

## 16

## TIPPS ZUM TERMINIEREN

Wir haben die Macher nach ihren besten Tipps gefragt, dazu gibt's unsere eigenen. Von Martin Deppe

Wir haben Senior Producer Mark Hardisty nach seinen besten Kampftaktiken, Kernarmee-Tipps und seiner Multiplayer-Lieblingstaktik gefragt. Hier kommt sein Survival-Guide für das Terminator-RTS, ergänzt um unsere Erfahrungen beim Test.



**Tipp 1:** Nutzt die taktische Pause, um zum Beispiel einen Luftangriff präzise zu timen. Oder den Angriff zu genießen!



**Tipp 3:** Mit der X-Taste weist ihr den Infanteristen im Gebäude oder auf Flachdächern eine Seite zu, die sie sichern sollen.

## 1 PAUSIEREN RETTET LEBEN

Mit der Leertaste haltet ihr das Spiel an, könnt dann aber weiter Befehle geben. Das hilft bei kritischen Situationen, aber auch bei größeren Truppenbewegungen, etwa bei einem neuen Auftrag. Am meisten aber dann, wenn ihr an mehreren Fronten gleichzeitig kämpft – und das passiert hier ständig. Bei pausiertem Spiel könnt ihr auch die Kamera weiterhin bewegen, um zum Beispiel Gegner auszuspähen, das Gelände vor euch zu inspizieren oder nach herrenlosen Fahrzeugen zu fahnden, um sie zu erbeuten.

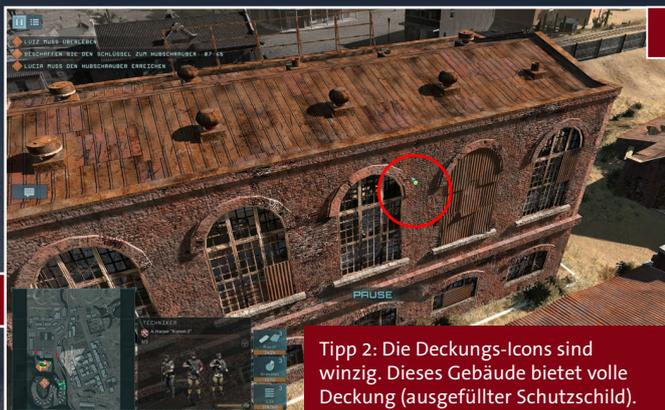
## 2 VOLLE DECKUNG! ODER HALBE! ODER VIERTEL!

Deckung ist in Defiance vor allem für Infanterie superwichtig, noch mehr als in Genrekollegen. Gebäude geben den besten Schutz, er wird euch je nach Stufe durch vier Symbole angezeigt: Ein intakter Betonbau zum Beispiel hat einen ausgefüllten Schild als Icon, wenn ihr mit angewählter Infanterie den Mauszeiger darüber haltet. Ein angeklicktes Gebäude verrät auch, wie viele Kämpfer reinpassen. Sogar klapprige Bauten wie Holzhütten bie-

ten noch etwas Deckung (gestricheltes Schildsymbol). Bei Beschuss kollabieren alle Bauwerke allerdings Stück für Stück, schickt eure Leute rechtzeitig raus. Und: Einheiten auf Flachdächern sind vor indirektem Artilleriebeschuss nicht sicher!

## 3 GEBÄUDE SICHERN

Bei angewähltem Haus könnt ihr euren Einheiten darin auch befehlen, in welche Richtung sie sichern sollen – sie gehen dann an der entsprechenden Gebäudeseite in Position. Ohne den dezidierten Befehl verteilen sie sich im Bauwerk. Die Richtungsvorgabe hat drei Vorteile. Erstens: Ihr könnt Angriffe aus einer bestimmten Richtung besser abwehren oder Hinterhalte legen. Zum Beispiel in der fünften Mission, um die Konvois aus dem Norden mit verschanzten Panzerabwehrtruppen abzufangen. Zweitens: Bei leichtem Beschuss (etwa durch Scharfschützen), der das Haus nicht gleich zerlegt, wechselt ihr auf eine abgelegene Gebäudeseite, bis die Gefahr beseitigt ist. Drittens: Angeschlagene Truppe zieht ihr ebenfalls auf eine andere Seite zurück, denn sie heilen auch in Häusern automatisch, wenn sie nicht beschossen werden.



