

Kampf mit Prototypen

Battlefield 1942

Secret Weapons

Mit unseren Tipps behalten Sie bei den spannenden Schlachten der Battlefield 1942-Erweiterung auch im dicksten Kreuzfeuer den Überblick. Wir liefern Ihnen Kniffe zu den neuen Vehikeln und detaillierte Karten.

Die neuen Knarren und Karten des Addons zu Electronic Arts Multiplayer-Kracher laden schon mal zum Grübeln ein. Damit Sie nicht nur wissen, wo die mächtigsten Fahrzeuge versteckt sind, sondern die auch sinnvoll nutzen können, müssen Sie nur unsere Taktiken lesen.

Die neuen Waffen

Raketenrucksack



TIPP 1: Den Raketenrucksack schnallt sich der Achsensoldat auf den Rücken und kann damit durch Drücken der Leertaste höhere und weitere Sprünge vollführen. So ist es möglich, schnell auf Dächer zu gelangen oder kleinere Abgründe zu überwinden. Gleichzeitig nehmen Sie den Gegner mit dem MG ins Visier. Ein Auftanken des Rucksacks ist nicht nötig: Die Raketen regenerieren sich, wenn Sie für kurze Zeit keinen Schub geben.

TIPP 2: Besonders gut geeignet ist der Düsentrieb als Fallbremse. Wer von einer Klippe stürzt oder im Kampf von einem Kirchturm stolpert, gibt einfach kurz vor der Landung einen kleinen Raketen-Schub und erleidet so keinen Schaden.

TIPP 3: Zu hoch fliegen ist ungesund: Durch die fehlende Deckung werden Sie in der Luft schnell zum Ziel für das Gegner-Team.

Schlauchboot



TIPP 4: Obwohl leicht verwundbar leistet das unscheinbare »Commando Raft« den Alliierten gute Dienste. Es ist lediglich mit einem kleinen Außenbordmotor und einem Maschinengewehr ausgestattet, erlaubt aber einer Gruppe von Soldaten, unauffällig in der Nähe oder im Rücken der gegnerischen Stellungen zu landen.

Schwimmwagen



TIPP 5: Der zweisitzige Schwimmwagen der Achsenmächte vereint die Vorteile eines Geländewagens mit denen eines kleinen Boots. Er bietet ein Mindestmaß an Schutz, ist sehr wendig und verfügt auf der Beifahrerseite über ein Maschinengewehr. Besondere Vorsicht ist jedoch bei Panzerfaust-Schützen angesagt.

Sturmtiger



TIPP 6: Bei der Entwicklung des Sturmtiger-Panzers mussten von den Achsenmächten Kompromisse eingegangen werden: Zwar verfügt er mit seiner schweren Munition über eine enorme Durchschlagskraft und ist selbst hervorragend gepanzert. Die Rüstung macht ihn jedoch sehr schwerfällig. Außerdem ist der Aktionsradius des frontal angebrachten Kanonenrohrs gering, und der Sturmtiger hat nur einen begrenzten Munitionsvorrat für lange Schlachten dabei.

Flakpanzer



TIPP 7: Eine effektive Ergänzung zu den stationären Flugabwehr-Stellungen ist der leicht manövrierbare Flakpanzer der Achsenmächte. Er lässt sich gut gegen Tief-

flieger einsetzen, ist aber auch für den Kampf gegen schwach gepanzerte Bodenfahrzeuge geeignet. In der Mimoyecques-Mission mit ihren massiven alliierten Luftangriffen ist der Flakpanzer für die Achsenmächte besonders hilfreich.

Sherman-Panzer mit T-34 Calliope Raketenwerfer



TIPP 8: Neben seiner normalen Panzermunition und einem Maschinengewehr bietet diese Sherman-Variante der Alliierten einen Raketenwerfer-Aufbau, mit dem Sie sehr treffsicher weit entfernte Ziele attackieren können. Hält man die linke Maustaste gedrückt, werden alle Raketenrohre nacheinander abgefeuert.

Natter-Raketenflugzeug



TIPP 9: Das Natter Raketenflugzeug konnte in der Realität nicht überzeugen und erweist sich auch in Battlefield 1942 als problematische Waffe für die Achsenmächte. Sie ist fast zu schnell für die relativ kleinen Karten, deshalb schießt man mit ihr buchstäblich leicht übers Ziel hinaus. Das Flugzeug ist schwer manövrierbar. Landen können Sie mit der Natter nicht. Wenn man seine Raketen abgeschossen hat, heißt es mit dem Fallschirm aussteigen!

