

Hilfe für den Sternenkrieg

STAR WARS BATTLEFRONT

Lucas Arts hat im Team-Shooter die berühmtesten Schlachten des Star Wars-Universums untergebracht. Lesen Sie hier, wie Sie als Rebell oder Imperialier darin bestehen.

Vier Fraktionen und fünf Soldatenklassen bieten Ihnen auf 16 Karten eine Fülle an strategischen und taktischen Möglichkeiten. Damit Sie die Gefechte gewinnen, versorgen Sie wir Sie mit zahlreichen Tipps zu allen Maps.

LEGENDE:

- ① - ⑦ besonderer strategischer Punkt
- KL Kampfläufer
- P Panzerfahrzeug
- AF Aufklärungs-/Spähfahrzeug
- TF Transportflug-/fahrzeug
- JF Jagdflieger
- JB Jagdbomber
- AI Anti-Infanterie-Geschütz
- AV Anti-Vehikel-Geschütz
- AA Flugabwehr-Geschütz
- M Munitionsdroide
- + Erste-Hilfe-Droide
- R Reparatur-Droide

BESPIN: PLATTFORMEN



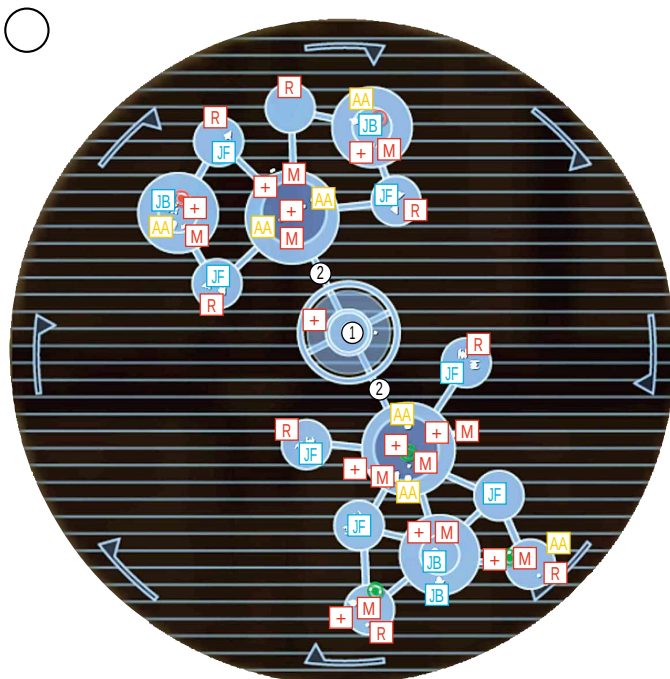
Die Schlüsselstelle für Fußtruppen auf der Karte ist der Abzug (1). Erobern Sie ihn, um von dort aus die schmalen Tunnel (2) nach Norden und Süden zu kontrollieren. Alle Soldaten müssen diese Route wählen, lediglich sprungfähige Einheiten wie der Jet-Trooper können diese Engstelle durch die Luft oder über Dächer umgehen. Aber auch die Lufthoheit ist wichtig, denn so dürfen Sie eige-

ne Truppen im Rücken des Gegners absetzen. Bemannen Sie schnell die Fluggeräte und versuchen Sie, feindliche Einheiten bereits auf den Landeplattformen zu zerstören. Unterstützung erhalten Sie von den AA-Geschützen nahe dem Abzug. Wählen Sie als Besatzung Piloten aus, um beschädigte Kanonen umgehend zu reparieren.

