

## Tipps von Profis

# UNREAL TOURNAMENT 2004

Taktisch anspruchsvolle Spielmodi machen Epics Ego-Shooter selbst für eingespielte Ballerteams zur Herausforderung. Wir liefern Profi-Kniffe für alle Assault- und Onslaught-Karten.

**G**emeinsam mit den Profis von [www.inunreal.de](http://www.inunreal.de) liefern wir Ihnen detaillierte Tipps zu den Assault- und Onslaught-Levels von Unreal-Tournament 2004. Die Taktiken sind in unzähligen Matches erprobt und sollten auch Ihnen helfen, im schnellen Shooter die Oberhand zu behalten.

## ASSAULT-MODUS

Dieser Modus aus dem ersten Unreal Tournament feiert in Epic's neuem Werk eine spannende Wiederkehr. Die sechs Szenarien sind an Geschehnisse aus dem Unreal-Universum angelehnt: Sei es der Angriff der Menschen auf das Skaarj Mutterschiff oder die Attacke auf einen Convoy. Wir geben Ihnen eine Übersicht über alle Karten und Taktiken:

## AS-CONVOY

Ziel dieses Szenarios ist es, einige verheerende Raketen aus dem Laderaum eines fahrenden Transporters zu bergen und auf einen Ihrer Züge zu laden.

### 1. Angriff

Sie starten und rüsten sich sofort am Waffenhalter mit einigen Knarren aus. Nachdem Sie aus dem ersten Traveller rauskommen, müssen ein bis zwei Spieler das Minigun-Turret auf der anderen Seite mit Raketenwerfer und Sniper Rifles unter Beschuss nehmen und zerstören, um diese Gefahr zu eliminieren.

Nun sprinten Sie weiter über den Traveller bis zu einer Art Kran, drücken den Schalter und warten, bis der Ausleger auf die andere Seite geschwungen ist.



Ein bis zwei weitere Mitspieler sollten in dieser Zeit den hinteren Teil des ersten Travellers einnehmen. Wenn der Kran nun herüber geschwungen ist, laufen Sie rein, rennen zum Ende und dann auf die zu sprengende Tür zu. Hier warten Sie drei Sekunden, bis die Bomben angebracht sind und sprinten schnell von der Tür weg, um von der Explosion nicht mitgerissen zu werden.



Im zweiten Traveller angekommen, müssen Sie fünf Sekunden auf dem Schalter stehen bleiben, bis ein neuer Zug in den Traveller eingefahren ist. Das nächste Ziel ist, sich zum anderen Ende des Travellers zu kämpfen und dort einen weiteren Schalter umzulegen, der den Zutritt zum dritten Zug gewährt. Achtung: Aus dem Tankklaster läuft Benzin, das bei Beschuss leicht explodiert. Laufen Sie nach rechts raus.



Am Schalter angekommen, müssen Sie diesen umlegen und sich üppig mit der herumliegenden Munition ausstatten. Nun gelangen Sie durchs offene Tor auf einen »Zwischenzug«, der von zwei Miniguns bewacht wird – möglichst zick-zack laufen und nicht stehen bleiben.



Jetzt auf den dritten Traveller sprinten, die Geschütze ausschalten und ins Innere hechten. Hier ist das Ziel, auf der Abschussvorrichtung etwa zehn Sekunden stehen zu bleiben, um die Raketen auf Ihren Zug zu hieven. Wenn die gefährlichen Projektile schließlich umgeladen sind, ist das Missionsziel erfüllt.



### 2. Verteidigung

In der Defensive sollte sich das Team erst einmal mit Waffen ausstatten. Besonders wichtig sind die Sniper Rifle und die Minigun. Ein Teammitglied geht an das Geschütz und nimmt die Gegner auf dem ersten Traveller unter Beschuss. Ein bis zwei Kollegen verteilen sich auf den Balkons und versuchen, die Gegner mit gut platzierten Schüssen aus der Sniper Rifle zu erledigen. Die restlichen Kameraden benutzen das Jump-Pad links neben der Minigun und versuchen, den Kran im Nahkampf zu verteidigen. Sobald die Gegner dennoch zur Tür vordringen, sollten Sie sich vor dem Tor versammeln und die Feinde mit dem Raketenwerfer begrüßen.

Der zweite Traveller ist relativ leicht zu verteidigen. Sollten die Gegner wirklich auf den Zwischentrailer kommen,

können Sie ihnen mit den Minigun-Geschützen und zwei Scharfschützengewehren leicht den Garaus machen.