TIPP 10: Achten Sie bei Rundflügen immer auf den Sprit. Geht der Treibstoff zur Neige, müssen Sie schnell abspringen.

TIPP 11: Die Natter eignet sich gut für Kamikaze-Einsätze: Sobald Munition und Benzin aufgebracht sind, bringen Sie das Flugzeug auf Kurs und steigen aus, wenn der richtige Winkel für den Aufschlag erreicht ist.

F-85 Goblin



TIPP 12: Für den kompakten Goblin-Jet der Alliierten gilt ähnliches wie für die Natter der Achsenmächte: das Flugzeug ist zu schnell für die kleinen Karten und folglich für einen effektiven Luftkampf nur mit viel Übung und Timing nutzbar.

Horten HO 229



TIPP 13: Der gut steuerbare, einsitzige Bomber der Achsenmächte ist mit ungelenkten Raketen und Maschinengewehren bewaffnet und eignet sich bestens für Angriffe auf großflächige Bodenziele.

Armstrong Whitworth AW-52



TIPP 14: Der alliierte Prototyp Armstrong Whitworth AW-52 vermittelt ein ganz ähnliches Fluggefühl wie der Horten der Achsenmächte. Unterschiede gibt es lediglich in der Bewaffnung: Beide Flugzeuge verfügen über ungelenkte Raketen, der Whitworth ist jedoch statt mit Maschinengewehren mit Bomben bestückt. Dadurch kann er im Tiefflug über einer Basis noch mehr Schaden anrichten.

Douglas C-47 Dakota



TIPP 15: Die C-47 ist in erster Linie ein Transport-Flugzeug, hat aber zusätzlich ein MG im Heck installiert. Die Besonderheit: Sie dient den Alliierten als mobiler Einstiegspunkt in die Gefechte.

Wasserfall Lenkrakete

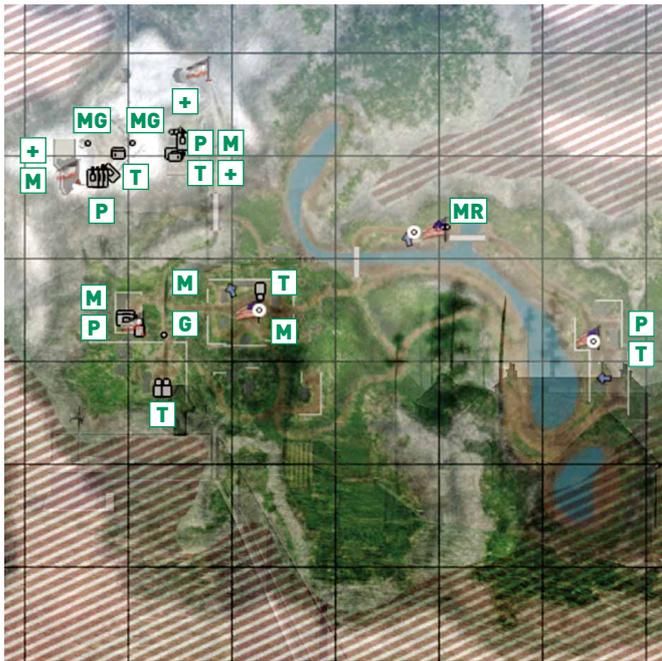


TIPP 16: Die Wasserfall-Lenkrakete steuern Sie in der Ego-Perspektive. Dafür ist exaktes Timing und viel Übung notwendig, denn die Rakete lässt sich nach dem Abschuss nur noch sehr schwer kontrollieren. Am besten setzt man sie deshalb vorwiegend auf kurze, überschaubare Distanzen gegen Flugzeuge oder träge Bodenziele der Alliierten ein.