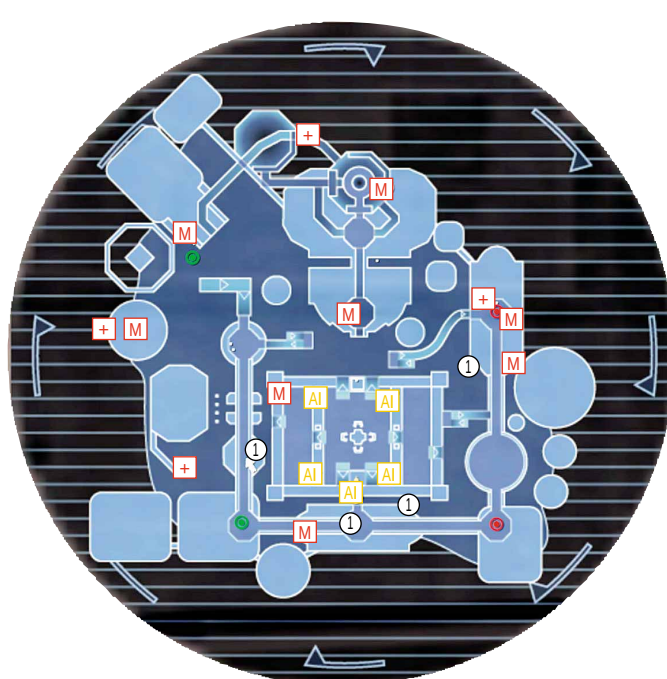
BESPIN: WOLKENSTADT

Der Kampf entscheidet sich auf diesem Schlachtfeld in den höher gelegenen Gängen. Erobern Sie zu Spielbeginn die noch unbesetzten Kontrollpunkte mit schnellen Soldaten wie dem Jet-Trooper oder Rebellen-schützen. Sperren Sie die dort hinführenden Gänge mit Sperrfeuer und Plasma-Detonatoren. Wenn Sie jedoch solch einen Kontrollpunkt einnehmen müssen, empfehlen sich feuerstarke Einheiten wie der Wookiee-Schmuggler, der mit seinem Granatwer-

BESPIN: PLATTFORMEN



BESPIN: WOLKENSTADT



fer gegnerische Verteidigungsreihen ausräuchert. Gleichzeitig beharken Scharfschützen aus geschützten Stellungen (1) heraus die Gegner im Hof und auf den Rampen. Wenn der Hof-Kontrollpunkt in Ihrer Hand ist, errichten Piloten Geschütze zur Verteidigung.

ENDOR: BUNKER



Das Gelände des Waldmondes bietet viele Deckungsmöglichkeiten und ist somit ein perfektes Terrain für Angriffe aus dem Hinterhalt. Gerade die grün gekleideten Rebellen Soldaten sind kaum zu entdecken. Die zahlreichen Speeder-Bikes erlauben es beiden Seiten, die Karte zügig zu überqueren – Vorsicht vor Bäumen! Der Versorgungsposten (1) des Imperiums ist der wichtigste Kontrollpunkt auf dem Waldmond. Während die Sturmtruppen ihn benötigen, um neue AT-STs zu erhalten, müssen die Rebellen diese Nachschubliefereien unterbrechen. Die Soldaten des Imperators versuchen einfach, ihre Ausrüstungs-

übermacht frontal gegen die Gegner zu führen. Als Rebell kapern oder zerstören Sie bereits vorhandene Kampfpläuer. Dazu schleichen sich die Rebellen vorhuten in den Rücken oder die Flanke der Maschinen und bearbeiten sie mit Raketenwerfern. Den Schildbunker (2) sprengen Sie am schnellsten mit den Zeitbomben der Wookie-Schmuggler.

GEONOSIS: SPIRE



Die Klon-Armee rückt mit ihren AT-TE von Süden her an und bildet die Vorhut für die nachrückende Infanterie. Kampfpläuer beharken dabei primär die Schallkanonen und Droidikas an den Vorposten (1) der Separatisten. Später nehmen sie sich die startenden Unions-Schiffe vor, um den Nachschub abzuschneiden. Transportflieger geben Unterstützungsfeuer und setzen Fußsoldaten an geeigneten Stellen hinter der Front ab, etwa auf dem Hügel (2). Die Droidenarmee hingegen setzt auf Verteidigung der Kontrollpunkte und Landungsschiffe. Nehmen Sie sich mit den Angriffs-

droiden, Hailfire-Droiden und Spinnenwalkern zuerst die republikanischen Kampfpläuer vor, denn die bilden das Rückgrat der feindlichen Armee. Arbeiten Sie sich dazu in die Flanke oder den Rücken der AT-TEs vor. Anschließend zerstören Sie das Kommandofahrzeug (4) im Aufmarschbereich. Für bereits durchgebrochene Kampfpläuer legen Sie einige Minengürtel neben (3) dem Spire an. Währenddessen halten mehrere Ihrer Jagdflieger die gegnerischen Lufttransporter und die mächtigen Schallkanonen der Klon-Soldaten in Schach.