## AS-FALLENCITY

In diesem Szenario spielen Sie den Angriff auf einen Kommandoposten in einer zerbombten Stadt nach.

### 3. Angriff

Zunächst statten Sie sich am Waffenhalter mit Raketenwerfer oder Scharfschützengewehr aus. Das erste Ziel ist, eine Barriere zu zerstören. Achtung: Auf dem Weg dahin wartet ein Minigun-Geschütz! An der Barriere lauern bestimmt schon Gegner, ein Job für Ihre Heckenschützen. Nachdem das Hindernis gefallen ist, müssen Sie den Forward Outpost einnehmen, um ein schnelleres Vorstoßen zu ermöglichen.



Danach geht's weiter zu den beiden Sicherheitsschaltern. Die zerstören Sie, um ins Innere des Kommandocenters zu gelangen. Hier ist der Raketenwerfer praktisch, mit dem Sie das Minigun-Geschütz ausschalten. Die eine Hälfte Ihres Teams lenkt nun die Gegner ab, die andere zerstört die restlichen Schalter.



Weiter zum letzten Missionsziel: Sie laufen ins Innere der feindlichen Basis und müssen zwei Zeitbomben anbringen. Das erste Ziel für die Sprengladung ist eine Säule in der Mitte der Halle. Raketenwerfer und Minigun dezimieren den Widerstand in der recht weitläufigen Umgebung am effektivsten. Wenn die Luft endlich rein ist geht es zu einer Konsole, an die Sie schnell den zweiten Sprengsatz kleben. Geschafft!

### 4. Verteidigung

Die Verteidigung der Barriere ist relativ einfach: Zuerst bedienen Sie sich am Waffenhalter und bemannen dann das Minigun-Geschütz. Der Rest des Teams verteilt sich auf dem Balkon und unten auf der Straße. Nun heißt es: Angreifer mit Raketenwerfern und Miniguns aufhalten. Mit dieser – zugegeben brutalen – Taktik überstehen Sie die ersten Minuten. Achten Sie auf Sniper!

Wenn die Barriere jedoch durchbrochen ist, müssen Sie sich um den Forward Outpost kümmern. Knifflig ist die Verteidigung der beiden Schalter, die den Zugang zum Kommandoposten erlauben. Hier sollte ein Teammitglied das Geschütz besetzen, die restlichen Männer verteilen sich links, rechts und in der Mitte des Schaltergangs.

Vorsicht vor Gegnern, die über die kaputte Brücke kommen, da diese auf jede beliebige Seite springen und dort angreifen können. Achtung auch vor gegnerischen Raketen!

## AS-MOTHERSHIP

Dies ist eines der abwechslungsreichsten Szenarios von Unreal Tournament 2004. Sie spielen den Angriff der Menschen auf das Skaarj Mutterschiff nach.

### 5. Angriff

Sie starten mit einem Raumjäger. Lernen Sie unbedingt die Rolle (Seitwärtsbewegung und Sprungtaste), mit der Sie Schüssen ausweichen können. Mit der linken Maustaste verschießen Sie Plasma, mit der rechten zielsuchende Raketen (HUD-Einblendung beachten).

Zuerst gilt es, den unteren Schildgenerator zu zerstören. Dafür müssen Sie zuerst unten, dann ins Alien-Mutterschiff hinein fliegen. Dort nehmen Sie den Generator unter Beschuss. Drosseln Sie für den Anflug im Tunnel das Tempo und wenden Sie, wenn nötig.



Achtung: Der Gegner kann die Plasmakanonen in den Gängen besetzen – zerstören Sie die Wummen vorsorglich. Das nächste Ziel ist die Zerstörung des

oberen Schildgenerators. Hier lauern Abfangjäger und weitere Plasmakanonen. Sobald beide Generatoren hin sind, können Sie gefahrlos im Mutterschiff landen. Mit geringer Geschwindigkeit geht's in die Andockschneise.



Nach der Landung geht der Spaß erst richtig los: Der Startpunkt ist jetzt in der Nähe eines Waffenhalters. Das nächste Ziel ist es, zwei kleine Schlösser zu zerstören. Die beste Waffe für die schnelle Säuberung des Areals ist die ASMD Shock Rifle. Mit einer gezielten Schock-Kombo (Plasmaball mit rechter Maustaste abfeuern und mit der linken zum explodieren bringen) sind die Gegner in den engen Gängen bald Geschichte.



Nun müssen Sie – am besten mit der Link Gun – die Schlösser knacken. Wenn das gelungen ist, kommen die drei Wächter dran. Raketenwerfer, Link Gun und Shock Rifle sind gut geeignet.



