A1	Single	S: 0.45; L: 0.56; K: 0.69"	50	11,43	7	6	55	350
QSZ-92	Single	S: 0.52; L: 0.68; K: 0.78"	100	9	15	3	54	350
Sphinx 3000	Single	S: 0.54; L: 0.64; K: 0.75	150	9	16	3	45	480
Sig P 250	Single	S: 0.62; L: 0.78; K: 0.88	150	9	15	3	50	400
HK P2000	Single	S: 0.62; L: 0.78; K: 0.88	150	9	13	3	52	150

Rifles, Assault Rifles and SMG's

Name	Fire Modes	Precision	Range	Cal.	Magazine	Mag.Number	Damage	Price
A-91	Single&Auto	S: 0.64; L: 0.74; K: 0.84"	450	5.56	30	5	60	3300
AK-47	Single&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	370	7,62	30	5	72	1800
AK-74	Single&Auto	S: 0.65; L: 0.74; K: 0.85"	400	5,45	30	5	65	2100
AKS-74U	Single&Auto	S: 0.65; L: 0.76; K: 0.84"	200	5,45	30	6	58	1400
AK5D	Single&Burst&Auto	S: 0.64; L: 0.76; K: 0.84"	500	5.56	30	6	65	3800
FAMAS	Single&Burst&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	390	5,56	30	5	60	2200
Galil ARM	Single&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	450	5,56	25	5	60	2300
HK 53A3	Single&Burst&Auto	S: 0.58; L: 0.68; K: 0.78"	350	5,56	30	6	60	1800
HK G11	Single&Burst&Auto	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	420	4,73	50	4	55	4200
HK G36	Single&Burst&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	540	5,56	30	6	60	4000
HK G36C	Single&Burst&Auto	S: 0.61; L: 0.71; K: 0.82"	300	5,56	30	5	60	2000
HK G3A3 ZF	Single&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	550	7,62	20	5	72	4000
HK G3A3	Single&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	400	7,62	20	5	72	1900
HK MP5 Silence	Single&Burst&Auto	S: 0.61; L: 0.71; K: 0.82"	125	9	30	7	40	1200
HK MP5-Navy	Single&Auto	S: 0.61; L: 0.71; K: 0.82"	125	9	30	6	43	1300
HK UMP	Single&Burst&Auto	S: 0.58; L: 0.68; K: 0.78"	190	11,43	30	4	55	1200
L85A2	Single&Auto	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	450	5,56	30	5	60	4000
M4 Carbine	Single&Auto	S: 0.64; L: 0.74; K: 0.84"	450	5,56	30	6	60	2300
M4 Carbine/M203 Grenade	Single&Auto	S: 0.64; L: 0.74; K: 0.84"	420	5,56	30	5	60	3300
M4 SOPMOD	Single&Auto	S: 0.64; L: 0.74; K: 0.84"	550	5,56	30	6	60	4100
OICW	Single&Burst&Auto	S: 0.60; L: 0.70; K: 0.80"	450	5,56	30	4	60	3800
P90	Single&Auto	S: 0.60; L: 0.70; K: 0.80"	160	5,7	50	4	42	1300