HOTH: ECHO-BASIS

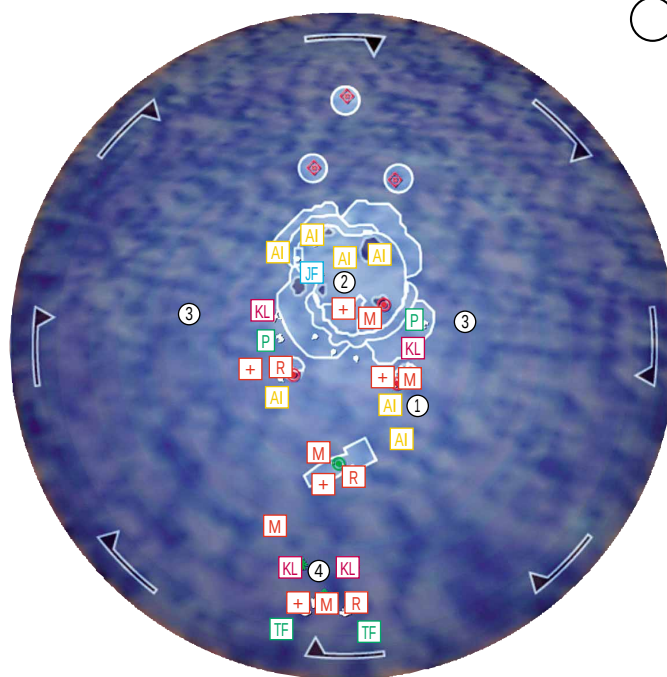


Das Imperium beginnt seine Offensive mit dem Einsatz der AT-ATs (1), die nach Westen marschieren und unterwegs alle feindlichen Geschütze vernichten. Überlassen Sie angreifende Rebellen-Boden-truppen und Air-Speeder den viel wendigeren AT-STs. Zusammen mit den Orbital-Schlägen der Späher-Trooper haben die Kampfpläuer schnell den Generator (2) und somit einen Eintrittspunkt

ENDOR: BUNKER



GEONOSIS: SPIRE



eingeschert. Gräben säubern Sie mit den AT-STs und Scharfschützen auf den Hügeln. Die Rebellen setzen dagegen alles daran, die Kampfpläuler aufzuhalten. Dazu umwickeln die Air-Speeder wie im Film die Stahlfüße mit Schleppseilen und bringen die AT-ATs zu Fall. Sie können auch die Anti-Vehikel-Geschütze bemannen, um die Gefahr zusammen mit den Piloten abzuwenden, das kostet aber mehr Zeit. Die übrigen Soldaten nehmen aus den Kampfgräben (3) heraus die feindlichen Infanterien unter Beschuss. Sobald die Verteidigung steht, versuchen Sie einen Ausfall auf Tauntauns und erobern den imperialen Vorposten (4).

KAMINO: TIPOCA CITY

Bei dieser Karte kommt es auf Geschwindigkeit an. Die Partei, die zuerst die beiden Schlüsselplattformen (1, 2) einnimmt, kontrolliert die wichtigsten Zugänge. Setzen Sie dazu den sprunghafigen Jet-Trooper oder den Droidika ein. Ersterer überspringt blitzschnell das Wasser. Achten Sie darauf, immer von der höheren Plattform aus anzugreifen, da Ihnen die Plattformkanten so gute Deckung bieten. Um das Klon-Zentrum (3) zu halten, bauen Piloten Geschütze auf und ARC-Trooper bzw. Angriffsdroiden verminen die schmalen Zugänge (4). Auch für die Scharfschützen auf beiden Seiten gibt es viele geeignete Feuerstellungen, etwa in den Bunkern.

KASHYYYK: INSELN

Die in der Mitte positionierte Partei muss unter allen Umständen versuchen, den Zwei-Fronten-Krieg im Norden oder Süden schnell zu beenden. Scheuchen Sie deswegen einige Fußsoldaten von der Mitte aus nach Süden, um den dortigen Kontrollposten (1) zu erobern. Unterstützung erhalten die Angreifer von den zahlreichen Fluggeräten. Während dessen halten die übrigen Soldaten die Stellung gegen Offensiven aus dem Norden. Besonders Scharfschützen kommt das offene Gelände zu Gute. Sobald die Südfront befriedet ist, erfolgt ein massiver Gegenschlag aus der Luft und vom Boden aus. Die Partei hingegen, die am äußeren Kartenende beginnt, sollte unbedingt den südlichen Kontrollpunkt halten. Daher konzentrieren sich dort die Infanteristen auf die Verteidigung aus den Stellungen heraus, die Flieger unterstützen die Kameraden im Norden. Dort versuchen diese, die Inseln von Nordosten (2) her zu erobern.

KASHYYYK: DOCKS

Die Heimat-Armee hat auf dieser Karte einen deutlichen Höhenvorteil und richtet sich für die Verteidigung ein. Zahlreiche Hütten, Baumstapel und Plattformen bieten Präzisionsschützen und schweren Infanteristen gute Stellungen, um den neutralen Punkt (1) am Strand zu schützen. Pi-