Sobald die Wächter ausgeschaltet sind, geht's in den nächsten Raum, wo Sie einen neuen Startpunkt sichern. Hier befindet sich wieder ein Waffenhalter, der endlich Flak Cannon und Raketenwerfer bereithält. Jetzt geht's dem Pfeil nach, aber Vorsicht vor den seitlichen Link-

Geschützen. Sie sollten versuchen, mit Doppelhüpfen (am höchsten Punkt eines Sprungs noch mal die Sprungtaste drücken) oder Dodges (zweimal die Richtungstaste hintereinander drücken) dem Link-Feuer auszuweichen.

Wenn Sie an den Geschützen vorbei sind, folgen die letzten Missionsziele: Zuerst müssen Sie die beiden Falltüren zum Schiffsgenerator öffnen und zerstören. Der Raketenwerfer erledigt die Feinde, die Generatoren beugen sich Ihrer kräftigen Flak Cannon am schnellsten.

### 6. Verteidigung

Sie starten im Mutterschiff und haben zwei Optionen: Entweder Sie bemannen eine Plasmakanone, oder Sie setzen sich in einen Spacefighter und zetteln eine Raumschlacht an. Letzteres ist zu empfehlen, sofern Sie die Raumschiff-Steuerung schon gut beherrschen.

Sobald die Gegner im Mutterschiff gelandet sind, müssen Sie mit Raketenwerfer und Flak Cannon die Schlösser um jeden Preis verteidigen. Jede herausgeholt Sekunde zählt, werfen Sie sich den Angreifern ohne Rücksicht auf eigene Verluste entgegen.

Sollte der Gegner dann doch bis zu den Wächtern vorstoßen, müssen sich einige Teammitglieder um deren Reparatur kümmern (rechte Maustaste der Link Gun). Der Rest der Kameraden ballert.

Im Idealfall kommt der Feind erst gar nicht bis zu den Generatoren. Wenn doch, halten Sie ihn mit Waffen wie Raketenwerfer und Flak Cannon auf.

## AS-JUNKYARD

Auf dieser Karte steht ein Fahrzeug im Mittelpunkt, der Hellbender. Sie müssen mit diesem Jeep einen Fluchtweg aus dem Schrottplatz finden. Ein schnelles und spannendes Unterfangen.

### 7. Angriff

Zuerst liefert der Waffenhalter Ausrüstung. Anschließend geht es zum ersten Ziel, der Beschaffung des Powercores für den Hellbender. Diese Batterie liegt auf dem Hügel nördlich des Startpunkts, wo meist schon Gegner lauern.



Sobald Sie das gute Stück haben, muss es zurück zum Hellbender. Wenn das gelungen ist, geht's los: Als Fahrer können Sie die erste oder zweite Feuerfunktion dazu nutzen, den Mitspielern das Einsteigen zu befehlen. Folgen Sie dem Pfeil bis zur Zugbrücke. Die lassen Sie herunter und fahren weiter. Unterwegs legen Sie als Fleißaufgabe noch diverse Schalter um. Der Jeep sollte immer voll besetzt sein, halten Sie die Augen nach Gegnern offen. Auch eine Eskorte aus Kameraden kann nicht schaden. Wagemutige können alternativ auch den Magneten benutzen, um schneller über den Kurs zu kommen. Sie bieten dem Gegner so allerdings ein sehr leichtes Ziel.

### 8. Verteidigung

Hier gibt es ausnahmsweise keine feste Taktik, da Sie im Grunde nur zwei Dinge beachten müssen: Wo ist der Hellbender, was ist das nächste Missionsziel des Gegners? Meist können Sie sehr einfach Hinterhalte entlang der Strecke legen.

Trickreich: Bewegen Sie sich hauptsächlich per Jump-Pad über die Karte und attackieren Sie den Jeep bei jeder Gelegenheit mit den stärksten Waffen.

## AS-ROBOTFACTORY

In diesem Szenario greifen Sie eine Roboterfabrik der Liandri Corporation an. Jeder Partei stehen zwei bitter benötigte Goliathpanzer zur Verfügung.

### 9. Angriff

Gleich am Startpunkt stehen Waffenhalter und Panzer. Besetzen Sie die Tanks mit jeweils einem Teammitglied, der Rest stürmt hinterher. Zuerst sind die Link-Geschütze dran. Keine Sorge, wenn Sie mehrere Anläufe benötigen. Das erste Ziel ist es, den Satelliten zu betätigen, um die Streitkräfte zu informieren. Während sich die Goliaths um die Geschütze kümmern, sollte sich die Infanterie auf die Satelliten konzentrieren.



