

Überleben im Dschungelkampf

BATTLEFIELD VIETNAM

Der GameStar-Geheimdienst berichtet direkt aus dem südostasiatischen Urwald und erklärt die besten Strategien und Kampf-Tipps für den Taktik-Shooter von Electronic Arts.

Unterwegs auf den bekanntesten Schauplätzen des Vietnam-Konfliktes: Als amerikanischer GI oder nordvietnamesischer Guerilla warten Orte wie das Ia-Drang-Tal oder der Ho-Chi-Minh-Pfad auf Sie. Dabei steht Ihnen jede Menge modernes Kriegsgerät zur Verfügung. Damit Sie für jede Situation die richtige Wahl treffen, liefern wir Kniffe zu allen Waffen, Ausrüstungsteilen, Fahrzeugen und Karten.

INFANTERIE-KLASSEN

STURMSOLDAT

1. Nordvietnamesische Armee (NVA)

Die Allrounder der NVA können zwischen dem AK47/AKMS-Sturmgewehr oder dem Typ 53/RPD-Maschinengewehr wählen. Die Sturmgewehre aus sowjetischer Produktion sind zwar nicht so genau wie ihre amerikanischen Pendanten, besitzen dafür aber eine höhere Reichweite und richten durch das größere Kaliber mehr Schaden an. Das geht jedoch zu Lasten der Feuergeschwindigkeit, die kleiner als bei der M16-Reihe ist. Durch die einschiebbare Schulterstütze verliert die AKMS gegenüber der AK47 zusätzlich an Präzision. Die Maschinengewehre der Vietnamesen sind ideal, um Kollegen Feuerschutz zu geben. Die RPD hat eine niedrigere Schussfrequenz als die amerikanische M60 und ist deshalb zielgenauer. Das Typ 53-MG ist aufgrund seines kleinen Magazins nicht empfehlenswert.

Alle Sturmsoldaten haben neben der Primärwaffe noch eine TT33-Pistole, eine Sichel oder Machete für den Nahkampf und Handgranaten gegen Gruppen dabei.



2. USA

Die GIs verlassen sich auf die präzisen M16- und CAR15-Sturmgewehre. Bei Letzterem handelt es sich um eine verkürzte Variante des M16, das zu Gunsten einer größeren Magazinkapazität auf etwas Genauigkeit verzichtet. Auf manchen Karten haben Mitglieder amerikanischer Spezialeinheiten sogar einen XM148-Granatwerfer mit an der Waffe, dessen Projektile eine gefährliche Splitterwirkung haben. Die Mossberg-500-Schrotflinte eignet sich für den Kampf auf kurze Entfernung und ist ideal beim Sturm auf Gebäude. Standardinfanteristen haben zusätzlich eine halbautomatische Pistole und ein paar Handgranaten. In manchen Levels benutzen Sie lieber einen durchschlagskräftigen und präzisen Revolver. Alle amerikanischen Sturmsoldaten haben zudem ein Fernglas und ein Kampf-Messer dabei.

INGENIEUR

3. NVA

Alle nordvietnamesischen Pioniere erwehren sich ihrer Haut mit einer MAT-49-Maschinenpistole. Diese bleibt zwar in Sachen Reichweite, Schadenswirkung und Präzision hinter den meisten anderen Gewehren zurück, reicht aber für Feuergefechte auf kurze Distanz vollkommen aus. Notfalls greifen die Vietnamesen zur TT33-Pistole sowie zu Sichel oder Machete. Ihre eigentliche Stärke liegt jedoch nicht im Angriff, sondern in der Unterstützung anderer Soldaten. Dazu installieren sie an Schlüsselstellen (Furten, Brücken, Tore usw.) Pungi-Stab-Fal-



len und Landminen-Felder, schneiden mit ihren Scheren Schienen in feindliche Drahtsperrungen und reparieren per Schraubenschlüssel beschädigte Fahrzeuge im Feld. Außerdem können die Ingenieure Mörser aufstellen.