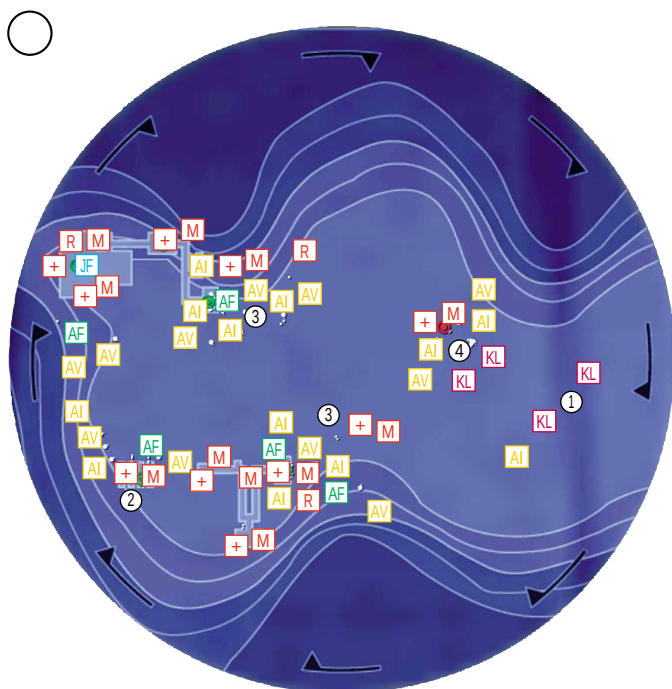
loten bauen zusätzlich einige Geschütze auf. Sobald die eigene Verteidigung steht, führen Sie Blitz-Attacken gegen die Hafen-Eintrittspunkte (2) der Gegner durch. Besonders Jet-Trooper, die sich von den oberen Ebenen hinabfallen lassen, sind dafür sehr gut geeignet. Die Invasoren hingegen setzen voll auf die verfügbaren schweren Angriffsfahrzeuge. Daher müssen die Angreifer unter allen Umständen ihren Aufmarschbereich (3) halten. Währenddessen greift die Infanterie über die Flanken (2) an. Wenn der Brückenkopf in der Hand der Invasoren ist, nehmen Sie sich systematisch die übrigen feindlichen Kontrollposten vor.

NABOO: EBENEN

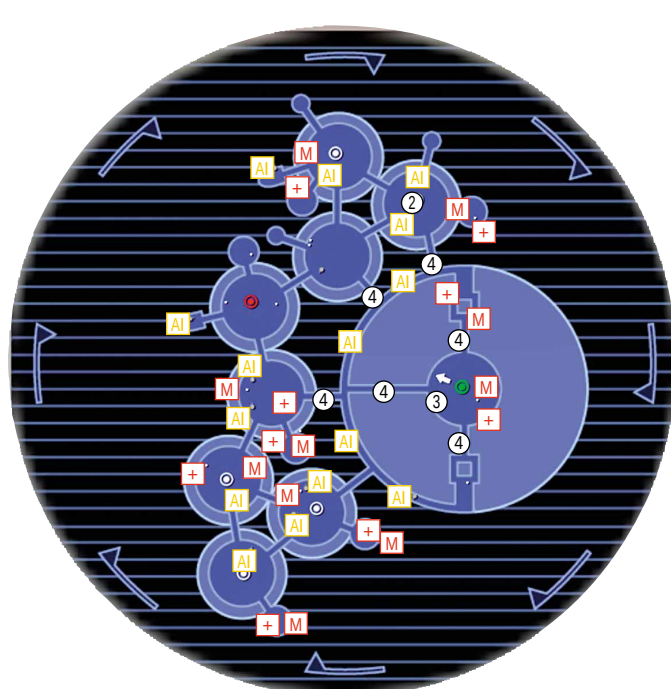


Für beide Parteien kommt es darauf an, schnell den neutralen Kontrollpunkt im Zentrum (1) einzunehmen und zu halten. Setzen Sie dazu auf schnelle Fußeinheiten wie den Jet-Trooper und die