Pancor Jackhammer	Single&Auto	S: 0.52; L: 0.70; K: 0.81"	100	12,7	10	5	84	1000
QBZ-95	Single&Burst&Auto	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	400	5,56	30	4	60	1800
Saiga .308 Carbine	Single&Auto	S: 0.65; L: 0.74; K: 0.85"	300	7,62	8	7	75	1750
SPAS 15	Single	S: 0.54; L: 0.72; K: 0.85"	110	12,7	6	4	85	1200
Steyr AUG	Single&Auto	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	455	5,56	30	5	60	4200
Steyr TMP	Single&Auto	S: 0.57; L: 0.70; K: 0.81"	70	9	30	6	40	1100
USAS 12	Single&Auto	S: 0.75; L: 0.84; K: 0.97"	115	12,7	12	5	76	1200
PP-19 Bizon	Single&Auto	S: 0.55; L: 0.66; K: 0.78"	100	9	64	4	45	1200
HK XM8	Single&Burst&Auto	S: .62; L: 0.72; K: 0.82"	580	5.56	30	6	60	3800
Remington 870	Single	S: 0.52; L: 0.70; K: 0.81"	115	12.7	8	5	80	1200
FN F2000	Single&Burst&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	400	5.56	30	4	60	3900
FN Scar-L	Single&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	400	5.56	30	4	60	3900
Oc-14 Groza	Single&Burst&Auto	S: 0.65; L: 0.74; K: 0.85"	700	7.62	30	5	75	2000
KG-9	Single&Burst&Auto	S: 0.61; L: 0.71; K: 0.82"	125	5.56	20	5	60	950
M4A1	Single&Burst&Auto	S: 0.64; L: 0.74; K: 0.84"	400	5.56	30	6	60	3800
M4 Carbine Aimpoint	Single&Auto	S: 0.61; L: 0.77; K: 0.87"	450	5.56	30	6	60	2750
M4 Super 90	Single	S: 0.54; L: 0.72; K: 0.85"	110	12.7	6	4	83	1050
M16A1	Single&Auto	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	460	5.56	30	6	60	2400
M16A2	Single&Burst	S: 0.70; L: 0.80; K: 0.90"	500	5.56	30	6	60	2000
M-TAR 21	Single&Burst&Auto	S: 0.60; L: 0.70; K: 0.80"	450	5.56	20	6	60	3800
HK Mp7	Single&Auto	S: 0.67; L: 0.75; K: 0.79"	180	4.3	20	4	40	1200
Neostead	Single	S: 0.54; L: 0.72; K: 0.85"	110	12.7	12	5	79	1050
Protecta	Single&Auto	S: 0.52; L: 0.7; K: 0.81"	120	12.7	12	4	80	1150
Ruger MP9	Single&Auto	S: 0.6; L: 0.76; K: 0.86"	70	9	32	5	40	1000

SIG 551	Single&Burst&Auto	S: 0.64; L: 0.74; K: 0.84"	500	5.56	30	6	60	3900
SIG 552	Single&Burst&Auto	S: 0.61; L: 0.71; K: 0.82"	400	5.56	30	6	59	3800
Spas 12	Single	S: 0.54; L: 0.72; K: 0.85"	115	12.7	8	4	80	1150
Tar-21	Single&Burst&Auto	S: 0.69; L: 0.79; K: 0.89"	500	5.56	30	5	60	4000



Machineguns

Name	Fire Modes	Precision	Range	Cal.	Magazine	Mag.Number	Damage	Price
PKM	Auto	S: 0.37; L: 0.6; K: 0.75"	1000	7,62	200	2	75	5100
M60 E-3	Auto	S: 0.3; L: 0.63; K: 0.76"	1100	7,62	200	2	80	5000
HK 21	Auto	S: 0.41; L: 0.62; K: 0.82"	850	7.62	100	3	75	5600
MG 3	Auto	S: 0.41; L: 0.62; K: 0.77"	600	7,62	150	2	75	5800
M249 SAW	Auto	S: 0.49; L: 0.67; K: 0.79"	600	5,56	200	2	63	5000

Grenade Launchers

RG 6	Single	S: 0.63; L: 0.71; K: 0.86"	300	40	6	2	65	3600
Milkor MGL-MK1	Single	S: 0.65; L: 0.73; K: 0.85"	300	40	6	3	65	3600

Snipers Rifles

Name	Fire Modes	Precision	Range	Cal.	Magazine	Mag.Number	Damage	Price
Arctic Warfare Magnum	Single	S: 0.25; L: 0.68; K: 0.95"	1800	8,6	1	25	115	5800

Hecate II	Single	S: 0.18; L: 0.44; K: 0.86"	1800	12,7	7	2	120	6100
HK PSG1	Single	S: 0.45; L: 0.70; K: 0.89"	1000	7,62	5	8	85	5000
M82A1 Light Fifty	Single	S: 0.25; L: 0.60; K: 0.89"	1800	12,7	10	3	120	6300
M93 Black Arrow	Single	S: 0.25; L: 0.58; K: 0.95"	1200	12.7	5	5	120	6150
Walther 2000	Single	S: 0.25; L: 0.60; K: 0.99"	1000	7.62	6	4	85	5400
SV-98	Single	S: 0.25; L: 0.64; K: 0.94"	850	7,62	10	4	90	4800
SVD	Single	S: 0.25; L: 0.63; K: 0.95"	1200	7,62	10	5	85	5200
VSS Vintorex	Single,Burst,Auto	S: 0.58; L: 0.68; K: 0.78"	800	9	10	3	82	3950
Steyr 50HS	Single	S: 0.25; L:0.68; K: 0.95"	1800	12.7	1	25	120	6350
Mechem NTW 20	Single	S: 0.2; L: 0.52; K: 0.90"	2300	12.7	3	6	150	6500
SSG-3000	Single	S: 0.25; L: 0.68; K: 0.95"	1250	7.62	5	6	85	4800
CheyTac LRRS M200	Single	S: 0.35; L: 0.68; K: 0.95"	1800	12.7	5	4	120	6500