Wenn das geschafft ist, müssen Sie das Tor zur Fabrik zerstören. Achtung: Unterwegs steht eine Ionenkanone, die der Gegner einnehmen kann. Diese Wumme

richtet enormen Schaden an und kann Ihr Team mit einem Schuss vernichten.



Wenn das Tor durchbrochen ist, säubern Sie mit Raketenwerfer und Flak Cannon die Umgebung. Jetzt ist das Datenkabel dran. Die drei Schildgeneratoren müssen vor Ihren schweren Waffen kapitulieren, die restlichen Teammitglieder halten Ihnen die Gegner vom Hals.



Das letzte Ziel ist es, den AI-Generator zu zerstören. Der einzige Unterschied zu den anderen Generatoren ist, dass Sie hier mehrere Etagen haben, von denen aus Sie angreifen können.

### 10. Verteidigung

Für Verteidiger ist diese Karte die einfachste im ganzen Spiel: Sie statten sich am Waffenhalter aus und verteilen sich. Die Hälfte des Teams verteidigt den Satelliten, die andere nimmt entweder die freien Geschütze ein oder greift die Goliaths mit Raketenwerfern an.

Ein Kamerad sollte unbedingt die Ionenkanone bemannen und den Gegner unter Druck setzen. Konzentrieren Sie die Angriffe auf die Panzer!

Sollten die Gegner dennoch bis in die Fabrik vorstoßen, stürzen Sie sich wild in die Schlacht und schinden so Zeit.

## AS-GLACIER

In diesem Szenario klaufen Sie einen Ionenpanzer-Prototypen. Dieses Fahrzeug gibt es nur auf dieser Karte, es verfügt über einen starken Ionenstrahl.

### 11. Angriff

Sie statten sich am Waffenhalter aus und müssen zunächst über den Fluss.

Entweder Sie schwimmen oder Sie hüpfen außen herum. Drücken Sie den Schalter, um die Brücke aus dem Wasser zu heben. Ob Sie die Basis von links oder rechts infiltrieren, liegt bei Ihnen. Auf jeden Fall müssen Sie mit zwei Schaltern das Notfallprotokoll auslösen, um zum Ionenpanzer vorzustoßen. Nachdem Sie im Tank sitzen, fahren Sie durch den Tunnel (hier finden sich noch einmal zwei Waffenhalter und ein 50-er Schild) und zum nächsten Missionsziel: Ein Sicherheitsschild muss fallen!



Ihr Raketenwerfer putzt die Umgebung und zerstört den Schalter. Anschließend feuern Sie mit dem Panzer einen Ionenstrahl auf das nun schutzlose Tor. Die nächste Barriere ereilt das gleiche Schicksal. Zwei Schüsse aus dem Panzer zerbröseln das letzte Tor. Das restliche Team kümmert sich um die Gegner, während Sie durch das Tor tuckern und so die Mission gewinnen.



### 11. Verteidigung

Am Waffenhalter besorgen Sie sich ein Scharfschützengewehr. Damit bewachen Sie zunächst den Brückenschalter und halten so den Gegner auf.

Wenn der Feind in der Basis ist, steigen Sie auf den Raketenwerfer um. Feuern Sie im Sekundär-Modus komplette 3er-Salven auf die Eingänge, um die Angreiferin Bedrängnis zu bringen.

Sobald der Gegner den Ionenpanzer gestohlen hat, sollten Sie so oft und schnell wie möglich angreifen, um ihn abzubremsen. Da es im Assaultmodus keinen AVRIL-Launcher gibt, müssen Sie auf den Raketenwerfer als Panzerknacker zurückgreifen und notfalls an den Waffenhaltern neue Munition holen.

Die Schalter verteidigen Sie mit der Minigun der Flak Cannon. Sobald der Panzer bis zum letzten Tor vorgestoßen ist, sollten Sie nur noch mit 3er-Salven des Raketenwerfers arbeiten, um die Infanterie-Eskorte des Panzers und den Tank selbst zu zerstören.

## ONSLAUGHT-MODUS

Angangspunkt aller Onslaught-Karten ist die eigene Teambasis, wo der so genannte Powercore sitzt. Der ist das Objekt der Begierde, denn Sie sollen den durch einen Schild geschützten Powercore des Gegners zerstören. Um diesen Schutzschild zu deaktivieren, müssen Sie die sogenannten Powernodes erobern. Das sind Knotenpunkte eines Energie-Netzwerks. Erst wenn eine Verbindung zwischen den beiden Powercores besteht, fällt der gegnerische Schild.

