

A SOLDNER V MARINE CORPS

Waffenterminals



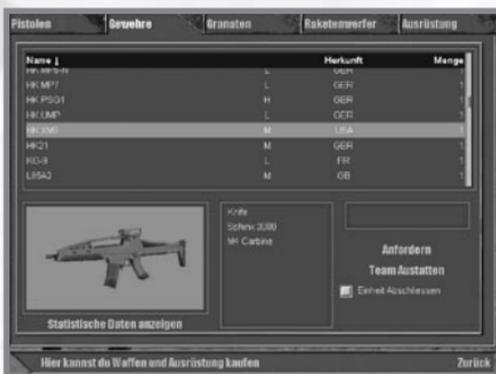
Das äußere Erscheinungsbild der Waffenterminals hat sich ein wenig verändert. Du kannst jetzt schon von außen erkennen, was das jeweilige Terminal zu bieten hat. Dazu wurden auf den vorderen Türen der Terminals die Symbole der verschiedenen Klassen angebracht. Suchst Du also einen Helikopter, so kannst Du nun schon von weitem erkennen, ob das Terminal diese Klasse enthält oder nicht.

Durch Drücken der Taste E öffnest Du wie bisher das Terminal. Daraufhin siehst Du folgenden Bildschirm:

Die Waffen sind nach wie vor in Klassen unterteilt. Mit einem Klick auf die entsprechenden Schaltflächen kannst Du die Waffen auflisten und mit der Drehung am Mausrad nach unten bzw. oben scrollen. Klicke auf das Objekt Deiner Wahl.

Links unten siehst Du nun das ausgewählte Objekt in einer 3D-Ansicht um sich selbst rotierend. Klicke mit der linken Maustaste auf das Objekt und halte die Maustaste gedrückt. Nun

kannst Du durch Bewegungen mit der Maus das Objekt selbst in die verschiedenen Richtungen rotieren lassen. Sobald Du die linke Maustaste los lässt, rotiert das Objekt von selbst weiter. Klickst Du mit der rechten Maustaste auf das Objekt, so siehst Du mit jedem weiteren rechten Mausklick das Objekt statisch von jeder Seite. Nachdem alle Seiten gezeigt wurden, wird das Objekt mit dem nächsten rechten Mausklick wieder in der 3D-Rotationsansicht gezeigt. Bei den Vehikeln hast Du zusätzlich die Möglichkeit, das jeweils angezeigte Objekt in den verschiedenen Tarnschemata anzeigen zu lassen, indem Du das Mousrad nach oben oder unten bewegst.



Unterhalb der grafischen Darstellung befindet sich die Schaltfläche „Statistische Daten anzeigen“. Klickst Du hier drauf, so wechselt die grafische Anzeige in ein Textfeld mit Informationen über das jeweilige Objekt. So werden z.B. bei den Handfeuerwaffen das Kaliber, die Magazingröße und die Magazinanzahl, die Reichweite, der Schaden, der Rückschlag und die zur Verfügung stehenden Feuermodi ange-

zeigt. Dies hilft Dir, die verschiedenen Waffensysteme untereinander besser vergleichen zu können.

Bei den Vehikeln werden ähnliche Daten angezeigt, jedoch gibt es hier noch eine weitere Neuerung: besitzt ein Vehikel mehr als eine Waffe an Bord so erkennst Du es an den kleinen Tastatur-Icons. Die Anzahl der Icons kennzeichnet die Anzahl der verschiedenen Waffensysteme an Bord. Durch Anklicken der Icons oder durch direktes Drücken der jeweiligen Taste auf Deiner Tastatur werden die Daten und Eigenschaften der verschiedenen Waffensysteme angezeigt. Mit denselben Nummern-Tasten wählst Du später im Spiel auch die jeweilige Waffe aus.



Direkt rechts von der Grafik/Statistikanzeige befindet sich eine weitere Info-Anzeige. Hier siehst Du, mit welchen Waffen Dein Söldner momentan ausgerüstet ist. Hier sind die 5 Waffen-/Ausrüstungsslots oben beginnend mit Slot 1 aufgelistet. Sobald Du eine Waffe oder ein Objekt für den jeweiligen Slot angefordert hast, wird er in der entsprechenden Zeile angezeigt.

Wird der Name eines Objekts in der Waffenliste in roter Schrift angezeigt, so kannst Du diese Waffe momentan nicht anfordern. Der Grund hierfür ist, dass Du aufgrund Deiner derzeitigen Ausrüstung (z.B. Panzerweste, Raketenwerfer oder Scout-Kit) die maximale Trageleistung Deines Söldners überschreiten würdest. Dieses System wurde aus Gründen der besseren Spielbalance hinzugefügt. Wird hingegen nur der Preis des Objekts in roter Schrift angezeigt, so reicht Dein momentanes Punktekonto nicht zum Erwerb dieser Waffe aus.