**Tipp 2:** Die Deckungs-Icons sind winzig. Dieses Gebäude bietet volle Deckung (ausgefüllter Schutzschild).



Hier gibt's weniger Deckung (halber Schild), es passen auch weniger Infanteristen rein.



**4** Tipp 4: Unser Panzerabwehrtrupp hat schon etwas Erfahrung, aber nur noch einen Mann. Wir ziehen ihn ab und füllen das Squad nach der Mission auf.



**4** Tipp 4: Charaktere wie den Hacker Flinch solltet ihr unbedingt schützen. Er ist zwar nicht überlebenswichtig, hilft aber später enorm.



**5** Tipp 5: Beschädigte Fahrzeuge solltet ihr in Kampfpausen reparieren (Taste C). Das macht die Crew selbst, das Fahrzeug ist dann wehrlos!



**7** Tipp 7: Mit der R-Taste lasst ihr Fahrzeuge rückwärts fahren, das ist schneller und sicherer als zu wenden.

**4** **SQUADS UND CHARAKTERE SCHÜTZEN**  
 Squads am Leben zu halten, ist in Defiance besonders entscheidend. Zum einen, weil ihr erfahrenen Trupps nach einem Einsatz oft bessere Fähigkeiten und Waffen spendieren dürft. Zum anderen, weil einige Charaktereinheiten auch besondere Fähigkeiten wie Hacken beherrschen, die euch bei einigen Missionen massiv helfen. Infanterie, Fahrer und vor allem Charaktere halten aber naturgemäß nicht viel aus. Bei Squads habt ihr immerhin etwas »Vorwarnzeit«: Da sterben zwar einzelne Soldaten, doch solange noch ein Kämpfer im Squad ist, existiert die Gruppe weiter und lässt sich nach der Mission im Armeebildschirm auffüllen.  
 Zieht Squads nach starken Verlusten also unbedingt zurück. Verletzte, aber noch lebende Kämpfer heilen langsam von selbst, wenn ihr sie in Ruhe lasst und sie nicht angegriffen werden. Lasst Fußtruppen nicht im offenen Gelände rumstehen. Charaktere oder Fahrer, die ihr gerade nicht aktiv benötigt, am besten in sicheren Gebäuden oder notfalls einem gepanzerten Fahrzeug parken. Mit der V-Taste befiehlt ihr Infanteristen, sich hinzuwerfen, so sind sie schwerer zu treffen. Hohes Gras, Bäume, Felsen und komplett zerstörte (!) Fahrzeugwracks sind auch als (Sicht-)Deckung geeignet. Getötete Charaktere sind wirklich richtig doll tot und lassen sich nicht wiederbeleben. In so einem Fall solltet ihr auf ein Savegame zurückgreifen, sonst ärgert ihr auch später selbst. Heißt im Umkehrschluss: Vor gefährlichen Einsätzen eines Charakters solltet ihr möglichst speichern, sicher ist sicher.

**5** **REPARIEREN, REPARIEREN, REPARIEREN**  
 Wenn ein Fahrzeug beschädigt ist, seht ihr das im Infowindow oder anhand der (arg kleinen) Icons über der Einheit. Vor allem aber am aufleuchtenden Reparieren-Button rechts im Interface. Die Leistung beschädigter Fahrzeuge verschlechtert sich mit dem Schaden. Gelbe Icons bedeuten, dass sie Geschwindigkeit verlieren (Motorschaden) oder langsamer oder ungenauer feuern (Nachlademodul, Zielsystem). Bei einem roten Icon ist das Modul sogar ganz ausgefallen, das Fahrzeug bleibt dann zum Beispiel liegen oder kann gar nicht mehr feuern.  
 Die meisten Probleme lassen sich aber mit der Crew beheben. Die Mannschaft muss dazu allerdings absitzen – macht das also nicht mitten im Gefecht, sondern zieht das Fahrzeug erst zurück oder nebelt es ein (siehe unten). In Kampfpausen solltet ihr immer alles reparieren, auch bei kleinen Schäden.  
 Achtung: Wenn ein Fahrzeug brennt, seht ihr kein Feuer, sondern nur ein kleines rotes Feuersymbol. Die Besatzung bordet dann aus. Das Fahrzeug lässt sich immer noch reparieren – allerdings erst, wenn das Flammen-Icon erloschen ist.