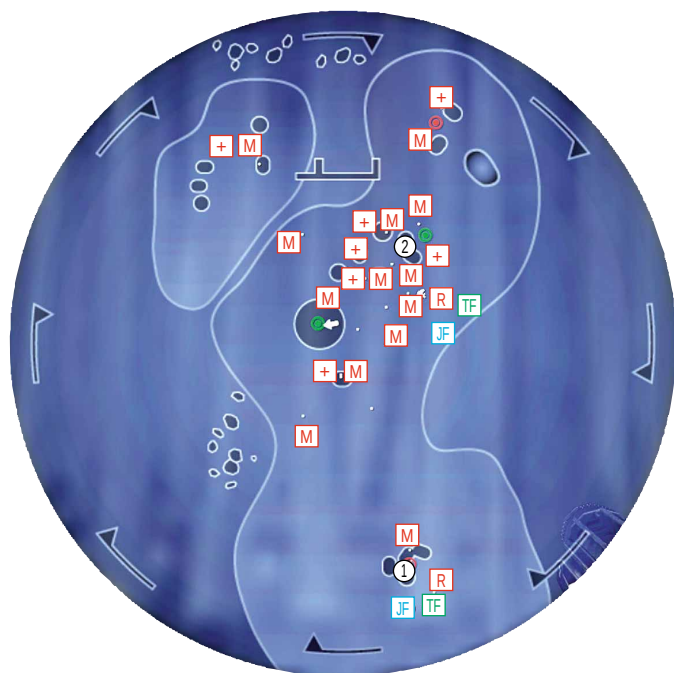
HOTH: ECHO-BASIS



KAMINO: TIPOCA CITY



KASHYYYK: INSELN

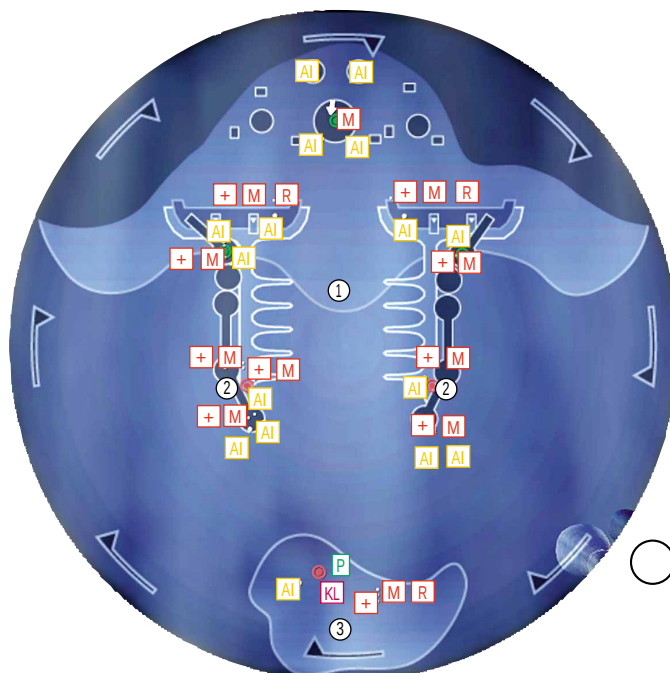


zahlreichen Kaadu. Sobald ein Kontrollpunkt in Ihrer Hand ist, befestigen Piloten ihn mit Geschützen. Die Panzer und Kampfläufer sind auf den Ebenen die stärksten Waffen. Versuchen Sie deshalb, mit Raketenwerfern, Geschützen und eigenen Tanks die gegnerischen Blechbüchsen in Schach zu halten. Infanteristen finden nur zwischen den Hügeln und an den Felsen Deckung, auf den Kuppen sind sie ein leichtes Ziel.

NABOO: THEED

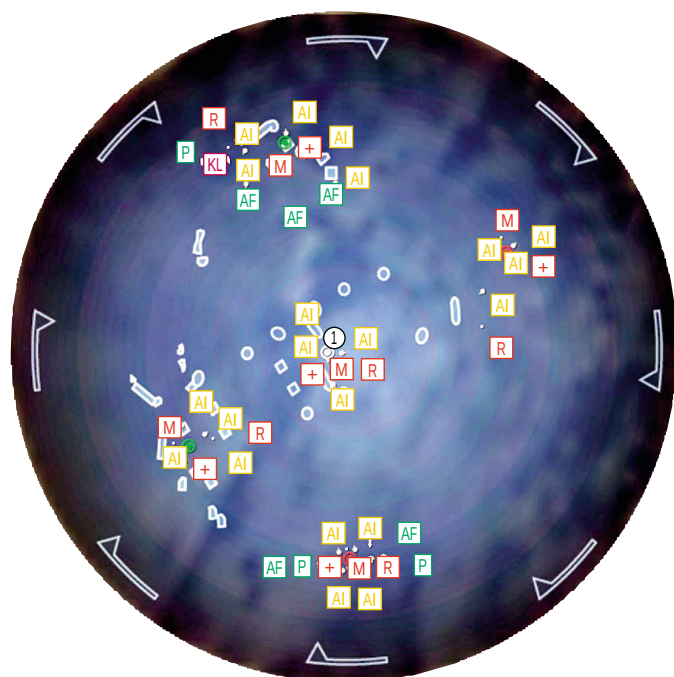
Den entscheidenden Vorteil bringen neben den Droidikas die leichten gepanzerten Fahrzeuge. Sie verfügen neben Geschwindigkeit auch über ausreichend Feuerkraft, um bei einem Angriff die Spitze zu übernehmen. Versuchen Sie, die Fahrzeugeintrittspunkte des Gegners zuerst zu überrennen, während