Die schwimmenden Einheiten



Was wäre ein echter Marine ohne Wasserfahrzeuge? Kein Marine - eben! Deshalb kannst Du ab jetzt mit Booten über Flüsse und Meer Deine Gegner angreifen. Die Palette der insgesamt 7 Wasserfahrzeuge reicht vom einfachen Jetski über Gummiboote bis hin zu Hochleistungsschnellbooten mit mehreren Mann Besatzung. Du findest für jede Deiner Missi-

onen und Vorhaben garantiert den richtigen Untersatz. Die Boote werden wie alle anderen Fahrzeuge über die W, S, A, D-Tasten gesteuert. Wie bei den Landfahrzeugen wechselst Du die Position an Bord durch Drücken der Rück-Taste. Manche der Boote verfügen über mehrere Waffen, die an verschiedenen Positionen des Bootes angebracht sind. Da die meisten dieser Waffen an ihren Positionen nur einen begrenzten horizontalen Feuerbereich besitzen, macht es Sinn, das Boot mit mehreren Söldnern zu bestücken, um eine gewisse Rundum-Verteidigung zu erreichen.

Aus Gründen der Spielbalance gehen wir davon aus, dass die Schlauchboote über ein Mehrkammersystem mit verstärkter Außenhaut verfügen, so dass es mehr als ein paar Schuss aus einer mittleren Handwaffe benötigt, um das Boot zum Kentern zu bringen.

Neue Einheiten (Land/Luft)

Nachdem wir in der Basisversion die Waffensysteme der USA, China, Japan und Russland vorgestellt hatten, kommen die neuen Luft- und Landfahrzeuge in SMC nun fast alle aus Europa.

Dies sind im Einzelnen:

Landfahrzeuge:

Leopard 2A6	Deutschland
Marder 1A5	Deutschland
Gepard	Deutschland
Wiesel 2 Ozelot	Deutschland
Wiesel 1 Mk20	Deutschland
Wiesel 1 TOW	Deutschland
TPz. Fuchs	Deutschland

FlaRakPz. Roland	Deutschland
Fennek	Deutschland/Holland
Mungo	Deutschland
Luchs	Deutschland
Dingo	Deutschland
KSK-Wolf (AGF)	Deutschland
Mowag Eagle Recce	Schweiz
Mowag Piranha IV 8x8	Schweiz
Panhard VBL	Frankreich
Leclerc	Frankreich
Challenger 2 MBT	Großbritannien
MCV 80 Warrior	Großbritannien
CV90	Schweden
VCC 80 Dardo	Italien
Centauro	Italien

Helikopter:

PAH Bo 105	Deutschland
PAH2 Tiger	Deutschland/Frankreich
Bell UH-1N	US/Deutschland
AS 532 Cougar	Frankreich/Deutschland

Flugzeuge:

Eurofighter	Deutschland
Tornado	Großbritannien/Deutschland
Rafale	Frankreich
JAS39 Gripen	Schweden

Mobile Spawnpunkte

Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Spawnpunkten auf einer Karte haben Du und Dein Team nun die Möglichkeit bis zu 2 mobile Spawnpunkte pro Karte anzulegen. Dazu benötigt ihr dieses Fahrzeug: Den „HEMMT Mobile Respawn“.

Name	Herkunft	Menge
EQ2H2	C	
Fennek	GER	
GAZ-3937	UD65R	
GAZ-66	UD65R	
HEMMT Cargo	USA	
HEMMT Mobile Respawn	USA	
Hummel	USA	
Ins 2126	UD65R	

Kette
 HP: 23
 144 Curator

Anfordern
 Team Ausrüsten
 Einheit Abschliessen

Statistische Daten anzeigen

Hier kannst du Waffen und Ausrüstung kaufen

Zurück

Sobald Du mit diesem Fahrzeug stoppst und aussteigst, benötigt es nur 10 Sekunden zum Aufbau eines neuen mobilen Spawnpunktes.



Du kannst jederzeit einen Standortwechsel mit dem Fahrzeug durchführen und den mobilen Spawnpunkt an einen anderen Ort verlegen. Doch beachte: jedem Team stehen pro Karte nur 2 mobile Spawnpunkte (sprich HEMMT Mobile Respawn Fahrzeuge) zur Verfügung.