Rocket Launchers

Name	Fire Modes	Precision	Range	Magazine	Mag.No.	Reloadspeed	Average	Expl.Force	off angle	Price
CR90-CR (M3) Anti Bunker	Single	S: 0.8; L: 0.9; K: 1.0"	600	1	2	4 sec.	200	500	8	3000
CR90-CR (M3) Anti Personnel	Single	S: 0.8; L: 0.9; K: 1.0"	600	1	2	4 sec.	200	550	8	3500
CR90-CR (M3) Anti Tank	Single	S: 0.89; L: 0.98; K: 1.0"	350	1	0	4 sec.	650	160	6	4000
FHJ-84 smoke	Single	S: 0.85; L: 0.98; K: 1.0"	300	2	2	6 sec.	250	160	6	750
LAW 80	Single	S: 0.87; L: 0.98; K: 1.0"	500	1	2	6 sec.	250	160	4	3100

M202A2 MRL	Single	S: 0.8; L: 0.9; K: 1.0"	250	4	0	7 sec.	250	260	5	3750
Panzerfaust 3	Single	S: 0.85; L: 0.95; K: 1.0"	500	1	2	5 sec.	580	100	6	3300
Panzerfaust 3-T	Single	S: 0.85; L: 0.95; K: 1.0"	400	1	2	5 sec.	660	100	6	3700
Panzerfaust3 BunkerFaust	Single	S: 0.85; L: 0.95; K: 1.0"	500	1	2	4 sec.	160	500	8	3000
PF-89	Single	S: 0.89; L: 0.98; K: 1.0"	800	1	1	6 sec.	250	160	6	3050
RPG 18	Single	S: 0.89; L: 0.98; K: 1.0"	1000	1	1	5 sec.	500	160	6	3000
RPG 29	Single	S: 0.89; L: 0.98; K: 1.0"	1000	1	1	7 sec.	600	150	7	3600
Stinger Weapon System	Single	S: 0.87; L: 0.98"	3000	1	1	5 sec.	350	510	6	3100
M136 AT4	Single	S: 0.85; L: 0.95; K: 1.0"	300	1	2	5 sec.	580	340	6	3700
Javelin	Single	S: 0.87; K: 0.98"	1550	1	0	5 sec.	800	1200	6	7500
FHJ-84 Anti Tank	Single	S: 0.85; L: 0.98; K: 1.0"	300	2	0	6 sec.	520	100	6	2800
FHJ-84 Anti Personel	Single	S: 0.85; L: 0.98; K: 1.0"	300	2	0	6 sec.	410	100	6	3000

Name	HP	Explosion	Radius	P:F	P:R	P:T	P:B	P:S	Price
ATV	350	500	5.0	30	30	30	80	30	500
Avenger	600	500	10.0	70	70	70	300	70	12000
BJ-212A	500	200	10.0	50	50	50	300	50	800
BRDM-1	300	240	7.0	120	90	100	300	100	2200
BRDM-2ATGM	400	300	7.0	200	160	200	300	180	15000

BTR-70	550	250	10.0	230	180	230	300	195	5000
BTR-90	600	250	10.0	250	200	250	300	215	9500
B1 Centauro	400	220	7.0	200	160	200	300	180	15000
Dingo	550	150	7.0	98	90	88	380	95	3800
DPV - Desert Patrol Vehicle	500	150	7.0	65	50	65	350	50	2800
Mowag Eagle Recce	700	150	7.0	80	80	80	300	80	5500
EQ2102	500	150	7.0	70	70	70	300	70	700
Fennek	500	150	7.0	100	95	85	350	85	5500
GAZ-3937	450	150	7.0	110	100	100	380	100	1900
GAZ-66	550	150	7.0	70	70	70	300	70	600
M978 Mobile Respawn	550	350	7.0	85	80	85	350	85	2600
M977 HEMMT	550	350	7.0	85	80	85	350	85	1800
M998 HMMWV	550	150	7.0	85	80	85	350	85	3500
M966 TOW	600	150	8.0	150	70	80	400	75	5500
Izh 2126	500	100	10.0	40	40	40	300	40	800
Lada	500	100	10.0	40	40	40	300	40	600
Landrover	550	150	10.0	55	55	55	250	55	1000
Landrover MG	700	200	10.0	50	60	60	300	60	3200
Luchs	550	250	10.0	255	220	240	300	225	7500
Mungo	550	120	6.0	120	90	90	300	90	3600
PCV Jeep	500	150	10.0	40	40	40	300	40	800
PCV Jeep MG	550	150	10.0	50	50	50	300	50	2400
Mowag Piranha IV 8x8	575	250	10.0	260	210	260	300	225	8500
Rooikat	550	250	10.0	375	220	375	300	260	14500