4. USA

Alle amerikanischen Ingenieure sind mit einem halbautomatischen M14-Gewehr, einer Pistole und einem Messer bewaffnet. Mit dem Schraubenschlüssel kümmern sie sich um beschädigte Fahrzeuge – der Schneidbrenner dient zur Entschärfung vietnamesischer Fallen. Darüber hinaus sperren die Pioniere wichtige Geländeteile mit Landminen, die auf Feindkontakt oder Fernzündung reagieren. Diese zeigen aber nur bei gegnerischen Infanteristen Wirkung. Feindliche Fahrzeuge bekämpfen die Pioniere mit fernzündbarem C4-Plastiksprengstoff. Wie die NVA-Soldaten können auch die Amerikaner Mörser für Unterstützungsfeuer aufbauen.



SPEZIALIST FÜR SCHWERE WAFFEN

5. NVA

Diese Dschungel-Krieger sind für den Kampf gegen feindliche Luft-, Wasser- und Landfahrzeuge ausgerüstet. Als Hauptwaffe gegen Schiffe und Bodeneinheiten kommen vor allem die RPG2-Panzerfaust und ihr durchschlagskräftigeres Nachfolgemodell RPG7V zum Einsatz. Beide verschießen ungelenkte Raketen – halten Sie deshalb bei sich beweglichen Zielen lieber ein Stück vor.

Panzerfaustschützen haben eine MAT-49-Maschinenpistole oder den halbautomatischen SKS56-Karabiner im Gepäck. Die SA-7-Fliegerfaust sendet Wärme suchende Geschosse und eignet sich damit hervorragend zur Abwehr amerikanischer Lufteinheiten. Am ehesten treffen Sie Ihren Gegner, wenn Sie sich erst überfliegen lassen und dann eine Rakete hinterherschicken. Fliegerfaust-Schützen verzichten zu Gunsten einer Sprengladung auf ein Gewehr.



6. USA

Im Gegensatz zu den Vietnamesen sind die amerikanischen Spezialisten für schwere Waffen mit einem durchschlagskräftigen M60-Maschinengewehr ausgerüstet, mit dem sie sich gegen feindliche Infanterie durchsetzen können. Dafür müssen sie Einbußen beim zweiten Waffensystem hinnehmen: Die M72-LAW-Panzerfaust bleibt hinter der Durchschlagskraft der sowjetischen RPG7V zurück; eine Waffe gegen Flieger fehlt im amerikanischen Arsenal völlig. Statt der LAW können die GIs auf manchen Karten den M79-Granatwerfer auswählen. Damit lassen sich Gegnergruppen und ungepanzerte Fahrzeuge erledigen. Pistole, Messer und Fernglas sind ebenfalls im Rucksack.

AUFKLÄRER

7. NVA

Die Fernkämpfer sind mit Gewehren ausgerüstet, die zwar eine geringe Feuergeschwindigkeit, dafür jedoch eine hohe Reichweite bieten. Das SKS56-Gewehr hat kein Zielfernrohr, dafür eine schnellere Schussfolge als die M-91/30-Scharfschützenbüchse. Das SVD-Gewehr gilt als beste verfügbare sowjetische Präzisionswaffe, ist jedoch nur auf manchen Karten wählbar. Die Aufklärer verlassen sich am besten auf Büsche und hohes Gras zur Tarnung und wechseln oft die Position. Von Türmen und Bunkern aus sehen die Scharfschützen über sehr weite Entfernungen, sind aber dafür leichter anzugreifen. Mit Anti-Personenminen und Nägeln machen die Aufklärer feindlichen Infanteristen das Le-

ben schwer. Alternativ können sie auch eine Zeitzünd-Sprengladung mitnehmen. Das Fernglas benutzen sie, um Artilleriefeuer ins Ziel zu lenken.

8. USA

Alle US-Scharfschützen sind grundsätzlich mit einer Pistole und einem Messer bewaffnet. Als Gewehre können sie zwischen dem M16-Sniper, dem M21 und dem M40 wählen. Das erste Modell hat die schnellste Feuerrate, jedoch die geringste Präzision und Reichweite. Die M40-Büchse wiederum braucht als Repetierer lange zum Nachladen, ist dafür aber sehr präzise. Als Kompromiss bietet sich das M21 an. Für die Steuerung der Artillerie kommt das Fernglas zum Einsatz. Nebelgranaten sorgen für Sichtschutz oder dienen als Markierung.