Abwehrmaßnahmen

Manche der Land- und Luftfahrzeuge verfügen über Abwehrmaßnahmen. Bei den Landfahrzeugen sind dies die Rauchgranatenwerfer, die Luftfahrzeuge hingegen können Radar- oder Infrarotraketen mit sogenannten Flares ablenken. Ob das jeweilige Vehikel über diese Abwehrmaßnahmen verfügt und mit welcher der Nummerntasten Du sie aktivierst, siehst Du in den Statistik-Daten am Terminal.

Flares:

Dies sind Leuchtkörper, die gegen Raketen eingesetzt werden. Der Suchkopf der Raketen orientiert sich an den heißen Triebwerksauslässen des Flugzeugs oder Helikopters. Diese Raketen funktionieren am besten, wenn sie eine direkte Sichtlinie auf die Triebwerksauslässe haben. Die Leuchtkörper explodieren deshalb in heißen, hellen Feuerbällen, die langsam zu Boden sinken. Sie sollen zwischen der Rakete und dem Flugzeug eine Hitzekonzentration schaffen und so die Rakete dazu zu bringen in der Feuerkugel des Leuchtkörpers zu explodieren. Gleichzeitig mit dem Ausstoß der Flares sollte der Pilot versuchen Ausweichmanöver zu fliegen. Flares sind keine Garantie gegen Raketen und ihr Vorrat an Bord ist begrenzt!

Rauchgranaten:

Mit den Rauchgranaten kann man einen Rauchvorhang zwischen sich und dem Gegner aufbauen, um so seine eigenen Bewegungen zu verdecken. Die Rauchgranaten werden immer zur Front des Fahrzeugs und ca. 30° nach links oder rechts ausgestoßen. Drücke zum Aktivieren der Rauchgranatenwerfer die entsprechenden Nummerntaste auf der Tastatur (wird am Terminal angezeigt). Mit einem Klick auf die linke Maustaste verschießt Du eine Rauchgranate nach links und mit einem Klick

auf die rechte Maustaste nach rechts. Beachte: der Vorrat an Rauchgranaten ist begrenzt und der Rauchvorhang verzieht sich nach einer gewissen Zeitspanne wieder.



Kameragesteuerte Raketen

Ab sofort kannst Du von Flugzeugen auch kameragesteuerte Raketen (TV-guided missiles) abschießen. Diese sind nur an Bord einiger weniger Flugzeuge zu finden. Um sie abzuschießen, musst Du dieses Waffensystem zuerst über die entsprechende Nummerntaste (das kann von Flugzeug zu Flugzeug variieren) auf Deiner Tastatur auswählen. In der linken unteren Ecke erscheint auf Deiner Waffenanzeige folgendes Symbol:



Dies bedeutet, dass die kameragesteuerte Rakete ausgewählt wurde und zum Abschuss bereit ist. Wenn Du ein Ziel für die Rakete erfasst hast, dann schießt Du die Rakete durch einen Klick auf die linke Maustaste ab. Im gleichen Moment wechselt der Bildschirm zur Raketen-Ansicht und Du befindest Dich quasi „in der Rakete“ und steuerst mit ihr auf das Ziel zu. Dein Flugzeug behält automatisch den Kurs und die Fluglage bei, die es hatte, als die Rakete abgeschossen wurde. Jetzt kannst Du die Rakete mit vorsichtigen Bewegungen der Maus ins Ziel steuern. Du bleibst solange in der Raketenansicht bis:

- die Rakete im Ziel explodiert,
- sie Deinen Einflussbereich verlassen hat,
- Du mit einem Klick auf die rechte Maustaste ins Cockpit zurückkehrst.

Lasergesteuerte Raketen und Bomben

Um diese Waffen effektiv zu nutzen, benötigt man zwei Soldaten. Der eine befindet sich an Bord eines Vehikels, um die Rakete oder Bombe abzuschießen und der andere markiert mit seinem Laserzielgerät das Ziel. Das Ziel muss bis zum Einschlag der Rakete bzw. Bombe kontinuierlich vom Laser angestrahlt werden. Das Laserzielgerät befindet sich im Scharfschützen-Set und muss zuerst mit der Taste 5

aktiviert werden. Ein linker Mausklick öffnet die Fernglasansicht, die mit dem Mausrad gezoomt werden kann. Du erkennst in der Mitte der Fernglasansicht den roten Laserpunkt. Wenn Du Dein Ziel erfasst hast, drücke die linke Maustaste und halte sie gedrückt. Das Ziel ist nun markiert und muss bis zum Einschlag der Rakete bzw. Bombe markiert bleiben.



