

Clan-Taktiken

JOINT OPERATIONS

Geplant vorgehen, statt kopflös in den Tod zu rennen – ein erfolgreicher Joint-Ops-Clan zeigt, wie Ihr Team in Novalogics Taktik-Shooter die Oberhand gewinnt.

Das Team der Godskillers (www.godskillers.net) hat bereits viele Clan-Gefechte auf den riesigen Schlachtfeldern gewonnen und versorgt Sie nun mit wichtigen Tipps und Taktiken. Wenn Sie die beherzigen, wird die Übernahme der feindlichen Basen zum Spaziergang.

OFFENSIVE

1. Optimale Mannschaft

Ein Team sollte sich in zwei Gruppen teilen: eine Offensiv-Truppe und eine Defensiv-Einheit. Erstere besteht zu gleichen Teilen aus Gewehrscützern und Sanitätern. Wenn Sie mit mehr als zehn Mann angreifen wollen, sollten Sie mindestens noch zwei Scharfschützen miteinnehmen, die von Weitem aufpassen.



2. Richtiges Vorgehen

Der Offensiv-Trupp sollte die zu erobernden Basen von zwei Seiten angreifen, statt frontal vorzugehen. Meiden Sie zunächst den Eingang des Bunkers. So halten Sie Ihre Verluste in Grenzen.



3. Der Sanitäter

Sanitäter sollten sich beim Angriff immer in der zweiten Linie aufhalten, um nicht

selbst getötet zu werden. Wenn Sie ein Team-Mitglied heilen wollen, vergewissern Sie sich zunächst, ob das Areal sicher ist und Sie in Ruhe arbeiten können.

4. Die Aufgaben des Scharfschützen

Die Scharfschützen suchen sich eine entfernte und höher gelegene Position, um das Geschehen überblicken und dem Team wichtige Infos über Gegnerstellungen mitteilen zu können. Selber schießen sollten sie eher selten, sonst verraten sie eventuell ihren Aufenthaltsort.

DEFENSIVE

5. Kleineres Team

Das Defensivteam sollte aus mindestens vier Spielern bestehen. Dabei sind Gewehrscütze, Sanitäter und Scharfschütze die bevorzugten Charaktere. Wenn Sie mit einem massiven Angriff rechnen, kann auch ein Kanonier von Vorteil sein.

6. Die richtige Stellung

Das Defensivteam hat die Aufgabe, die zuletzt eingenommene Basis zu halten. Dazu suchen Sie sich in der Basis oder direkt außerhalb des Gebäudes sichere Deckungen – etwa hinter einem Fahrzeug oder in kleineren Hütten.

7. Sicht von oben

Als Scharfschütze beziehen Sie eine erhöhte Position, um Angreifer möglichst früh melden zu können und diese nach Möglichkeit unter Beschuss zu nehmen.

8. In Frieden Heilen

Der Sanitäter sollte erst dann heilen, wenn der Gegner komplett zurückgeschlagen wurde, um nicht selbst erledigt zu werden und dadurch die Basis letzten Endes doch noch zu verlieren.

9. Nachschub sichern

Weiterhin ist das Defensiv-Team dafür verantwortlich, der Offensiv-Einheit bei Bedarf weitere Fahrzeuge zum Angriff auf die nächste feindliche Basis zu bringen. So steht ein ständiger Nachschub an Material zur Verfügung.

CHARAKTERE UND BEWAFFNUNG

10. Das richtige Gewicht

Obwohl es im Spiel kaum merkbar ist – das Gewicht hat Einfluss auf Ihre Geschwindigkeit. Wenn Sie die entscheidenden Millisekunden herauskitzeln wollen, sollten Sie die Ausrüstung an Ihre Aufgabe anpassen. Lassen Sie unnötigen Ballast in der Waffenkammer.



11. Gewehrscütze

Der Gewehrscütze ist der wichtigste, weil vielseitigste Charakter im Spiel. Er hat als einziger Panzerfäuste dabei und ist damit in der Lage, allein gegen Truppentransporter vorzugehen. Weiterhin kann er seine Raketen auch gegen Hubschrauber und zum Beharken einer Basis einsetzen. Nehmen Sie nur ein Gewehr mit und verzichten Sie in jedem Fall auf eine Pistole. Die bedeutet nur zusätzliches und überflüssiges Gewicht.



12. Sanitäter

Der Sanitäter sollte schnell und deshalb sehr leicht sein. Alles außer der Hauptbewaffnung ist überflüssig. Nur ein paar

Blend- oder Rauchgranaten gehören in den Rucksack. Bei der Bewaffnung gilt ansonsten wie auch für den Gewehr-schützen: Wählen Sie die Waffe, mit der Sie am besten zurecht kommen.