VEHIKEL FLUGZEUGE

9. NVA

Die Vietnamesen setzen auf Kampf-Jets aus sowjetischer Produktion. Sowohl die MiG-17 als auch die MiG-21 sind sehr schnelle und wendige Jagdflugzeuge, die sich deshalb vor allem für den Luftkampf eignen: Hier kommen ihre Maschinengewehre zum Einsatz. Das ältere Modell MiG-17 wirft Bomben ab. Die MiG-21 feuert zusätzlich ungelenkte Raketen gegen Luft- und Bodenziele.



10. USA

Die F4-Phantom ist der Allrounder in den amerikanischen Luftstreitkräften. Mit den Wärme suchenden Raketen taugt sie zur Jagd auf feindliche Luft- und Boden-

fahrzeuge. Gegnerische Infanteristen fürchten sich vor den Napalm-Bomben der Phantom. Die F4 ist deutlich schwerfälliger als die sowjetischen MiGs.

Als reinrassiger Jagdbomber für Luft-Boden-Operationen steigt die A7-Corsair in den Himmel. Sie ist das langsamste Flugzeug im Spiel, was die Attacke auf gegnerische Bodenfahrzeuge erleichtert. Ihre Bomben verursachen den größten Schaden beim Feind. Die Bordkanone ermöglicht der Corsair wenigstens eine kleine Überlebenschance im Luftkampf.

HELIKOPTER

11. NVA

Die Vietnamesen verwenden den nur leicht gepanzerten Mi-8-Hubschrauber in zwei Versionen. Die erste dient als reiner Truppentransporter und ist ideal für die schnelle Einnahme von Kontrollpunkten. Sie hat keine Bordwaffen – lediglich die beiden hintersten Passagiere können vom offenen Heck aus die Gegner unter Feuer nehmen. In der Kampfversion besitzt der Mi-8 zwar ungelenkte Raketen, kann dafür aber neben der Crew nur noch zwei weitere Personen mitnehmen. Beide Helikopter bleiben in Sachen Geschwindigkeit und Wendigkeit deutlich hinter den amerikanischen Angriffshubschraubern zurück.



12. USA

Mit vier Hubschraubermodellen sichern sich die Amerikaner die Lufthoheit über dem Dschungel. Dabei dienen der Huey-Transporthelikopter und der ACH-47 Chinook mit ihren Abschleppketten als fliegende Lastentiere. Beide sind mit M60-Bord-Maschinengewehren ausgestattet. Außerdem können die Passagiere durch die Seitenluke ihre Handfeuerwaffen einsetzen. Vom Huey gibt es auch eine mit Raketen, Maschinenpistolen und Granatwerfern bestückte Version. Der zweisitzige Kobra-Helikopter ist ein Angriffshubschrauber mit hoher Wendigkeit und einem beeindruckenden Waffenarsenal. Er ist primär für die Bekämpfung feindlicher Panzer bestimmt, kann aber im Notfall auch gegen Luftvehikel und Infanterie eingesetzt werden.

PANZER

13. NVA

Der T-54 ist stark gepanzert und hat außer seiner Kanone je ein Maschinengewehr gegen Infanterie und Luftangriffe. Dadurch eignet er sich ideal für Offensiveaktionen jeglicher Art. Der PT-76 ist der kleine Bruder des T-54. Schwächere Panzerung und Kanonen macht er durch Geschwindigkeit und Schwimmfähigkeit wett – optimal für Flankenangriffe. Der BTR-60 ist ein klassischer Transportpanzer, der ebenfalls amphibische Eigenschaften besitzt. Mit seinem aufmontierten Maschinengewehr und seinen Schützenluken ist er für amerikanische Fußsoldaten eine große Gefahr. Um der Luftherrschaft der US-Armee etwas entgegenzusetzen, verwendet die NVA den ZSU-57-Flakpanzer. Der um 360 Grad drehbare Turm mit Zwillingsskanonen erledigt Flieger, ungepanzerte Fahrzeuge und unvorsichtige Infanteristen.