Im gleichen Moment erhält der Soldat im Vehikel eine Meldung auf seinem HUD, dass ein Ziel per Laser angestrahlt wird. Er muss sein Vehikel in die entsprechende Richtung auf seiner Karte steuern und wählt über die entsprechende Nummerntaste (das kann von Flugzeug zu Flugzeug variieren) auf seiner Tastatur die Lasergesteuerte Rakete oder Bombe aus. In der linken unteren Ecke erscheint auf der Waffenanzeige entweder:



wenn er eine lasergesteuerte Rakete ausgewählt hat, oder:



wenn er eine lasergesteuerte Bombe ausgewählt hat.

Durch einen Klick auf die linke Maustaste wird die Waffe abgefeuert und steuert auf das mit dem Laser angestrahlte Ziel zu.

Sollte der Laserstrahl unterbrochen werden, während die Waffe schon abgefeuert ist, so fliegt sie blind auf ihrem bisherigen Kurs weiter. Deshalb ist es sehr wichtig, dass sich der Spieler mit dem Scharfschützen-Set in einer gesicherten Position befindet, so dass er bis zum Einschlag der Waffe nicht gestört wird!

Der Spielbildschirm

Die Waffenanzeige im Vehikel

Die HUD-Anzeigen der Waffensysteme von Land- und Luftfahrzeugen haben sich leicht geändert bzw. wurden ergänzt. Es gibt nun folgende Elemente:



MG



Flares (Leuchtkörper)



Rauchgranate



Panzergeschoß



ungelenkte Rakete



kameragesteuerte Rakete



infrarotgesteuerte Rakete



lasergesteuerte Rakete



ungelenkte Bombe



lasergesteuerte Bombe

Die Minikarte

Du hast jederzeit Zugriff auf die Minikarte, indem Du die Taste M drückst (solltest Du Kommandant sein, so drücke die Taste K). Die Minikarte wird im halbtransparenten Modus in der rechten oberen Bildecke dargestellt.

Die vier Kreissegmente, die die Karte umgeben, stellen die neue Bedrohungsanzeige dar. Diese Kreissegmente leuchten auf, wenn ein Gegner auf Dich schießt. Sie zeigen Dir die Richtung an, aus der Du beschossen wirst und ob und wie schwer Du getroffen wurdest. Je dunkler sich die Kreissegmente verfärben, desto mehr Schaden bezieht Dein Söldner.

Du kannst in die Minikarte herein- und herauszoomen, sie in alle Richtungen scrollen, vergrößern und auch zentrieren:



Hereinzoomen:	Ziffernblock +
Herauszoomen:	Ziffernblock -
Nach unten verschieben:	Ziffernblock 2
Nach oben verschieben:	Ziffernblock 8
Nach links verschieben:	Ziffernblock 4
Nach rechts verschieben:	Ziffernblock 6
Karte zentrieren:	Ziffernblock 5
Kartengröße ändern:	Ziffernblock *

3D-Elemente



Der Kommandant kann den anderen Soldaten seines Teams über den Kommandanten-Modus verschiedene Befehle erteilen und Punkte auf der Kommandanten-Karte markieren. Diese Befehle und Punkte tauchen dann in der Spielsicht für alle Mitglieder des Teams als 3D-Elemente in der Spielumgebung auf.

Diese 3D-Elemente bestehen aus einem Symbol bzw. einer Kurzinfo und einer Entfernungsanzeige, die

darüber Auskunft gibt, wie weit Dein Söldner momentan von diesem Punkt auf der Karte entfernt ist. Welche Symbole es gibt, wird im Abschnitt „Der Kommandanten-Modus“ erklärt. Durch Drücken der Taste O kannst Du diese Symbole ein- und ausblenden.

Der Kommandantenmodus

Die wichtigste Änderung zuerst:

Im Mehrspieler-Modus muss der Kommandant gewählt werden. Um zum Kommandanten gewählt zu werden, muss man im Mehrspieler-Modus eine Abstimmung starten, in dem man die Taste F10 drückt. Daraufhin öffnet sich ein Menü. In diesem Menü wählt man „Wahl zum Kommandant“ aus und markiert in der rechts daneben stehenden Spielerliste den Namen des zukünftigen Kommandanten. Nun klickt man noch auf „Ja“, bestätigt mit „OK“ und die Wahl ist abgeschlossen.

Hinweis:

- ✘ Die Wahl zum Kommandanten funktioniert erst ab 3 Spielern in einem Team, d. h. man benötigt mindestens 2 Spielerstimmen, um zum Kommandanten gewählt zu werden.
- ✘ Befindet sich nur 1 Spieler in einem Team, so kann er sich selbst per Eigenwahl zum Kommandanten wählen.
- ✘ Man benötigt immer eine Mehrheit, um zum Kommandanten gewählt zu werden.