Supply V	450	200	7.0	200	180	200	300	190	4000
Tractor	500	80	10.0	30	30	30	300	30	500
MedEvac	450	200	7.0	200	180	200	300	190	4000
Type 93	600	150	7.0	40	40	40	300	40	12000
Ural-6301	500	120	6.0	70	70	70	300	70	900
Véhicule Blindé Léger (VBL)	450	200	7.0	75	75	78	300	75	3600
KSK Wolf	550	150	7.0	70	95	85	300	85	4800
WZ-551	575	120	10.0	230	180	230	300	195	6500
Marder	600	350	10.0	255	200	250	300	220	12000
M270 MRLS	500	350	10.0	500	300	400	350	450	18000
Merkava MK2	650	540	12.0	550	240	450	550	400	21500
T-80	600	400	10.0	450	200	450	350	350	15000
T-90	650	500	10.0	500	235	420	450	400	19500
Tunguska	400	500	10.0	450	200	280	290	280	18000
Type 63	550	500	10.0	450	200	240	240	240	11000
Type 85	550	450	10.0	495	210	250	300	350	16000
Type 89	600	500	10.0	265	225	260	300	245	14000
Type 98	550	450	10.0	510	220	540	300	350	17500

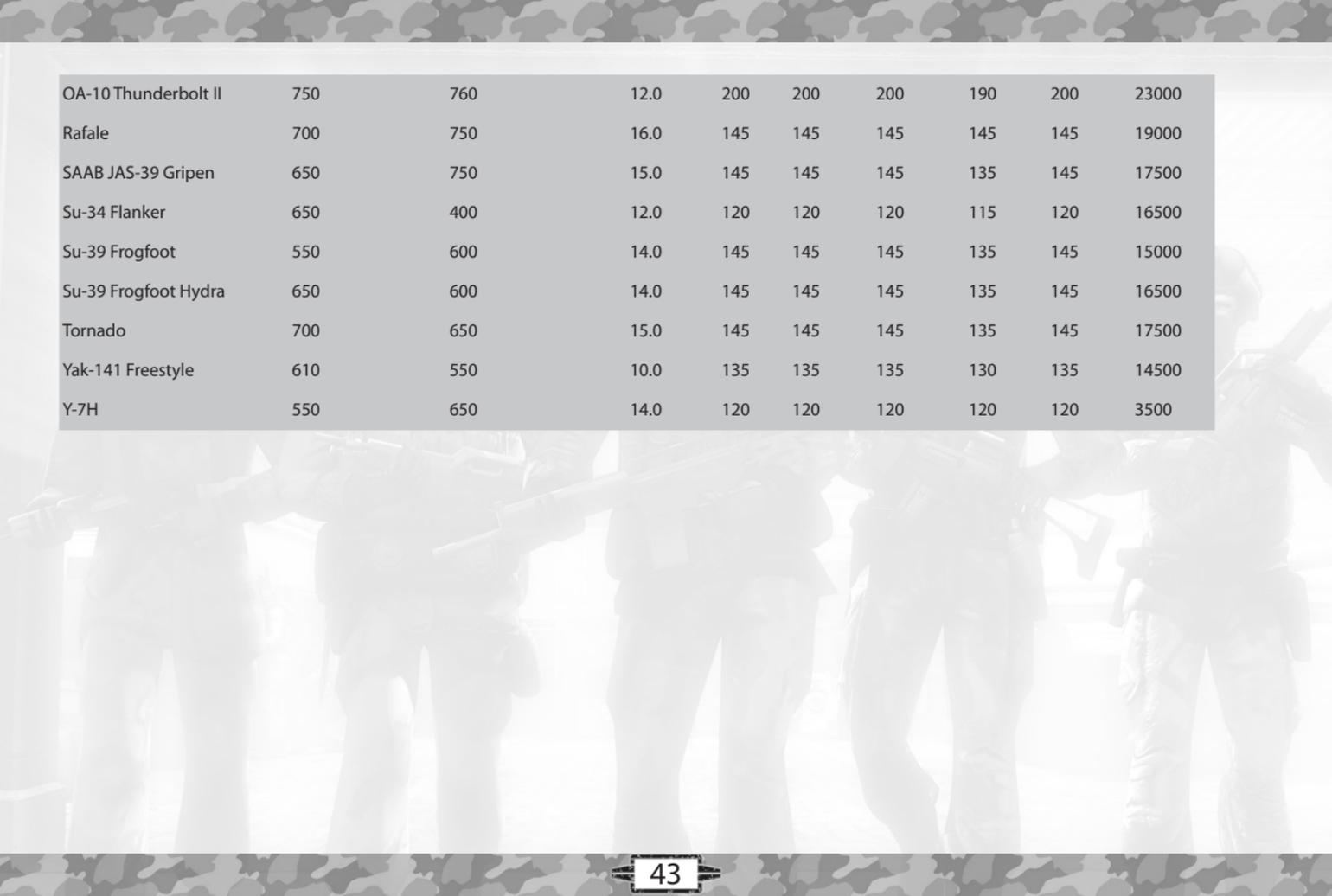
VCC 80 Dardo	600	250	10.0	275	225	275	250	260	13000
Wiesel Mk20	550	250	10.0	90	90	90	250	90	9500
Wiesel Ozelot	550	250	10.0	90	90	90	250	90	12000
Wiesel TOW	550	250	10.0	90	80	90	250	90	8500