KASHYYYK: DOCKS

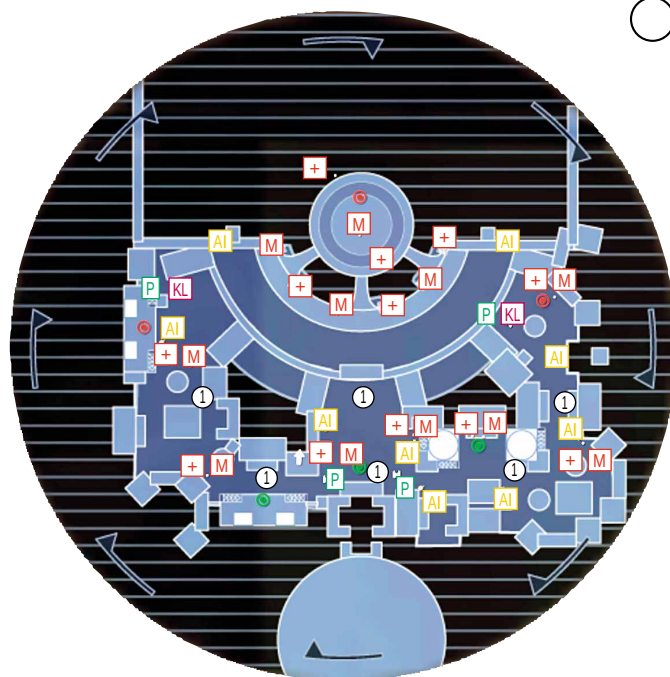


Sie Ihre eigenen Kontrollposten sichern. Setzen Sie dafür Minen an schmalen Stellen (1) ein, und bemannen Sie die Geschütze. Für den Angriff ist das Zusammenspiel zwischen Infanterie und Panzern sehr wichtig, denn die verwinkelte Stadt bietet genügend Möglichkeiten für Hinterhalte. Gerade die höher gelegenen Balkone eignen sich sehr gut als Stellung für Raketenwerfer und Präzisionsschützen.

NABOO: EBENEN



NABOO: THEED



RHEN VAR: HAFEN

Als Verteidiger müssen Sie schnell den neutralen Kontrollpunkt (1) erobern und so die Zitadelle vollständig einnehmen. Die Panzer brausen zwischenzeitlich auf die offene Fläche (2) hinaus, um die Kampfpläufer und Tanks der Opposition zu stellen. Unterstützung erhalten sie dabei von Raketenwerfern, die sich in der Zitadelle verstecken. Währenddessen hält eine Hand voll Infanteristen den Eistunnel im Westen. Besonders die Droidika und Wookies können dieses Labyrinth leicht verteidigen. Verminen Sie trotzdem beide Zugänge (3). Als Angreifer versuchen Sie, mit Ihren Vehikeln den Hof zu stürmen und so die gegnerische Verteidigung zu zerschlagen. Rücken Sie mit dem Kampfpläufer nach, um mit ihm einen weiteren wichtigen Einstiegspunkt in der Zitadelle zu etablieren.

RHEN VAR: ZITADELLE

Versuchen Sie unbedingt, sofort zu Spielbeginn viele der nicht überdachten Kontrollpunkte (1) zu erobern. Dieses gelingt Ihnen am besten mit Jet- oder Dark-Troopers. Danach sichern die folgenden Soldaten die Stellungen mit Geschützen und Minen auf den Treppen. Versuchen Sie, bei Offensiven auf gegnerische Kontrollpunkte immer von höher gelegenen Ebenen aus zu attackieren. Für Scharfschützen bieten

der südliche (2) und nordöstliche Eintrittspunkt (3) das beste Schussfeld.

TATOOINE: DÜNENMEER

Die Fraktion im Nordwesten (1) ist etwas



im Vorteil, da sie schnell den Kontrollposten in der Mitte (2) erobern kann. Von dort aus kontrolliert sie mit Geschütztürmen die Zugänge (3) nach Norden. Dem Gegner bleibt nichts anders übrig, als mit einem massiven Fahrzeugangriff entweder den östlichen (4) oder westlichen (5) Einstiegspunkt zu erobern, um den Nachschubverlust zu bremsen. Die Jagdflieger konzentrieren sich vor allem auf die Bekämpfung feindlicher Luft- und Bodenfahrzeuge. Versuchen Sie diese bereits an den Sammelstellen (1) und (6) unter Feuer zu nehmen, um einen Start zu verhindern. Scharfschützen finden auf dem Felsbogen (7) und dem angrenzenden Gebirge gute Feuerstellungen. Die kampfstarken Sandleute (gelb) mischen solange mit, bis Sie die beiden Kontroll-

posten eingenommen und den letzten Krieger erledigt haben. Platzieren Sie dazu schnell ein Panzerfahrzeug im Sandleute-Lager (8) und decken Sie Ihre Kameraden bei der Eroberung.