Drücke die Taste M, um als Kommandant den Kommandanten-Modus zu aktivieren.



Auf den ersten Blick sieht alles sehr bekannt aus, doch es gibt einige Neuerungen bei den Befehlen. Deshalb werden hier nochmals alle Befehls-Icons erklärt, die Dir am linken Bildschirmrand von oben nach unten zur Verfügung stehen:



In dieser Reihe befinden sich die direkten Befehle an Deine Teammitglieder. Klicke zuerst auf Dein Teammitglied, gib ihm dann einen der folgenden Befehle und klicke auf den gewünschten Punkt bzw. das Objekt auf der Karte:



Bewegen: der Soldat soll sich direkt an diese Position begeben.



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



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



In dieser Reihe stehen Dir Symbole zur Verfügung, mit denen Du einen Spezialisten an einen Punkt auf der Karte beorderst. Wähle das Symbol des Spezialisten und klicke auf einen Punkt auf der Karte, wo Du ihn benötigst:



Hier wird der Späher benötigt.



Hier wird der Scharfschütze benötigt.



Hier wird der Sprengstoff-Experte benötigt.



Hier wird der Kampftaucher benötigt.



Hier wird der Sanitäter benötigt.



Hier wird der Mechaniker benötigt.



In dieser Reihe rufst Du die Artillerie, gibst Warnungen an Deine Teammitglieder weiter, setzt Wegpunkte und markierst Ziele.



Airstrike. Wenn Du auf dieses Icon klickst, kannst Du einen Bereich auf der Karte mit einem Luftschlag bombardieren lassen. Der Bereich, der von diesem Luftschlag betroffen sein wird, ist durch einen gelben Kreis markiert. Sobald Du auf einen Punkt auf der Karte klickst, beginnt ein 15-sekündiger Countdown. Während dieses Countdowns kannst Du den Luftschlag noch absagen, in dem Du wieder auf den Punkt des Luftschlags auf der Karte klickst. Der Luftschlag wird von keiner Deiner realen Einheiten ausgeführt und er kostet Geld.

Wenn der Luftschlag ausgeführt wurde, wird Deinem Team der Betrag abgezogen. Solltest Du ihn während des Countdowns noch absagen, dann wird Dein Konto nicht belastet. Alle Deine Soldaten sollten sich bei einem Luftschlag in gebührendem Abstand zum markierten Zielgebiet befinden. In der Spieleransicht sieht ein angekündigter Luftschlag so aus:



Man erkennt das Zielgebiet, die Entfernung zum Zentrum des Luftschlags und die noch verbleibenden Sekunden bis zum Einschlag der ersten Geschosse.



...und so sieht es aus, wenn es dann rumrast!



Vorsicht! Dieses Icon setzt Du an die Positionen auf der Karte, wo Gegner sind oder vermutet werden.



Vorsicht C4-Ladung! Dieses Icon setzt Du an die Positionen auf der Karte, wo sich vermutete oder entdeckte Sprengladungen des Gegners befinden.



Mit diesem Icon setzt Du Wegpunkte für Dein Team auf der Karte.



Ziel markieren. Mit diesem Icon kannst Du ein Vehikel auf der Karte als Ziel markieren.



Rückkehr zur Basis, Mission neu starten (nur im Trainingsmodus).



Tools für Tarnung und Logo. Wenn Du dieses Icon anklickst, öffnet sich ein Menü, in dem Du Das Logo und das Tarnschema für Dein Team festlegen kannst.



Spielerkarte öffnen. Wenn Du dieses Icon anklickst, siehst Du die große Spielerkarte. Drücke zum Schließen auf das X in der rechten oberen Bildschirm-ecke.



Geld aufteilen. Hiermit wird das Teamkonto gleichmäßig auf das Team verteilt.



Zurücktreten. Der Spieler gibt den Posten des Kommandanten auf.



Kommandanten-Modus verlassen, zurück in die Spieleransicht.

Der Späher

Der Späher bzw. das Scout-Kit ist eine neue Waffengattung. Der Späher besitzt viele Vorteile, muss dafür aber auch einiges in Kauf nehmen.

Die **Vorteile** des Spähers sind:

- ✘ Der Späher ermüdet nicht während dem Rennen. Er kann beliebig weite Strecken in hohem Tempo zurücklegen, ohne dass seine Gesundheit, seine Kraft oder seine Zielgenauigkeit darunter leiden.