13. Scharfschütze

Der Scharfschütze ist das Auge des Teams. Seine vorrangige Aufgabe sollte das Melden von Gegnern und Bewegungen auf dem Gefechtsfeld sein. Weiterhin ist er in der Lage, auf große Entfernung Feinde in Deckungen zu erkennen und auszuschalten, bevor diese zur Gefahr werden. Als Hauptbewaffnung empfiehlt sich auf sehr weite Entfernungen das M-82 oder die L-115A, da beide mit einem 16-fach Zielfernrohr ausgestattet sind. Die M-82 hat durch ihr großes Kaliber eine enorme Durchschlagskraft und ist als einzige Handfeuerwaffe im Spiel auch dazu geeignet, Panzerfahrer durch die Frontscheibe hindurch auszuschalten. Weiterhin ist sie die genaueste Waffe im Spiel. Ihr einziger Nachteil ist die Lautstärke. Darum sollten Sie möglichst weit weg vom Geschehen liegen, um Ihre Position nicht preiszugeben. Auf nähere Distanz empfehlen sich die SR-25 oder die SVD. Diese Waffen ermöglichen durch ihre hohe Magazinkapazität und geringe Lautstärke auch mehrere gezielte Schüsse auf den Gegner, ohne dem Feind gleich die eigene Position zu verraten.

Nehmen Sie eine Zweitwaffe (Pistole) mit, um sich auch im Nahkampf erfolgreich verteidigen zu können. Weiterhin sollten Claymore-Minen immer zur Grundausstattung gehören. Damit sichern Sie Ihre Position gegen unerwünschten Besuch ab. Uninteressant sind dagegen alle Arten von Handgranaten.



14. Kanonier

Der Kanonier kann aus diversen Maschinengewehren mit ähnlichen Eigenschaften wählen: Sie haben eine hohe Schussfrequenz, verziehen aber sehr stark. Darum sollte ein Kanonier immer im Liegen schießen, um die Streuung einzuschränken. Auf Joint-Ops-Seite ist das M-249 SAW die beste Wahl, da das mit 200 Schuss die größte Magazinkapazität hat. Gleichzeitig ist es das genaueste Maschinengewehr. Auf Rebellenseite bietet sich das PKM an. Das RPK-74 mit einer Magazinkapazität von lediglich 45 Schuss können Sie liegenlassen. Beim Kanonier spielt das Gewicht und die Schnelligkeit keine Rolle. Er sollte alles mitschleppen, was irgendwie geht.

15. Pionier

Der Pionier spielt in Clan-Matches nur eine kleine Rolle. Sein Mörser feuert sehr ungenau, solange kein Ziel markiert wird. Die Stinger-Raketen sind im Spiel praktisch nutzlos, da Hubschrauber über unendlich viele Störkörper verfügen. Ein Gewehr-schütze mit Panzerfaust oder ein anderer Charakter an einer stationären Waffe hat bessere Chancen, einen Helikopter vom Himmel zu holen.



FUHRPARK

16. Buggys

Die Buggys sind die schnellsten Landfahrzeuge, eine Variante kann sogar schwimmen. Allerdings fehlt den Buggys jede Panzerung, sie bieten ihren Insassen keinen Schutz. Einige haben ein Kaliber-50-Maschinengewehr, mit denen sich jedoch bei voller Fahrt kaum ein einzelner



Gegner treffen lässt. Gegen Helikopter eignen sie sich aber hervorragend, auch wenn sie dafür stoppen müssen.

Bei der Verteidigung einer Basis eignen sich die Fahrzeuge mit montiertem Maschinengewehr sehr gut, um hinter eine Deckung zu fahren und dann mit dem MG die anrollende Gegner oder Hubschrauber zu beharken.

17. Jeeps

Die Jeeps haben im Gegensatz zu den Buggys eine etwas bessere Panzerung, sind dafür aber langsamer. Hier stehen Varianten mit montiertem Granatwerfer oder Maschinengewehr zur Verfügung, die für einen massiven Angriff geradezu prädestiniert sind.



18. Lkws

Die Laster eignen sich allerhöchstens zu einem massiven Truppentransport. Ihre geringe Geschwindigkeit und fehlende Bewaffnung machen sie für den Angriff unbrauchbar – lassen Sie sie stehen.

19. Truppentransporter

Die gepanzerten Truppentransporter sind durch ihre schwere Bewaffnung gefürchtete Gegner. Ihre montierten Maschinenkanonen können bei richtigem Einsatz jeden Hubschrauber mit Leichtigkeit vom Himmel holen und den Gegner in seiner Basis festnageln. Wenn Sie einen ATP hinter einer Deckung aufstellen, ist er eine fast uneinnehmbare Festung. Während eines gemischten Angriffs mit ATPs und Fußtruppen sollten sich Letztere sich hinter den Fahrzeugen bewegen und an diesen vorbeischießen. Auch zwei direkte Panzerfausttreffer lassen der Besatzung im Regelfall noch genügend Zeit, um auszusteigen und zu verschwinden, bevor das Gefährt explodiert.

20. Transportboote

Auf Rebellenseite gibt es eine bewaffnete Landungsfähre. Die Joint-Ops haben dagegen nur ein unbewaffnetes Hovercraft. Deshalb sollte es immer in Begleitung eines der schnellen Kanonenbootes unterwegs sein. Auf beiden Transportbooten finden bis zu sechs Jeeps oder vier ATPs Platz. Nutzen Sie den!

PET