14. USA

M4A83 Patton- und Sheridan-Tanks bilden das Rückgrat der amerikanischen Bodentruppen. Beide sind mit je zwei Maschinengewehren und einer Kanone bestückt, wobei der Sheridan zu Gunsten des größeren Kalibers weniger Panzerung aufweist. Bis auf die nicht vorhandene Schwimmfähigkeit sind sie ihren sowjetischen Pendanten ebenbürtig. Als leicht gepanzertes Truppentransportmittel rollt der M113 ins Feld, der aber nur ein Maschinengewehr an Bord hat.

SONSTIGE FAHRZEUGE

15. NVA

Der ungepanzerter UAZ 469-Jeep und der Motorroller sind ideal, um schnell auf schmalen Dschungelpfaden voranzukommen. Denn Panzer scheitern hier oft an den eng stehenden Bäumen. Beifahrer können vom Jeep aus ihre Waffen und das montierte Maschinengewehr abfeuern. Auch vom Rücksitz des Rollers ballert ein Sozius auf den Feind. Mit dem mobilen Raketenwerfer BM21 verfügen die Vietnamesen außerdem über eine schlagkräftige Artilleriewaffe, deren LKW-Plattform allerdings nur wenige Treffer aushält. Ein Sampan, ein ungepanzertes und unbewaffnetes Flussboot, komplettiert den NVA-Fuhrpark.

16. USA

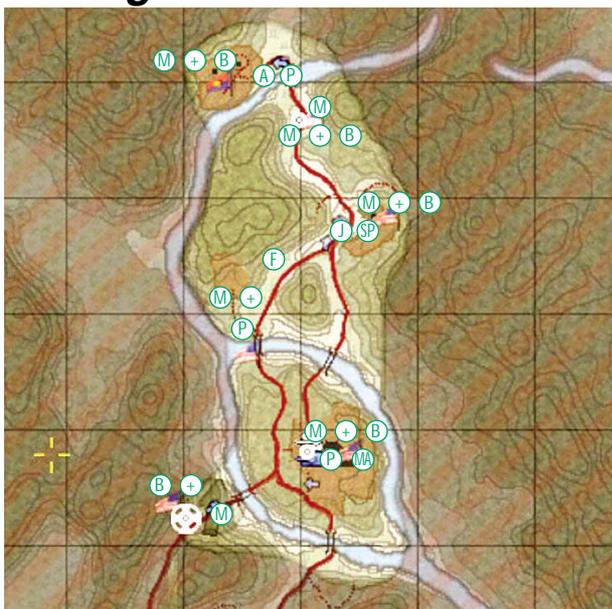
Auf dem MUTT-Jeep befindet sich statt einem MG ein Raketenwerfer. Durch seine hohe Wendigkeit wird der Jeep für gepanzerte Fahrzeuge zur echten Gefahr. Die Beifahrer kümmern sich unterdessen mit ihren Gewehren um die gegnerische Infanterie. Für Artillereschläge taugt das M110-Geschütz. Es ist zwar unheimlich langsam, kann aber dank seiner dicken Panzerung einfachem Infanteriebeschuss standhalten.

Auf dem Wasser sind die Amerikaner mit dem schnellen, mit zwei Maschinengewehren ausgestatteten PBR-Patrouillenboot und dem ATC-Landungsboot viel stärker als die Vietcong.

LEGENDE

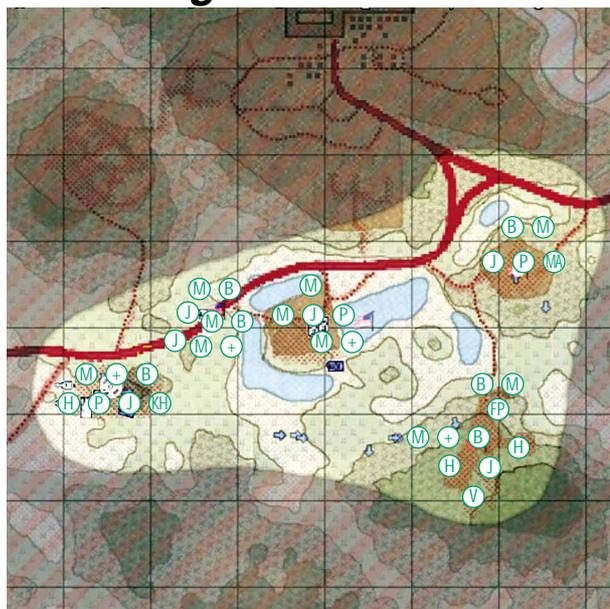
- (M) Munition
- (+) Erste Hilfe
- (B) Bunker (Splitter- und Projektilschutz)
- (V) Versteck (getarnt, ohne Schutz)
- (H) Helikopter
- (FP) Flak-Panzer
- (LB) Landungsboot (mobiler Spawn-Punkt)
- (J) Jeep
- (P) Panzer
- (PB) Patrouillenboot
- (KH) Kobra-Kampfhubschrauber
- (F) Jagdflugzeug
- (B) Jagdbomber
- (SP) Schützenpanzer
- (MA) mobile Artillerie
- (KS) Kistenstapel (verlegbarer Spawn-Punkt)
- (A) stationäre Artillerie
- (KR) Kraffrad
- (F) Baumstammfalle