- ✘ Der Späher kann - wie alle anderen Soldaten auch - auf niedrige Dächer klettern. Stelle Dich dazu mit Deinem Soldaten nahe an das Haus und drücke die Leertaste zum Springen. Schon hangelt er sich nach oben und Du kannst Dich frei auf dem Dach bewegen.



- ✘ Er besitzt ein spezielles Fernglas mit integriertem Nachtsicht-Modus, mit dem er Ziele (Fahrzeuge/feindliche Soldaten) markieren kann. Das markierte Ziel wird sofort an den Kommandanten übertragen, der dann die Zielposition und den Namen des Ziels auf seiner Kommandantenkarte sieht und weitere Abwehrmaßnahmen einleiten kann. Wähle mit der Taste B das Fernglas aus und fokussiere z. B. ein Fahrzeug. Wenn Du es im Sucher hast, klicke auf die linke Maustaste. Ein Rahmen zieht sich nun um das Objekt und der Name und die Entfernung von Deinem Standpunkt zum Zielobjekt werden angezeigt. Um das Objekt nicht mehr zu markieren, bzw. um ein neues Objekt zu markieren, klicke einfach in der Fernglasansicht auf das neue Objekt oder in die Landschaft.



- ✘ Der Späher hat immer einen Paraglider-Schirm im Gepäck. Du kannst ihn jederzeit aktivieren, in dem Du mit der Taste 5 das Scout-Kit auswählst und dann die linke Maustaste klickst. Sofort entfaltet sich der Schirm. Danach lenkst Du Deinen Schirm wie einen normalen Fallschirm. Der Einsatz des Paraglider-Schirms macht natürlich nur dann Sinn, wenn Du Dich auf einer Erhöhung (Hügel, Klippe) befindest. Nur dann schwebst Du auch weit genug. Viel Spaß beim Base-Jumping!



Und dies sind die **Nachteile** des Spähers:

- ✘ Er kann keine Panzerwesten tragen. Um seine Schnelligkeit und Wendigkeit zu behalten geht der Söldner ohne Panzerweste ins Gefecht.
- ✘ Er kann keine schweren Waffen benutzen. Diese würden ihn bei seinen Missionen nur behindern. Wenn Du das Scout-Kit im Terminal ausgewählt hast, werden einige Waffennamen in roter Schrift erscheinen. All diese Waffen kann Dein Späher nicht benutzen.

Hinweis:

Solltest Du ein abgelegtes Scout-Kit auf dem Spielfeld finden und Du erhältst die Meldung, dass Du es nicht aufnehmen kannst, so trägst Du zu schwere Waffen bzw. eine Panzerweste. Um das Scout-Kit dennoch aufzunehmen, musst Du diese schweren Ausrüstungsgegenstände erst ablegen bzw. wegwerfen.

Der Kampftaucher

Schwimmen konnte Dein Söldner ja schon. Auch kurzzeitig tauchen, wobei Du jedoch immer peinlichst darauf achten musstest, dass ihm nicht die Luft ausgeht. Mit dem Kampftaucher-Set muss er nun nicht mehr alle paar Sekunden auftauchen und sich dem Gegner zeigen. Das Kampftaucher-Set (Scuba-Set) verfügt über einen Unterwasser-Scooter mit komplettem Atemgerät.



Der Unterwasser-Scooter trägt Dich schnell unter Wasser an Dein Ziel und Du musst für lange Zeit nicht zurück an die Oberfläche (der Luftvorrat nimmt selbstverständlich auch ab, regeneriert sich aber auch wieder wenn Du aufgetaucht bist). Um das Kampftaucher-Set zu aktivieren musst Du bevor Du ins Wasser steigst die Taste 5 drücken. Gehst Du dann ins Wasser, so wird der Scooter automatisch aktiviert.



Wie beim Tauchen, lenkst Du Deinen Söldner mit den Tasten W und S nach vorne bzw. rückwärts und die Richtungsänderungen nach links und rechts erfolgen durch entsprechende Bewegungen mit der Maus. Willst Du tiefer tauchen, so drücke Strg-Links, zum Auftauchen drücke die Leertaste. Der Nachteil des Kampftaucher-Sets ist, dass Du manche schwere Waffen nicht benutzen kannst und Dich im Wasser nicht verteidigen kannst.

Medi-Pack

Beim Medi-Kit hat sich Folgendes geändert:

- ✘ Deine maximale Trageleistung sinkt auf „Mittelschwer“, d.h. Du kannst nicht mehr alle Ausrüstungsgegenstände bzw. schwere Waffen aufnehmen und abfeuern.
- ✘ Drückst Du die Taste 5 und aktivierst das Medi-Kit, so erscheint um Dich herum ein blauer Kreis. Innerhalb dieses Kreises werden automatisch alle Teammitglieder geheilt.