Allerdings lassen sich nur Nodes einnehmen, zu denen Sie eine direkte Verbindung haben (weißer Punkt auf der Karte). Die Schilde um die Powernodes kann man als Schutzschild verwenden. Sie sind zwar transparent, lassen aber keinerlei Waffenfeuer durch.

## POWERNODES

### 12. Powernodes erobern

Die Nodes erobern Sie, indem Sie über die Basisplatte durch die gelben Funken laufen. Die Konvertierung dauert einige Zeit. Sollte der Knoten noch nicht verbunden sein, umgibt ihn ein Schild – der Gegner ist nicht in der Lage, ihn zu beschädigen oder gar zu zerstören.

### 13. Link Gun nutzen

Um den Aufbau zu beschleunigen, sollte man mit dem zweiten Feuermodus der Link Gun auf die Platte oder das transparente Symbol feuern (wenn ein Schild den Knoten umgibt, feuern Sie darauf). Teamkameraden können ihre Link Guns auf den Knoten-Eroberer richten. Stellen Sie sich bei einer solchen Kette weit voneinander entfernt und versetzt auf. Sonst sind Sie ein leichtes Ziel für heranbrausende gegnerische Fahrzeuge.

### 14. Einstiegspunkt Node

Ein konvertierter Energieknoten ist ab sofort als Einstiegspunkt für alle Teammitglieder bereit, zusätzlich respawnen Fahrzeuge nahe des Knotens. Die Node kann nicht als Einstiegspunkt genutzt werden, wenn sie angegriffen wird oder durch Isolation kontinuierlich an Energie verliert. Den Einstiegspunkt dürfen Sie auf der Mini-Map auswählen, wenn Sie mehrere Nodes besitzen.

### 15. Teleporter

Nutzen Sie die Nodes als Teleporter, um schnell an Brennpunkte zu gelangen. Stellen Sie sich in den Knoten und drücken Sie die Benutzen-Taste (Standard: **E**). Daraufhin öffnet sich die bekannte Karte, auf der man seinen Einstiegspunkt ins Match wählen kann.

## WAFFEN

### 16. Waffenhalter nutzen

Zu Beginn einer Partie haben Sie nur Assault Rifle und Shield Gun. Waffen liegen nicht einfach herum, stattdessen finden Sie auf der Karte verteilt in der Nähe der Basis und den Powernodes so genannte Waffenhalter. Suchen Sie »frische« Lager, leicht an der grünen Lampe erkennbar. Nur da gibt's die volle Waffen- und Munitionspackung. Sollte das Licht nicht leuchten, müssen Sie warten, bis der Waffenhalter wieder aufgeladen ist.

### 17. Link Gun und AVRIL

Link Gun (zum Aufbau der Nodes) und der AVRIL (Anti Vehicular Rocket Launcher) gehören in jeden Rucksack. AVRIL-Geschosse sind allerdings verwundbar und können wie der Redeemer abgeschossen werden. Das ist wegen der geringen Geschwindigkeit für Profis sogar relativ leicht.

### 18. Der Redeemer

Diese Mega-Wumme ist extrem gefährlich: Mit ihr kann man Powernodes mit einem Schlag zerstören oder ein Drittel der Trefferpunkte des Powercores abziehen. Es empfiehlt sich, den Redeemer nicht aus allzu großer Entfernung abzufeuern. Sonst besteht die Gefahr, dass man selbst (falls man den zweiten Feuermodus benutzt) oder die Redeemer-Rakete abgeschossen wird.

## FAHRZEUGE

### 19: Überfahren

Fahrzeuge sind in Onslaught genauso wichtig wie die Waffen. Sie verfügen nicht nur über eigene Bordkanonen, sondern funktionieren vor allem bei Gegnermassen effektiv als Rammen. Das geht sogar mit dem kleinen Raptor.

### 20. Reparieren

Vehikel respawnen in der Nähe von Powernodes und der Basis. Dort sind sie nur für das eigene Team von Nutzen. Sollte jedoch ein Vehikel schon einmal benutzt worden sein, kann der Gegner ein unbemanntes Fahrzeug klauen. Der Trick: Sie entwenden dem Feind so viele

Karren wie möglich und halten diese per Link Gun immer gut in Schuss. Auf diese Weise tauchen bei der gegnerischen Basis keine neuen Vehikel mehr auf und Sie haben einen größeren Fuhrpark.