Evening in Cambodia



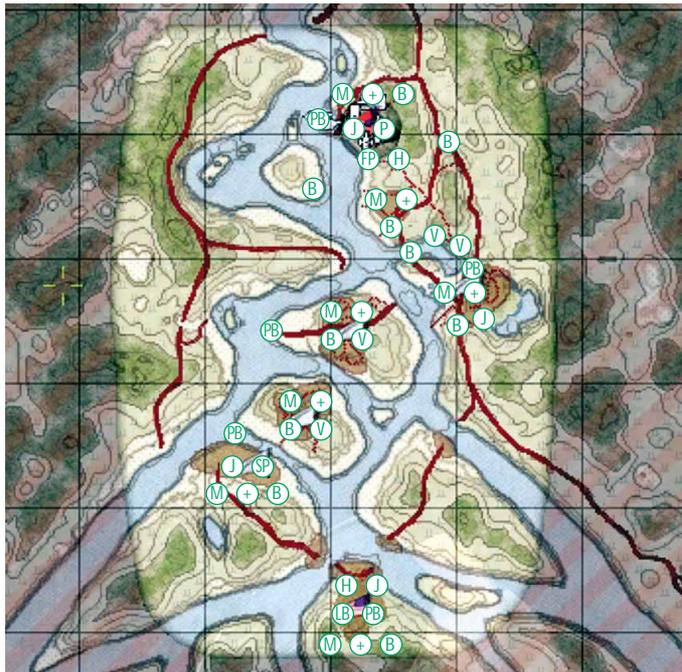
Evening in Cambodia (Assault-Karte): Die Vietnamesen müssen in ihrer Offensive die amerikanischen Vorposten erobern. Der Weg dorthin ist schmal und bietet Panzern nur wenig Platz zum Manövrieren. Die Hügel jenseits des Pfades sind mit Fallen, Bunkern und Verstecken gespickt. US-Infanteristen können so leicht gefährliche Hinterhalte organisieren. NVA-Fahrzeuge sollten sich deshalb nur in Begleitung von Infanterie vorwagen.

Fall of Lang Vei



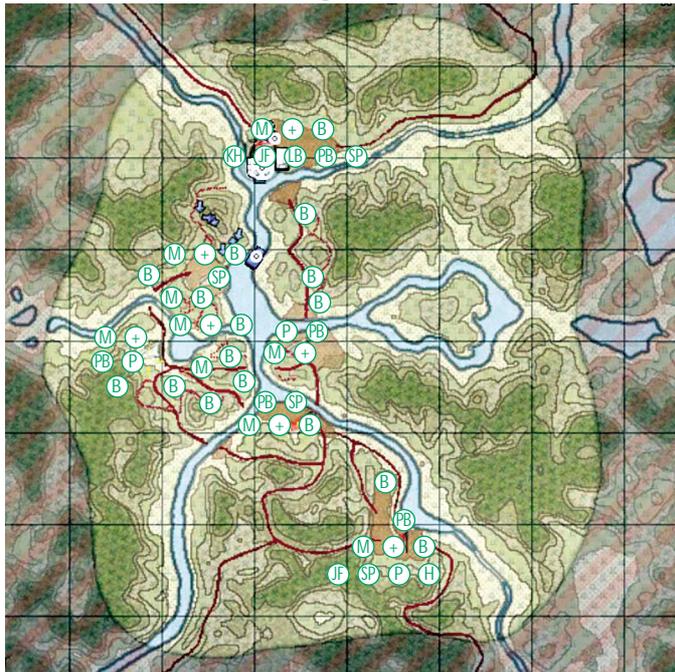
Fall of Lang Vei (Assault-Karte): Die US-Armee hält insgesamt vier Basen. Das Gelände erlaubt beiden Parteien den Einsatz sämtlicher Fahrzeuge. Das NVA-Hauptquartier bietet Angreifern ein ideales Schussfeld. Infanteristen finden nur in den Lagern und Reisfeldern ausreichende Deckung vor Feindbeschuss. Die NVA sollte immer zuerst den nordöstlichen Flaggenpunkt erobern, um ein mögliches Zwei-Frontengefecht mit den Verteidigern zu vermeiden.