Pionier-Set

Beim Pionier-Set hat sich Folgendes geändert:

- ✘ Drücke die Taste 5 um das Pionier-Set zu aktivieren. Nun erscheint um Dich herum ein blauer Kreis. Drücke nun die linke Maustaste. Innerhalb dieses blauen Kreises werden automatisch alle Teammitglieder mit Munition versorgt, wenn Du die linke Maustaste drückst und gedrückt hältst.

Sprengstoff-Set

Beim Sprengstoff-Set gibt es eine Neuerung:

- ✘ Der Sprengstoff-Spezialist ist - abgesehen von den motorisierten Land- oder Lufteinheiten - der Einzige, der Brücken sprengen kann. Dies macht ihn in der Verteidigungsrolle besonders wirksam.

Scharfschützen-Set

Beim Scharfschützen-Set hat sich Folgendes geändert:

- ✘ Das Laserzielgerät befindet sich im Scharfschützen-Set und muss zuerst mit der Taste 5 aktiviert werden. Drücke die linke Maustaste und halte sie gedrückt um die Fernglasansicht zu öffnen, die mit dem Mause rad gezoomt werden kann. Du erkennst in der Mitte der Fernglasansicht den roten Laserpunkt. Wenn Du Dein Ziel damit erfasst hast, halte den Laserpunkt stets auf dem Objekt. Das Ziel ist nun markiert und ein Teammitglied im Flugzeug oder Helikopter kann das Ziel erfassen und seine Rakete oder Bombe abwerfen. Doch beachte:
Sollte der Laserstrahl unterbrochen werden, während die Waffe schon abgefeuert ist, so fliegt sie blind auf ihrem bisherigen Kurs weiter. Deshalb ist es sehr wichtig, dass sich der Spieler mit dem Scharfschützen-Set in einer gesicherten Position befindet, so dass er bis zum Einschlag der Waffe nicht gestört wird!
- ✘ Mit dem Scharfschützen-Set kannst Du nun noch weiter entfernte Ziele erkennen und bekämpfen als bisher.

Tastaturbelegung

Soldat	Primär	Sekundär
Vorwärts	Hoch	W
Rückwärts	Runter	S
Seitwärts links	Links	A
Seitwärts rechts	Rechts	D
Schleichen	Shift Links	Nicht belegt
Hocke	Strg Rechts	Strg Links
Ducken/Tauchen	X	Nicht belegt
Sprung/Aufstehen/Auftauchen	Leertaste	Nicht belegt
Laufen umschalten	Alt Links	Nicht belegt
Benutzen	E	Nicht belegt
Ziel-Item platzieren	U	Nicht belegt
Primärfeuer	Linke Maustaste	Joystick Taste 0
Umschauen	Rechte Maustaste	Joystick Taste 1

Nachladen
 Waffe ablegen
 Waffe 1
 Waffe 2
 Waffe 3
 Waffe 4
 Waffe 5
 Schussmodus
 Nächste Waffe
 Vorherige Waffe
 Hereinzoomen
 Herauszoomen
 Perspektive umschalten
 Zielfernrohr
 Nachtsichtgerät
 IR-Sichtgerät
 Fernglas
 Kommandanten-Modus
 Karte
 3D-Icons ein-/ausblenden
 Nächstes Ziel
 Vorheriges Ziel
 Geste
 Geld-Anfrage bewilligen
 Geld-Anfrage ablehnen
 Abstimmen

R
 G
 1
 2
 3
 4
 5
 F
 Bild nach oben
 Bild nach unten
 Mausrad hoch
 Mausrad runter
 C
 Q
 N
 I
 B
 M
 K
 O
 Pos 1
 Ende
 V
 Druck
 Pause
 F10

Nicht belegt
 Joystick Taste 3
 Joystick Taste 2
 Coolie-Hat hoch
 Coolie-Hat runter
 Nicht belegt
 Nicht belegt

Fahrzeuge

Beschleunigen
 Rückwärts
 Bremsen
 Links
 Rechts
 Benutzen
 Primärfeuer
 Umschauen
 Waffe 1
 Waffe 2
 Waffe 3
 Waffe 4
 Waffe 5
 Nächste Waffe
 Vorherige Waffe
 Abschließen/Öffnen

Primär

Hoch
 Runter
 Leertaste
 Links
 Rechts
 E
 Linke Maustaste
 Rechte Maustaste
 1
 2
 3
 4
 5
 Bild nach oben
 Bild nach unten
 L