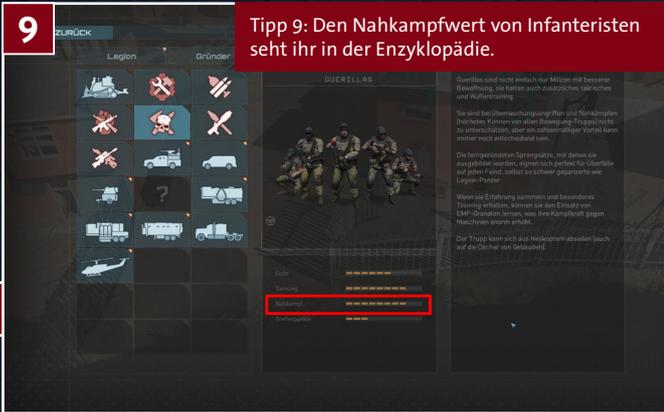
**6** **BEFEHLE KOMBINIEREN**  
 Kurz, aber in der Praxis wichtig: Mit gedrückter Shift-Taste verketet ihr Befehle. So könnt ihr Einheiten zum Beispiel mit mehreren Wegpunkten patrouillieren oder einen Gegner umgehen lassen.



**8** Tipp 8: Infanteristen wie Rangers und Techniker können Rauchgranaten werfen (F1).



**8** Tipp 8: Auch manche Fahrzeuge wie der Stryker haben Nebeltöpfe. Das hilft unseren Rev-6-Terminatoren, ihr Beutefahrzeug geschützt zu reparieren.



**9** Tipp 9: Den Nahkampfwert von Infanteristen seht ihr in der Enzyklopädie.



**10** Tipp 10: Füllt erst wichtige Munition auf. Unser Panzer verschießt panzerbrechende (AP) und Sprenggranaten (HEAT).

Das Verketten funktioniert auch im Pausenmodus, nutzt diese Möglichkeit, um synchrone Truppenbewegungen zu planen.

**7 RÜCKWÄRTS RAUS!**

Mit der R-Taste lasst ihr Fahrzeuge rückwärts fahren. Macht das immer, wenn ihr Panzer aus einem Gefecht zurückzieht, denn so halten sie dem Gegner die dicke Frontpanzerung hin, nicht das schwächere Heck. Außerdem müssen sie den Turm nicht drehen, um beim Rückzug weiterhin zu feuern.

**8 UNTERSCHÄTZTE TAKTIK: EINNEBELN**

Unterschätzt Rauchgranaten nicht! Einheiten in oder hinter einer Nebelwand sind nur schwer zu treffen. Manche Infanterieeinheiten wie die Rangers haben Rauchgranaten dabei, auch bestimmte Fahrzeuge wie der Stryker können Gebiete oder andere Einheiten einnebeln. Nebel rettet in drei Situationen Leben:

1. beim Rückzug angeschlagener Einheiten aus dem Gefecht,
2. beim Reparieren liegengebliebener Fahrzeuge,
3. beim Vorstoßen, insbesondere wenn ihr ein besetztes Gebäude stürmen wollt und davor keine Deckung habt (siehe unten, das passiert zum Beispiel in der sechsten Mission oft).

Denkt daran, den Nebel an der richtigen Stelle zu legen, beim Sturm auf ein Gebäude also auf der Fläche, über die ihr rennen müsst, nicht auf eure Ausgangsstellung. Beim Reparieren nebelt ihr hingegen das bewegungslose Fahrzeug ein. Infanteristen werfen ihre Rauchgranaten dorthin, wo ihr hinklickt, Fahrzeuge hingegen in eure vorgegebene Richtung – und das ziemlich weit.

**9 TIPPS FÜR DEN HÄUSERKAMPF**

Vor allem in Multiplayer-Spielen ist es eine wichtige Taktik, Gebäude zu besetzen und so die strategischen Punkte zu sichern, siehe oben. Feindliche Infanterie aus besetzten Gebäuden zu schießen, kostet viel Zeit und vor allem viel Munition. Darum empfiehlt es sich, besetzte Gebäude mit einer Übermacht zu stürmen. Nehmt dafür möglichst nahkampfstärke Infanteristen wie Rangers (Gründer) oder Guerillas (Bewegung), die haben einen



**11** Tipp 11: Alle Einheiten setzen je nach Ziel automatisch die optimale Munition ein. Wir haben die Granaten vorübergehend gesperrt.