**21. In Bewegung bleiben**

Auch mit den Fahrzeugen sollten Sie – wie in Unreal Tournament 2004 üblich – stets in Bewegung bleiben und ausweichen. Denn neben stationären Geschützen lauern ständig gegnerische Fahrzeuge und die gefährlichen AVRILs.

**22. Fahrgemeinschaften bilden**

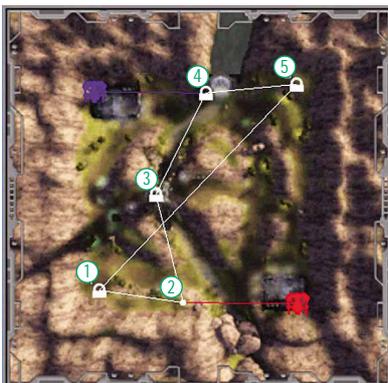
Einige Fahrzeuge bieten Platz für mehrere Kameraden, sorgen Sie immer für volle Sitze! Der Hellbender etwa ist nicht nur ein hervorragendes Transportmittel, sondern auch eine gefährliche Waffe, mit der man sehr gut die Stellung halten kann – vorausgesetzt, er ist richtig bemannt. Nur mit Bordschütze und Beifahrer ist er voll einsatzfähig. Gleiches gilt für den trägen Goliath-Panzer, der mit einem zweiten Schützen deutlich an Durchschlagskraft gewinnt.

**KARTEN-TAKTIKEN**

**ONSLAUGHT-LEGENDE**

weißer Punkt	neutraler Punkt, eroberbar
weißes Schloss	neutraler Punkt, nicht eroberbar, Link fehlt
hellblaues/rotes Schloss	Punkt wird gerade von einem Team erobert
blauer/roter Punkt	eroberte Nodes
violette Linie	verbindet eroberbare Nodes
Stern	Node wird angegriffen/beschädigt

**23. Torlan**



Die nahezu symmetrische Karte Onslaught-Torlan ist bei vielen Spielen auf die Mitte beschränkt. Mit seinem zentralen Element, dem Redeemer, ist Node 3 oft der Knack- und Wendepunkt in einem Match. Diese Tatsache macht es nötig, den ersten Knotenpunkt (Node 2) sehr schnell und mit möglichst vielen

Spielern zu erreichen. Hier hilft ein vollgeladener Manta. Während der Knoten mit am besten drei Spielern aufgeladen wird, kommt dem Raptor eine besondere Rolle zu. Er kann als einziges Fahrzeug den ersten Redeemer auf dem oberen Turm in der Mitte erreichen.

Danach beginnt meist der Kampf um den mittleren Knoten (Node 3). Mit dem Redeemer kann das jeweilige Team oft das Gefecht für sich entscheiden. Weitere wichtige Punkte sind die äußeren Knoten (Node 1 und 5). Da dort keine Goliaths auftauchen, kann ein Team mit einem schnellen Angriff eine rasche Wendung der Partie erreichen. Sollte einmal der eigene »Panzer-Node« verloren sein, wird es schwierig, dem immer wieder nahenden Tank standzuhalten.

**24. Redplanet**

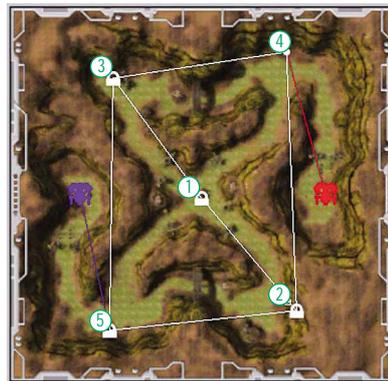


Die Knotenstruktur der großen Karte Onslaught-Redplanet ist sehr einfach gehalten. Zu Beginn des Spiels ist es von entscheidender Bedeutung, welches der Teams seinen ersten Knoten schneller auflädt. Wie auf Torlan sollten Sie die beiden Mantas voll ausnutzen. Mit vier Spielern am Node 2 dürfte das Aufladen für Ihre Partei sehr schnell gehen.

Eine Besonderheit der Karte Redplanet ist die zentrale Rolle des Leviathan. Da dieser für beide Teams sofort zur Verfügung steht, sollten beide Mannschaften versuchen, ihn schnell nach vorn zu bewegen. Dafür gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder man nutzt ihn als effektive Verteidigung für den ersten Powernode, oder man lässt den Tank an einen der drei mittleren Knoten rollen. Das dauert zwar einige Zeit, kann jedoch in langen Partien extrem effektiv sein.