Operation Game Warden



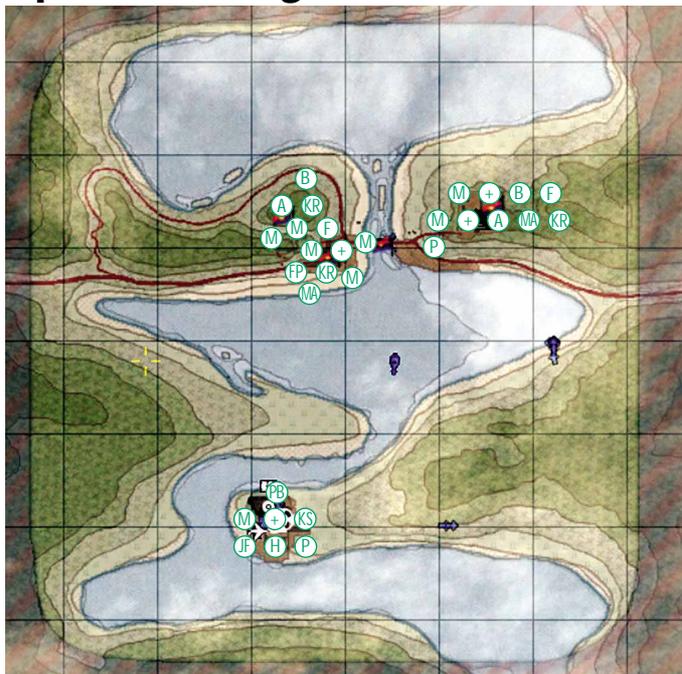
Operation Game Warden (Head-On-Karte): Der Hauptkampf entbrennt um die Insel-Kontrollpunkte in der Kartenmitte. Dazu setzen die GIs auf ihre Luftlande- und Bootsflotte (mobiler Spawn-Punkt), um bereits zu Beginn Schlüsselpositionen zu erobern. Die NVA besitzt zwar nur schwachbrüstige Helikopter, kann dafür aber dank schwimmfähiger Panzerfahrzeuge leicht die Flüsse durchqueren.

Operation Hastings



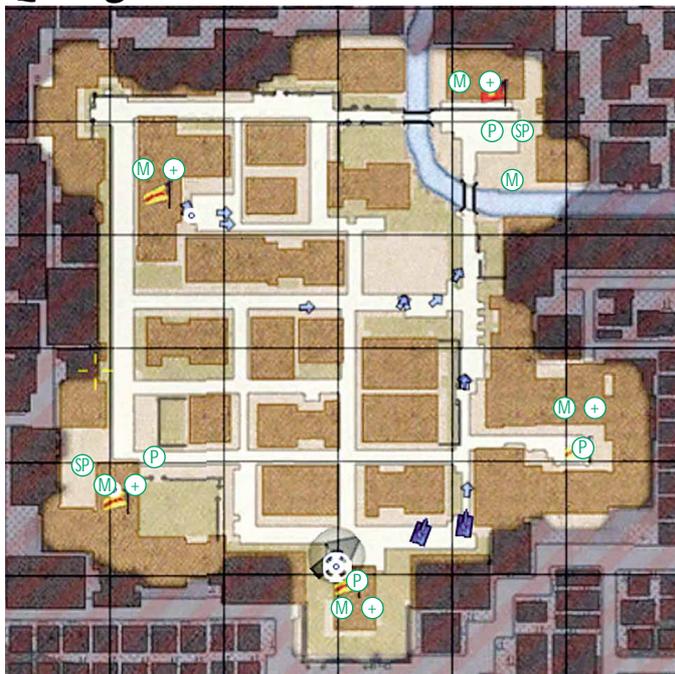
Operation Hastings (Head-On-Karte): Mit Helikoptern überbrücken beide Parteien die großen Entfernungen zu den mittigen Kontrollpunkten. Die NVA kann mit ihren Fliegerhäuten den feindlichen Truppentransport zwar etwas einschränken. Diesen Nachteil machen die Amis aber mit Booten (mobiler Spawn-Punkt) wieder wett. Besetzen Sie die Bunker nahe den Furten und Brücken, um Bodentruppen abzuwehren.