**12** Tipp 12: Mit F4 stellt ihr Versorgungswagen auf Automatik, haut dann aber schnell zu viel Sprit (oder Munition) raus.

guten Nahkampfwert. Besonders effizient (und cool): per Hubschrauber einen Trupp Rangers auf einem Flachdach abseilen lassen, die stürmen dann runter ins Gebäude. Falls ihr im Multiplayer oder Skrimish die Legion spielt, füllt ihr einen HK-Flieger mit Rev-6-Terminatoren und werft sie über dem Dach ab.

**10 CLEVER AUFMUNITIONIEREN**

Das automatische Aufmunitionieren (F4-Taste) ist praktisch, weil alle Einheiten im Umkreis eurer Versorgungseinheit (Truck oder Anhänger) Munition bekommen, bis sie voll sind. Aber Vorsicht: Eine simple Gewehrpatrone zählt dabei genauso als Munitionspunkt wie eine wertvolle panzerbrechende Granate für einen Panzer. Passt also auf, dass ihr nicht wichtigen Munitionsnachschub verschwendet, weil ihr zum Beispiel hunderte Punkte für MG-Schützen ausgibt und die Panzer dann leer ausgehen. Füllt also entweder Einheiten gezielt auf (Versorger anwählen und Rechtsklick auf die gewünschte Kampfeinheit) oder fahrt zuerst die wichtigen Truppentypen neben den automatisch nachladenden Munitionslieferanten. Denkt auch daran, dass Versorgungsfahrzeuge erst weiterfahren können, wenn ihr das automatische Auffüllen beendet (erneut F4 drücken). Das haben wir beim Testen übrigens auch gern mal vergessen.

**11 MUNITION SPAREN**

Grundsätzlich wählt die KI je nach Einsatzzweck passende Waffen. Ihr könnt einer Einheit aber bestimmte Munitionstypen verbieten, indem ihr auf das Munitions-Icon klickt. So vermeidet ihr zum Beispiel, dass ein Infanterietrupp Granaten auf Einzelziele wirft oder ein Panzer wertvolle Sprenggranaten auf einzelne Infanteristen verschwendet, statt nur das koaxiale MG einzusetzen.

**12 VORSICHT BEIM AUFTANKEN**

Lustigerweise ist der Tankwagen so spendabel, dass er beim Auftanken seiner Kameraden auch seinen eigenen Benzintank leer macht. Brecht das Betanken also rechtzeitig ab, sonst müsst ihr den Tankwagen selbst auftanken – und falls ihr keinen zweiten



13

Tip 13: Das hat sich gelohnt: Wir schleppen Beutefahrzeuge in die Evakuierungszone.

habt, sogar ganz zurücklassen. Wir gehen allerdings davon aus, dass das Leerpumpen des eigenen Benzintanks ein Tankwagen-Bug ist, der bald behoben wird.

### 13 GEWONNEN? GEBIET NACH BEUTE ABSUCHEN!

Wenn ihr eine Mission gewonnen habt, endet sie erst, sobald ihr alle Einheiten in die Evakuierungszone bringt. Wartet am besten noch damit: Mit passenden Fahrern und Infanteristen könnt ihr noch verlassene Fahrzeuge einsammeln und mit Zugmaschinen herrenlose Anhänger. Erkundet also vor eurem Abzug möglichst die ganze Karte – das dauert zwar, lohnt sich aber oft. Selbst wenn ihr Beutefahrzeuge später nicht nutzt, lassen sie sich immer noch verkaufen. Dazu kommen wir jetzt.