Um den Gegner zu überraschen, sollten Sie sich auf nur einen der drei mittleren Nodes konzentrieren. Wenn man einen von ihnen schnell genug laden kann, folgt sofort der erste Angriff auf einen gegnerischen Knoten. Oft wird der Feind davon so überrascht und verwirrt, dass das Spiel für ihn verloren geht.

**25. Severance**

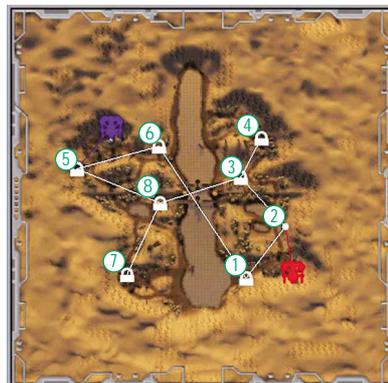


Severance ist eine der größeren Onslaught-Karten. Besonders der lange Weg vom Powercore zum ersten Knoten macht es unausweichlich, drei Spieler mit dem Manta zu transportieren. Außerdem ist es nicht sinnvoll, den Panzer am Startpunkt zu benutzen.

Während Node 4 von mindestens zwei Spielern aufgebaut wird, sollte an den Knoten 2 und 3 jeweils mindestens ein Spieler mit dem Aufladen beginnen. Die anderen sowie die am Node 4 kämpfenden Spieler nehmen den direkten Weg zum Knoten in der Mitte. Denn bei Severance handelt es sich – wie bei Redplanet – um eine Karte mit Leviathan. Der Koloss wartet genau in der Mitte auf Sie. Einmal auf dem Weg zum Knoten 5 ist er, mit etwas Begleitschutz, kaum zu stoppen. Es empfiehlt sich außerdem, den am Knoten 3 stehenden Panzer in die Mitte zu fahren, um ihn im Notfall nachzurücken.

Es lohnt sich nicht, in der Mitte der Karte zu respawnen. Dort sind außer dem Leviathan keine Fahrzeuge. Holen Sie sich lieber die schnellen Vehikel von einem der äußeren Knoten.

**26. Dria**



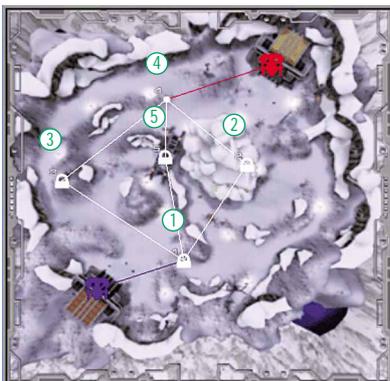
Dria weicht mit ihrer Struktur von allen anderen Onslaught-Karten ab: Es gibt keine zentralen »mittleren Nodes«, son-

dem nur je vier Knoten auf jeder Seite des zugefrorenen Flusses. Eine besondere Rolle spielen die Nodes 4 und 7. Sie bieten nicht die Möglichkeit einer Weiterverlinkung, sondern den Target-Pointer und einige Fahrzeuge wie den Panzer. Teilen Sie das große Fahrzeugangebot am Startpunkt sinnvoll auf die Knoten 1 und 3 auf. Nutzen Sie die beiden Mantas!

Meist wagt auf dieser Karte kein Team einen schnellen Vorstoß. Die meisten Spiele beschränken sich in der Anfangsphase auf das Aufladen der ersten drei Knoten. Wenn Raptoren stören, schießen Sie die mit dem Hellbender ab. Trotz seiner niedrigen Geschwindigkeit ist er auf dieser Karte wichtig.

Sobald die Knoten 1, 2 und 3 aufgeladen sind, sollte ein schneller Angriff auf die zentralen Nodes (6 und 8) des Gegners folgen. Wenn der Feind an seinen eigenen Knoten beschäftigt ist, hält ihn das von Angriffen ab. Ein weiteres taktisches Manöver sollte der Angriff mit dem Panzer von Node 4 auf Node 6 sein. Meist schlecht bewacht ist dieser Knoten ein perfektes Ziel für einen relativ gefahrlosen Vorstoß.

27. Artic Stronghold



Die Struktur von Artic Stronghold entspricht der von Redplanet. Also lautet auch hier die Devise: Mit drei oder mehr Spielern direkt zum ersten Knoten. Wichtig: Den Panzer in der Basis sofort zur Brücke in der Mitte fahren! Das hat den Vorteil, angreifende Mantas oder Scorpions früh abfangen zu können.