Operation Irving



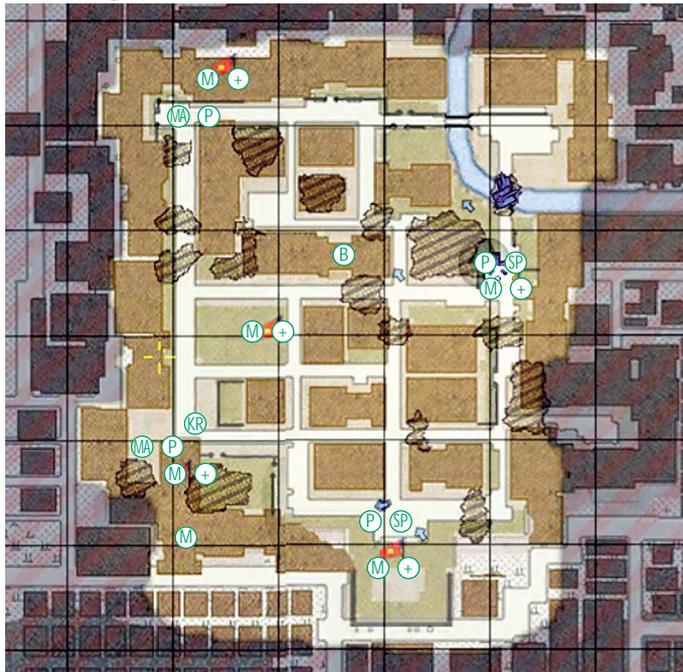
Operation Irving (Assault-Karte): Da die Amerikaner als Einzige über Helikopter verfügen, erfolgt der Truppentransport durch die Luft. Konzentrieren Sie die Landungen auf die Berghänge, um die Artillerie auszuschalten. Auch den Kistenstapel (mobiler Spawn-Punkt) verlegen Sie auf den Hügel. Die Vietnamesen setzen mit den Flak-Panzern und Fliegerhäuten alles daran, die US-LuftlandeEinheiten herunterzuholen.

Quang Tri – 1968



Quang Tri – 1968 (Assault-Karte): In Quang Tri herrscht Häuserkampf. Die wenigen Panzerfahrzeuge sind ohne Infanterieunterstützung leichte Ziele. Ein koordiniertes Vorgehen fällt beiden Seiten wegen der vielen Gassen und möglichen Verstecke sehr schwer. Deshalb sollten Sie versuchen, die Häuser beim Vorstoß als Deckung zu nutzen.