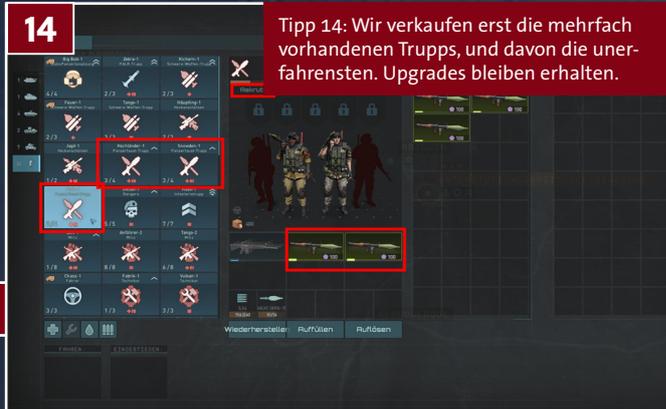
### 14 KERNARMEE SCHLANK HALTEN

In der Solokampagne kostet es Ressourcen, wenn ihr euch auf der Weltkarte von Ort zu Ort, von Mission zu Mission bewegt. Ressourcen braucht ihr auch, um zum Beispiel Munition aufzufüllen. Je mehr Personal ihr habt, desto größer auch der tägliche Verbrauch. Daher solltet ihr alle Trupps und Fahrzeuge entfernen, die ihr nicht mehr braucht. Fangt am besten mit mehrfach vorhandenen und unerfahrenen Einheiten an. Ja, das fällt manchmal schwer. Aber in den meisten Missionen könnt ihr ohnehin nicht alle Einheiten gleichzeitig einsetzen. Darum ist es klüger, in der Kernarmee auf Qualität statt Quantität zu setzen.

### 15 KERNARMEE GUT ZUSAMMENSTELLEN

Achtet darauf, dass eure Truppen eine möglichst große Bandbreite an Waffen umfassen, von der Infanterie- bis zur Panzerbekämpfung. Guckt auch genau hin, wie zum Beispiel ein Humvee oder Van bewaffnet ist, denn die Varianten reichen vom simplen MG bis zum Panzerabwehrgeschütz oder Plasmawerfern. Mit Upgrades könnt ihr Fahrzeuge weiter spezialisieren oder zu Varianten umbauen, die euch noch fehlen.

Auch ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Zugmaschinen und Anhängern ist wichtig. Eine Menge Geschützanhänger bringt



14

Tip 14: Wir verkaufen erst die mehrfach vorhandenen Trupps, und davon die unerfahrensten. Upgrades bleiben erhalten.



15

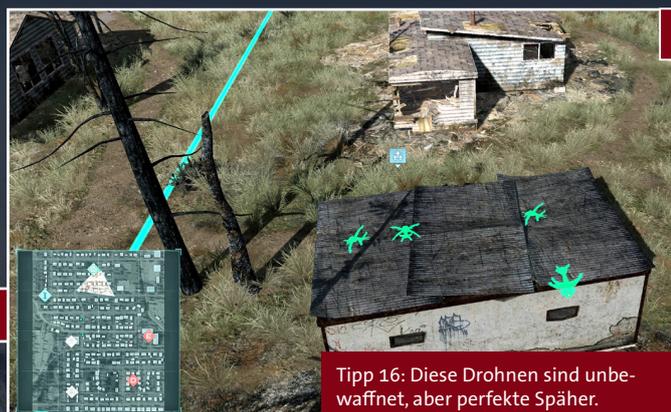
Tip 15: Guckt euch eure Fahrzeuge genau an, denn die gleichen Typen können unterschiedliche Waffen tragen.

euch nichts, wenn niemand sie ziehen kann. Die großen Anhänger brauchen zwingend eine schwere Maschine, für die kleinen reicht ein Van oder Humvee. Denkt auch an die passende Anzahl Fahrer.

### 16 MULTIPLAYER UND SCHARMÜTZEL: TAKTIKEN FÜR DIE LEGION

Wenn ihr im Multiplayer oder einem Skirmish-Gefecht die Legion spielt, sind Drohnen die kleinste und billigste Einheit – aber sie haben eine große Stärke: Versteckt einen Legion-Drohnentrup in einem Gebäude in der Nähe des Feindes. Die kleinen Drohnen bleiben getarnt, solange der Gegner nicht nah herankommt, decken aber den Kriegsnebel auf. Die fliegenden Späher sind vor allem zum Auskundschaften der strategischen Punkte ideal.

Und hier noch die Lieblingstaktik von Senior Producer Mark Hardisty: »Ich setze gerne die Rev-6-Terminatoren mit Plasmagewehren ein. Sie sind nicht nur schnelle Tötungsmaschinen, sondern auch ideal, um Feindfahrzeuge zu erbeuten. Wenn die Gründer oder die Bewegung ein ausgefallenes Fahrzeug zurücklassen, schicke ich meine Rev 6 rein, repariere alles und setze das Gefährt gegen seine Vorbesitzer ein. Bis mein Gegner realisiert, dass er von seinem eigenem Fahrzeug angegriffen wird, vergehen entscheidende Sekunden. Selbst wenn er es zerstört, kämpfen die abgessenen Rev 6 weiter. Mehr Schadenfreude geht nicht!« ★



16

Die Rev 6 mit Plasmagewehren sind starke Kämpfer – und Autodiebe!

Tip 16: Diese Drohnen sind unbewaffnet, aber perfekte Späher.