Sekundär

W
 S
 Nicht belegt
 A
 D
 Nicht belegt
 Joystick Taste 0
 Joystick Taste 1
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Joystick Taste 3
 Joystick Taste 2
 Nicht belegt

Nächste Sitz
 Haken
 Hereinzoomen
 Herauszoomen
 Perspektive umschalten
 Zielfernrohr
 Nachtsichtgerät
 IR-Sichtgerät
 Kommandanten-Modus
 Karte
 3D-Icons ein-/ausblenden
 Nächstes Ziel
 Vorheriges Ziel
 Geste
 Drehen (+)
 Drehen (-)
 Turm Höhe (+)
 Turm Höhe (-)
 Turm Drehen (+)
 Turm Drehen (-)
 Schub (+)
 Schub (-)
 Abstimmen

Zurück
 H
 Mausrad hoch
 Mausrad runter
 C
 Q
 N
 I
 M
 K
 O
 Pos 1
 Ende
 V
 Joystick links
 Joystick rechts
 Joystick vorwärts
 Joystick zurück
 Joystick drehen rechts
 Joystick drehen links
 Joystick hoch
 Joystick runter
 F10

Nicht belegt
 Nicht belegt
 Coolie-Hat hoch
 Coolie-Hat runter
 Nicht belegt
 Nicht belegt

Fluggeräte

Beschleunigen
 Rückwärts
 Links
 Rechts
 Steigen
 Sinken
 Benutzen
 Primärfeuer
 Umschauen
 Waffe 1
 Waffe 2
 Waffe 3
 Waffe 4
 Waffe 5
 Nächste Waffe
 Vorherige Waffe
 Abschließen/Öffnen
 Nächster Sitz
 Haken

Primär

Hoch
 Runter
 Links
 Rechts
 Leertaste
 Strg Links
 E
 Linke Maustaste
 Rechte Maustaste
 1
 2
 3
 4
 5
 Bild nach oben
 Bild nach unten
 L
 Zurück
 H

Sekundär

W
 S
 A
 D
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Joystick Taste 0
 Joystick Taste 1
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Joystick Taste 3
 Joystick Taste 2
 Nicht belegt
 Nicht belegt
 Nicht belegt

Hereinzoomen	Mausrad hoch	Coolie-Hat hoch
Herauszoomen	Mausrad runter	Coolie-Hat runter
Perspektive umschalten	C	Nicht belegt
Zielfernrohr	Q	Nicht belegt
Nachtsichtgerät	N	Nicht belegt
IR-Sichtgerät	I	Nicht belegt
Kommandanten-Modus	M	Nicht belegt
Karte	K	Nicht belegt
3D-Icons ein-/ausblenden	O	Nicht belegt
Nächstes Ziel	Pos 1	Nicht belegt
Vorheriges Ziel	Ende	Nicht belegt
Geste	V	Nicht belegt
Gieren(+)	Joystick drehen links	Nicht belegt
Gieren(-)	Joystick drehen rechts	Nicht belegt
Nicken (+)	Joystick vorwärts	Nicht belegt
Nicken (-)	Joystick zurück	Nicht belegt
Rollen (+)	Joystick rechts	Nicht belegt
Rollen (-)	Joystick links	Nicht belegt
Schub (+)	Joystick hoch	Nicht belegt
Schub (-)	Joystick runter	Nicht belegt
Kommandanten-Modus	Primär	Sekundär
Teamliste ein-/ausblenden	Rollen	Nicht belegt
3D-Icons ein-/ausblenden	O	Nicht belegt
Geste	V	Nicht belegt
Abstimmen	F10	Nicht belegt
Spielerkarte	Primär	Sekundär
Hereinzoomen	Ziffernblock +	Nicht belegt
Herauszoomen	Ziffernblock -	Nicht belegt
Nach oben verschieben	Ziffernblock 8	Nicht belegt
Nach unten verschieben	Ziffernblock 2	Nicht belegt
Nach links verschieben	Ziffernblock 4	Nicht belegt
Nach rechts verschieben	Ziffernblock 6	Nicht belegt
Karte zentrieren	Ziffernblock 5	Nicht belegt
Map Alpha change	NumLock	Nicht belegt
Kartengröße ändern	Ziffernblock *	Nicht belegt
Namen des Teams anzeigen	Ziffernblock ,	Nicht belegt
Radar	Primär	Sekundär
Hereinzoomen	,	Nicht belegt
Herauszoomen	.	Nicht belegt

HUD + Fenster

Punkte / Mission

Team-Chat

Chat

Screenshot

Primär

Tab

T

Z

F11

Sekundär

Nicht belegt

Nicht belegt

Nicht belegt

Nicht belegt