Ships

Name	HP	Explosion	Radius	P:F	P:R	P:T	P:B	P:S	Price
Combat Rubber Raiding Craft	400	250	8.0	80	80	80	80	80	1800
Hovercraft	600	350	10.0	275	235	270	300	250	10000
Jetski	400	250	10.0	50	50	50	50	50	1000
Mark V	400	200	8.0	100	100	100	100	100	3500
Riverine Assault Craft	400	200	8.0	75	75	75	75	75	3500
Ridged Inflatable Boat	300	250	10.0	40	40	40	40	40	3000
Special Operations Craft-Riverine	400	200	7.0	60	60	60	60	60	5500
Very Slender Vessel (VSV)	400	200	10.0	120	120	100	120	100	4000

Flugzeuge

Name	500	750	20	45	45	45	45	45	18000
An-24 Coke	350	450	10.0	70	70	70	75	70	3500
An-72/74 Coaler	300	500	10.0	68	68	68	68	68	4500
AV-8B Harrier	600	500	13.0	145	145	145	135	145	14500
B2 Spirit	750	750	16.0	250	250	250	235	250	45000
C-130 Hercules	450	450	10.0	75	75	75	70	75	3500
Eurofighter	650	750	12.0	180	180	180	175	180	21000
F1-Mitshubishi	650	650	14.0	135	135	135	125	135	13000
F-117A Nighthawk	700	750	15.0	170	145	145	145	145	22000
F-15C Eagle	650	650	15.0	145	145	145	135	145	22000
F-16C Fighting Falcon	650	750	16.0	145	145	145	135	145	17500
F/A-18 Hornet	650	650	16.0	145	145	145	135	145	20000
F-22 Raptor	800	650	16.0	145	145	145	140	145	18500
Mig-29 Fulcrum	625	750	12.0	145	145	145	135	145	19500



OA-10 Thunderbolt II	750	760	12.0	200	200	200	190	200	23000
Rafale	700	750	16.0	145	145	145	145	145	19000
SAAB JAS-39 Gripen	650	750	15.0	145	145	145	135	145	17500
Su-34 Flanker	650	400	12.0	120	120	120	115	120	16500
Su-39 Frogfoot	550	600	14.0	145	145	145	135	145	15000
Su-39 Frogfoot Hydra	650	600	14.0	145	145	145	135	145	16500
Tornado	700	650	15.0	145	145	145	135	145	17500
Yak-141 Freestyle	610	550	10.0	135	135	135	130	135	14500
Y-7H	550	650	14.0	120	120	120	120	120	3500

Technik: Troubleshooting

Checkliste bei technischen Problemen

Software-Checks

DirectX®

Die neueste Version von DirectX™ sollte installiert sein. Die neueste Version findet Ihr bei www.microsoft.com/directx/

Windows

Ist die neueste Version von Microsoft® Windows™ installiert? Updates findet ihr bei windowsupdate.microsoft.com

BIOS & Treiber

Das aktuellste BIOS für Euer Motherboard samt Upgrade-Anleitung sowie die neuesten Chipsatztreiber findet Ihr in den meisten Fällen auf der Homepage des Motherboard-Herstellers.