Durch kurze Wege zu den Knoten sollte man eine Aufteilung des gesamten Teams auf alle drei mittleren Nodes vermeiden. Besser ist ein schneller Angriff über einen der äußeren Knoten. Wiederum mit drei oder mehr Spielern besetzt bietet dann der Panzer in der Mitte eine gute Möglichkeit, den ersten Knoten des Gegners zu zerstören. Zu jeder Zeit des Matches sollte man Angreifer am ersten Gegner-Node haben. Das gewährt den nachrückenden Kamera-

den leichtes Spiel beim Aufladen der restlichen Knoten. Der Verlust des ersten Nodes bedeutet in vielen Fällen oft das Aus für das eigene Team. Der kurze Weg zum Core macht es Angreifern leicht, den Kern zu beschädigen. Nur durch effektive Panzer-Benutzung gelingt dann ein Gegenschlag.

28. Crossfire

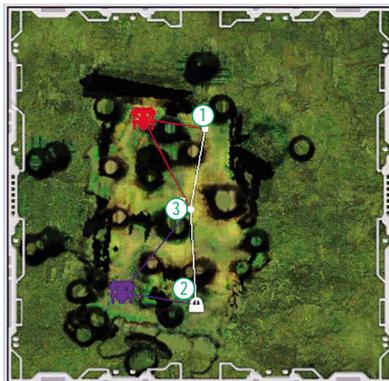


Auf der kleinen Karte Crossfire sollten Sie das Team zweiteilen: Der erste Trupp ist das Manta/Scorpion-Team. Dessen Aufgabe ist es, Node 5 und 7 schnell zu erreichen. Das zweite Team übernimmt den Hellbender. Damit fahren die Kameraden zum mittleren Knoten (Node 8).

Dort angekommen ist es wichtig, diese Position bis zum Aufladen von Node 5 zu halten. Sichern Sie sich den Schadensverstärker, um nicht vom Gegner überannt zu werden. Fußgänger leben gefährlich, Mantas sind im unübersichtlichen Gelände eine Bedrohung. Deshalb sollte mindestens ein Hellbender-Spieler den Jeep nicht verlassen. Er muss den Kameraden per Geschütz Rückendeckung gegen Mantas und Raptoren geben.

Wenn Team Manta/Scorpion mit dem Knoten 7 fertig ist, sollte es entweder Node 4 oder bei Bedarf Node 6 angreifen. Das Team Hellbender bleibt zur Verteidigung stets bei Node 8. Erst wenn Knoten 4 fällt, sollte es nachrücken.

29. Primeval



Die kleinste Karte im Spiel (mit Ausnahme von Frostbite) beschränkt sich auf einen Heimatknoten sowie einen in der Mitte. Jedoch ist letzterer schon von Beginn an aufladbar. Deshalb fahren Sie den größten Teil des sehr kleinen Fuhrparks in die Mitte. Nur ein oder zwei Spieler sollten sich auf den Weg zum eigenen Heimatknoten machen. Dort wartet die wahrscheinlich wichtigste Waffe: der Panzer. Geschickt in die Kurven der Karte gestellt, kann er den Mittelknoten vor zahlreichen Angreifern schützen.

Um den Gegner schnell in die Enge zu treiben, sollte – obwohl der Powercore zerstörbar ist – der äußere Knoten angegriffen werden. Das unterbindet einen Gegenschlag des Gegners mit dem Panzer und schafft eine gute Ausgangsbasis für Offensiven auf den Powercore.

30. Dawn



Schon ein winziger Fehler kann auf der Karte Dawn die Niederlage bedeuten. Denn hier gibt es nicht nur einen Heimatknoten, sondern gleich zwei. Verteidiger und Angreifer müssen sich auf zwei Seiten der Karte konzentrieren.

Also teilen Sie das Team: Zwei Spieler für Node 3 und zwei für Node 6. Die restlichen Kameraden sollten den Panzer und den Raptor bemannen. Mit erstem lassen sich später in der Mitte der Karte ganze Matches kippen.

Beide Zweier-Teams laden die Knoten 1 und 4 auf, oder lassen sie zumindest nicht in die Hände des Gegners fallen. Da am Knoten 6 ein Panzer steht, der die Kollegen bei 1 schnell unterstützen kann, sollte sich der Tank aus der Basis auf Node 4 konzentrieren.

Eine Möglichkeit, den Gegner zu umgehen, ist der massierte Angriff auf einen der mittleren Knoten. Aber auch dabei sollte mindestens ein Spieler die eigenen Nodes schützen. Bei dieser Variante ist der schnelle Vorstoß auf den ersten Knoten des Gegners entscheidend. Gelingt der nicht zügig, besteht die Gefahr, das Spiel zu verlieren.

MS