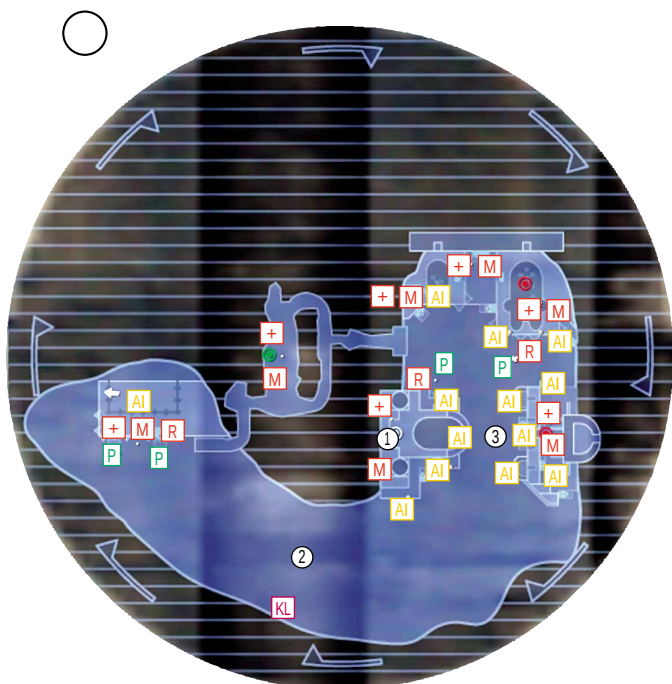
TATOOINE: MOS EISLEY

Die östlich startende Partei versucht sofort, die Bar (1) unter Kontrolle zu bringen, um den eigenen Kontrollposten im Norden (2) nicht im Stich zu lassen. Die Gegner wiederum müssen die Bar um jeden Preis halten, damit die eigenen Kameraden das Depot (3) erobern können. Jet-Trooper und Dark-Trooper starten Überraschungsangriffe, da sie sich auf Dächern postieren können. Zum Räumen von Häusern und engen Gassen bieten sich der Wookiee-Schmuggler mit seinem Granatwerfer oder der Droidika an. Scharfschützen überwachen die Hauptstraßen von Gebäudeecken oder Dächern aus. Achten Sie unbedingt auf das einzige verfügbare Fahrzeug (4).

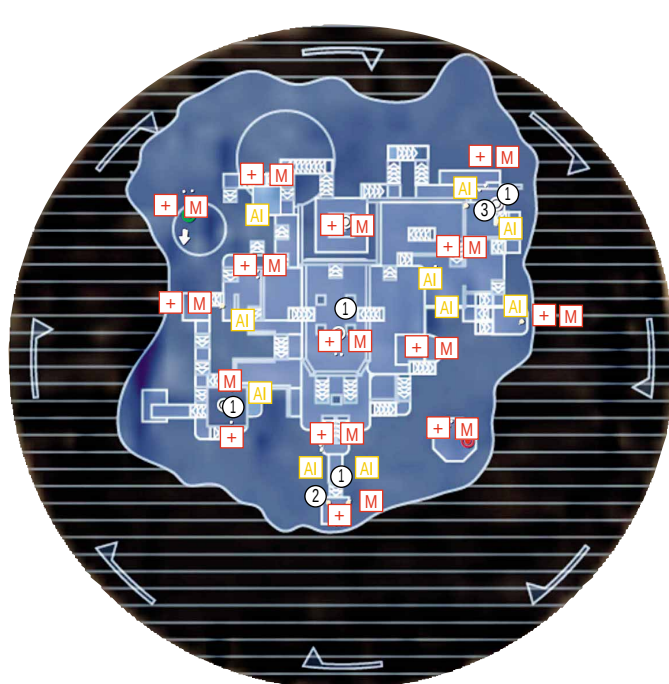
YAVIN IV: ARENA

Ziel jeder Armee ist es, die Kontrollpunkte im Innern der Arena zu erobern und zu halten. Hier ist das Zusammenspiel von allen Infanteristen gefragt. Erst wenn diese Punkte in Ihrer Hand sind, wenden Sie sich dem Außenbereich zu. Dort treten die beweglichen Panzer gegen die feuerstar-