Quang Tri – 1972



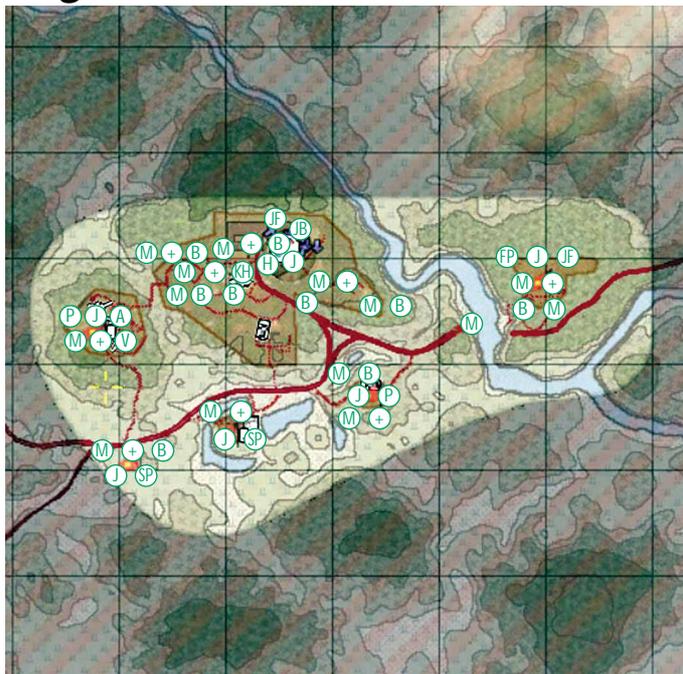
Quang Tri – 1972 (Conquest-Karte): Mittlerweile besteht die Stadt nur noch aus Ruinen. Die Fahrzeuge können nur beschränkt eingreifen, da Schuttberge die Straßen versperren. Daher sollten Sie mit einer guten Mischung der Infanterie-Klassen vorrücken. Nutzen Sie im Kampf die verstreuten Bunker und Ruinenstellungen.

Reclaiming Hue



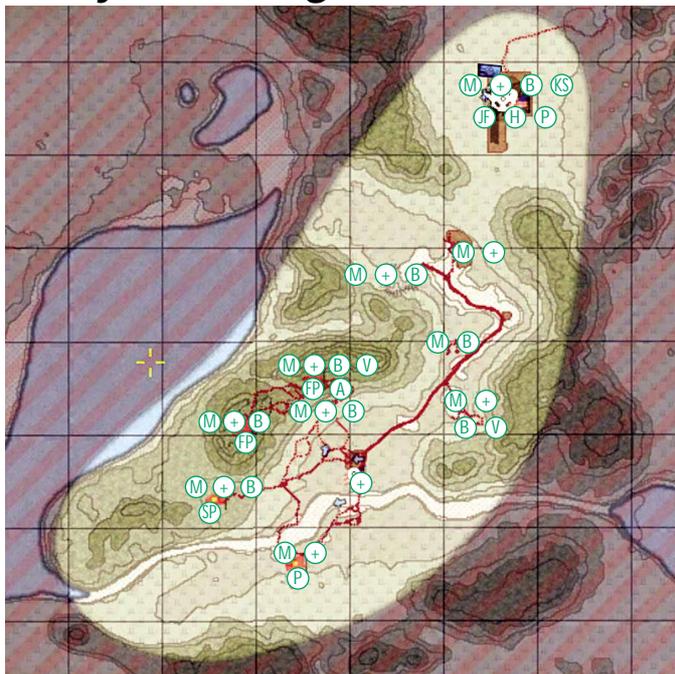
Reclaiming Hue (Assault-Karte): Die Vietnamesen versuchen, die Amerikaner bereits am Stadttor im Südwesten aufzuhalten. Als Amerikaner probieren Sie, mit Ihren starken Panzern durchzubrechen. Unterstützt von Infanterie, navigieren Sie sicher um die zahlreichen Barrikaden in der Stadt in Richtung Feind-Basis.

Siege of Khe Sahn



Siege of Khe Sahn (Missions-Karte): Die Vietnamesen bedrängen das große US-Lager von drei Seiten. Setzen Sie die Artillerie im Westen ein, um die Luftstreitkräfte schon am Boden zu vernichten. Gleichzeitig arbeiten sich Fußsoldaten durch die überdachten Mulden auf das Lager zu. Die Amis greifen mit ihrer Luftwaffe an, während Infanteristen die Basis aus den Bunkern heraus mit MG-F Feuer verteidigen.

Valley of Ia Drang



Valley of Ia Drang (Assault-Karte): Die US-Truppen müssen schnell weitere Flaggen erobern. Dazu landen Sie aus der Luft bei den Hügeln, wo Sie die NVA-Artillerie ausschalten. Ein Anmarsch über die Straße ist nicht ratsam, da die Vietnamesen dieses Gelände aus befestigten Stellungen überwachen. Die NVA setzt mit Flakpanzern und Fliegerfausten, Artillerie und Aufklärern dagegen.