Auch die Treiber für Grafikkarte und die Soundtreiber sollten auf dem neuesten Stand sein. Auch diese Treiber findet Ihr auf der Homepage des jeweiligen Geräteherstellers.

Empfehlungen für Söldner:

DirectX®: Mindestens Version 9.0b

Nvidia-Grafikkarten: Forceware ab Version 61.77

ATI-Grafikkarten: Catalyst 4.9 oder höher

Ältere Versionen von Söldner: Vor der Installation solltet Ihr eventuell vorhandene alte Versionen (etwa die Söldner-Demo) deinstallieren. Es wird empfohlen, auch alle Söldner-Dateien im Verzeichnis „Eigene Dateien“ zu entfernen.

Söldner-Version: Unter www.secretwars.net findet Ihr heraus, ob neue Erweiterungen, Mod-Pakete, Patches oder sonstige empfehlenswerte Ergänzungen verfügbar sind.

Auslagerungsdatei

Als Faustregel wird empfohlen, die minimale und maximale Größe der Auslagerungsdatei auf die eineinhalbfache Größe des Hauptspeichers zu setzen (bei 1024 MB Hauptspeicher wäre die „ideale“ Auslagerungsdatei also 1536 MB groß).

Wenn Ihr zwei Festplatten habt, sollte das Betriebssystem auf der einen Platte liegen und die Auslagerungsdatei auf der zweiten Platte. Bei „nur“ einer Festplatte empfehlen viele Anwender, eine eigene Partition für die Auslagerungsdatei anzulegen. (Wenn Ihr nicht sicher seid, wie Ihr das anstellen sollt, fragt lieber einen erfahrenen Systembetreuer.)

Administratorrechte

Um Söldner – Secret Wars spielen zu können, müsst Ihr über Administratorrechte auf Eurem PC verfügen.

Hintergrundprogramme

Während dem Spielen solltet Ihr alle anderen Programme schließen und unnötige Hintergrund-Tasks entfernen.

Antivirenprogramme sollten deaktiviert werden, während Ihr Söldner – Secret Wars spielt. In seltenen Fällen kann es nötig sein, das Antivirenprogramm auf den neuesten Stand zu bringen bzw. zu deinstallieren.

CD-Emulationsprogramme sollten deinstalliert werden – zumindest sollten keinesfalls Optionen wie „RPMS“ oder „Hide CDR“ aktiviert sein.

Genauere Infos findet Ihr im Support-Forum unter www.secretwars.net

Söldner konfigurieren

Reduziert mal die Grafikdetails, schaltet Schatten und Vegetation ab, probiert andere Verbindungseinstellungen aus oder reduziert probeweise die Level-of-Detail-Einstellungen oder die Grafikauflösung. Manchmal reichen schon kleine Veränderungen, um den Spielspaß deutlich zu erhöhen, ohne dass die Grafikdarstellung spürbar leidet.

Viren

Wenn Euer PC von einem Virus befallen ist, kann dies zu Fehlermeldungen (Beispiel: „AR.exe Missing or corrupted“) führen. Ihr solltet in diesem Fall Eure Antivirensoftware auf den neuesten Stand bringen, den PC säubern und Söldner – Secret Wars neu installieren.

Hardware-Checks

Reicht das Netzteil aus?

Viele Standard-PCs werden mit recht schwachen Netzteilen geliefert. Moderne Grafikkarten brauchen reichlich Strom, vor allem unter Volllast – und viele Spieler bauen mehrere Laufwerke, schnelle Festplatten, Zusatzlüfter, Beleuchtung und anderes Zubehör in ihren PC ein. Wird dann der PC durch ein anspruchsvolles Spiel so richtig gefordert, können Abstürze oder gar ein durchgebranntes Netzteil die Folge sein.

Überhitzung?