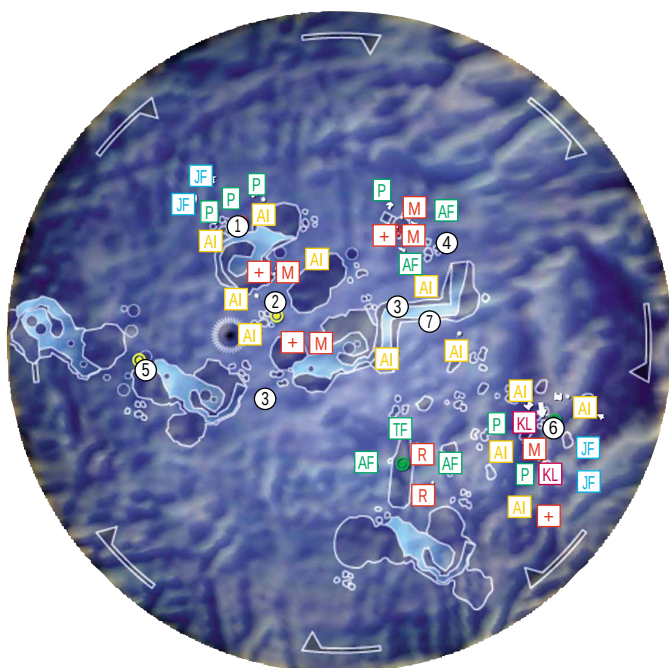
RHEN VAR: HAFEN



RHEN VAR: ZITADELLE



TATOOINE: DÜNENMEER



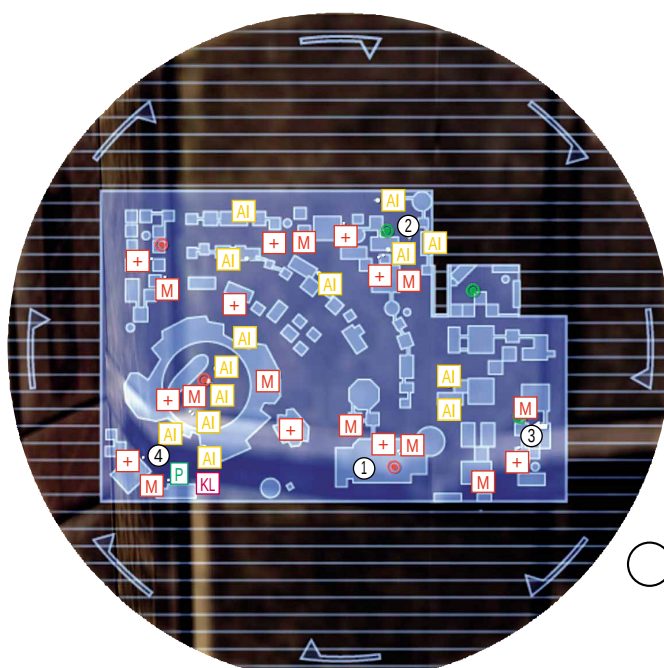
ken Kampfpläuer an. Angriffe auf das Innere der Arena schmettern Sie mit zahlreichen Minen und Sperrfeuer zurück. Hier gewinnt das Team, das koordiniert vorgeht und ab besten schießt.

YAVIN IV: TEMPEL

Beide Fraktionen müssen zu Beginn schnellstmöglich den neutralen

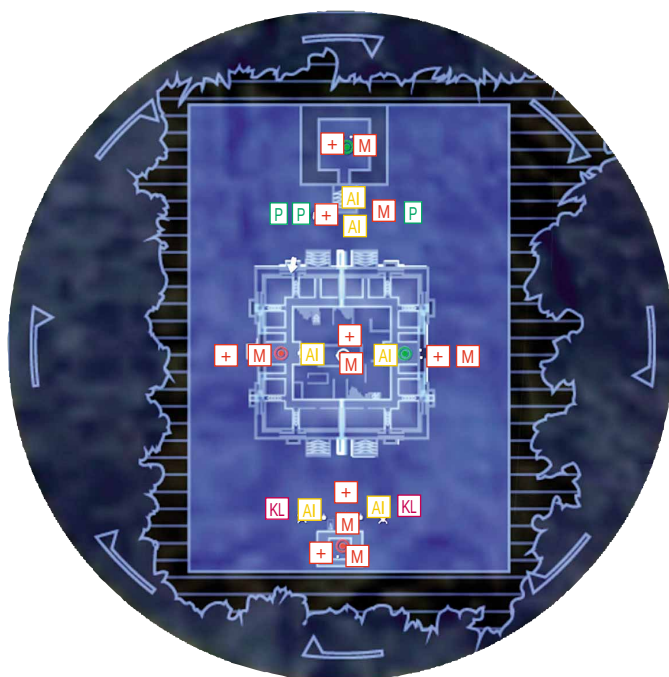
Kommandoposten (1) einnehmen. Dazu entsenden Sie von den nahen Eintrittspunkten die schnellsten Soldaten aus, Anschließend verstärken schwere Infanteristen diese Stellung mit zahlreichen Minen und Raketenwerfern. Piloten sorgen zeitgleich für die notwendigen Reparaturen. Danach gilt es, den nächstgelegenen Feindposten zu erobern, um gefährliche Angriffe aus der Flanke abzuwehren. Die ge-

TATOOINE: MOS EISLEY



panzten Fahrzeuge können Sie am einfachsten binden, indem Sie die Brücke (2) verminen, oder gar den Kontrollposten (3) erobern. Umgehen Sie dazu das Schachtfeld in einem weiten Bogen. Scharfschützen suchen sich geeignete Schusspositionen am Rand des Schlachtfeldes, um von dort aus sicher die vorrückenden Kameraden zu unterstützen. Auch die schmale Plattform (4) bietet einen guten Überblick. DM

YAVIN IV: ARENA



YAVIN IV: TEMPEL