Ausgefallene Lüfter (oder extrem verschmutzte Kühlkörper) können schwere Probleme verursachen. Lasst den PC mal eine Zeitlang mit offenem Gehäuse laufen – so findet Ihr heraus, ob einer der Lüfter stehen geblieben ist, bzw. ob das Problem mit überhöhter Betriebstemperatur zu tun hat.

Wackelt was?

Überprüft mal vorsichtig, ob alle im PC eingebauten Karten richtig eingebaut sind bzw. ohne zu wackeln in ihren Steckplätzen sitzen.

Übertaktet?

Manche Overclocking-Fans übertreiben es mit den Einstellungen – und wundern sich dann über Abstürze. Wenn Euer PC sehr „scharf“ getunt ist, probiert es mal mit etwas „lahmeren“ Einstellungen. Dann läuft der PC zwar vielleicht ein klein wenig langsamer, aber womöglich viel stabiler!

Sonstiges

Bei der Unzahl an erhältlichen Speichermodulen ist es kein Wunder, dass immer wieder Speicher in PCs eingebaut wird, der mit dem Board nicht kompatibel ist. Wenn Ihr mehr als einen Speicherbaustein habt, sollten beide gleicher Bauart und gleich getaktet sein.

Ihr könnt auch versuchen, Eure Firewall anders einzustellen (Ports 5333, 7458, 7890 und 20000-21000 müssen offen sein, damit Ihr Söldner im Internet spielen könnt), oder etwa das Hyperthreading bestimmter Prozessoren zu deaktivieren (im BIOS). Achtung – wenn Ihr Euch nicht sicher seid, was eine Einstellung bewirkt, lasst lieber die Finger davon, fragt den Sysadmin oder lest erst mal im Forum nach.

Suchfunktion

Klickt im Söldner-Forum auf www.secretwars.net auf „search“, um die Foren nach spezifischen Informationen und Fragestellungen zu durchsuchen.

Support-Anfragen

Um Euch rasch und effizient helfen zu können, benötigt das Support-Team Infos über Eure Hardware. So könnt Ihr diese Infos herauskriegen:



DirectX®-Diagnose: Start – Ausführen – „dxdiag.exe“ eingeben und auf OK klicken – „Alle Informationen speichern“ – „dxdiag.txt“ als Dateinamen angeben.



Systeminfo: Start – Ausführen – „msinfo32“ eingeben und auf OK klicken – im Menü Datei“ den Punkt „Exportieren“ anwählen – Datei als „msinfo32.txt“ speichern.

Weitere Infos findet Ihr im Support-Forum auf www.secretwars.net – dort könnt ihr auch jederzeit Eure Fragen stellen und Eure Erfahrungen posten, mit Eurer Hardware protzen, anderen Usern helfen oder Euch einfach nur nett unterhalten!

Credits

Design and Executive

Producer

Matthijs Beelen

Producer

Alexander Becher

Albert Stekenborn

Lead Programmer

Marco Hagnaars

Programming

Patrick Chmielewski

Dennis Filipovic

Bas Jongbloed

Lead Artists

Felix Schlaht

Artists

Marc Großschädl

Alexandre Colavin

Isaac Rothenbaum

Portal Programming

Albert Steckenborn

Community Management
Andreas Bartsch

Project-Zero Online Marketing
Stephan Jansen
Ruud Plas

Additional Programming
Similis Software GmbH

Additional Art
Similis Software GmbH
Ground Studios Düsseldorf

Musical Director & Sound FX Production:
Marc Rémillard

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 Nickelowski
Arne Langenbach



Peter Hecker
Maximilian Laska
Tobias Richter

Original EU Cover Design
Andreas David

Project-zero QA
Shawn Moore
Martin Brinkfort
Max Kühner
Thorsten Horst
Handbuch
Matthijs Beelen
Sven Krause

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

Brand Manager
Stephan Schnedlitz

Marketing Director
Gerald Kossaer

International Localisation Manager
Tamara Berger

Community Management
Andreas Bartsch

International Security & Protection Manager
Florian Kernler

Audio

Speakers
Andreas Borcherding
Andreas Wilde
Gerhard Acktun



Genadi Vengarov
Yu Fang
David Cotten

Recorded at VioletMedia, Munich

Artistic Direction
Klaus Brunner

Project-Zero Community and Webdevelopment Credits

Marketing and PR Management
Rud Plas

Webdevelopment
Wouter van Goessen
Maurits Dijkgraaf

Technical Support
Sven Krause
Sebastian Bauer
Dana JC Crosz

Assistant Community manager
Stephan Jansen