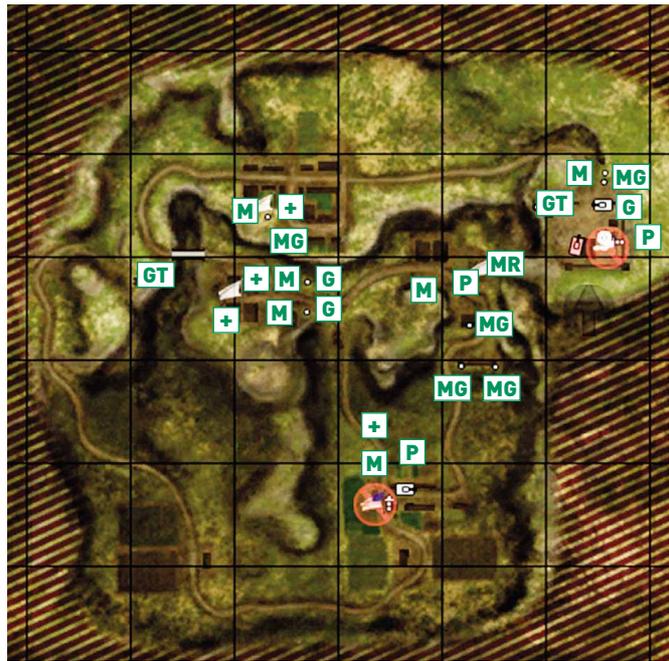
PET

Karten-Legende:

Symbol	Bedeutung
+	Erste Hilfe
M	Munition
MG	Stationäres Maschinengewehr
G	Panzerabwehrkanone
GT	Geschützturm
FK	Flugabwehrkanone
P	Panzer
FP	Flak-Panzer
T	Gelände-/Mannschaftswagen
A	Amphibienfahrzeuge
MR	Motorrad mit Beiwagen und MG
C	Schlauchboot
LB	Landungsboot
J	Jagdflugzeug/Bomber
TP	Transportflugzeug
R	Raketenabschussbasis
RR	Raketenrucksack



Zu »**Das Adlernest**«: Der Kampf konzentriert sich auf die deutsche Stellung auf der Anhöhe im Nordwesten. Sobald es den Alliierten gelingt, den vorgelagerten Tunnel zu kontrollieren, haben sie den Sieg schon fast in der Tasche. Im Tunnel selbst gibt's Nachschub an Munition und Erste Hilfe für verwundete Soldaten. In ihrer östlichsten Stellung steht den Amerikanern mit dem Sherman-Raketenwerfer-Panzer eine sehr schlagkräftige Waffe zur Verfügung, die ganze Feindgruppen in Schach halten kann.



Zu »**Die Gotenlinie**«: Das hügelige Gelände ist mit Bunkeranlagen übersät, die den Soldaten Deckung bieten. Um an die Achsenmächte heranzukommen, müssen die Alliierten zunächst bergauf vorstoßen. Kritisch wird die Situation an der heftig umkämpften Brücke im Westen. Hier können die Amerikaner wieder auf die Feuerkraft des Sherman-Raketenwerfer-Panzers zählen, die Achse kontert mit Panzerfaust-Schützen.

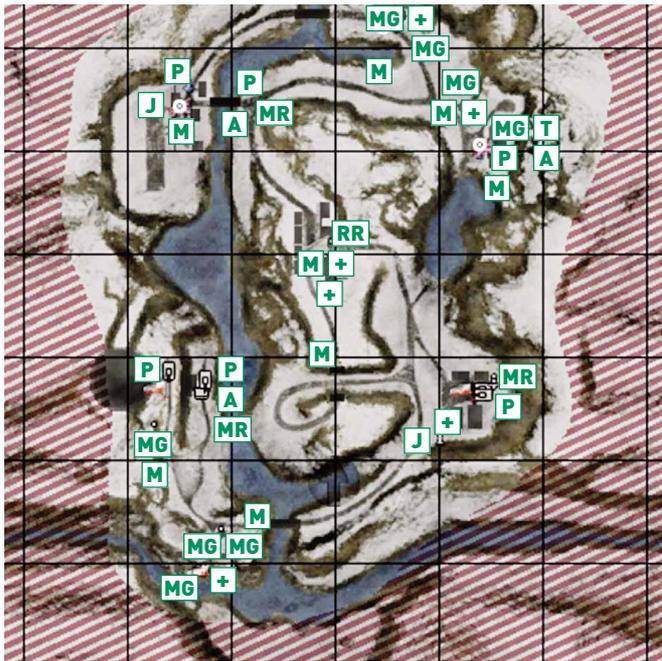


Zu »**Der Flughafen Kbely**«: Die alliierte Basis im Süden ist mit festen Geschützstellungen gesichert. Der Gegner müsste erst die gut zu verteidigende Brücke über den Fluss erobern. Demzufolge konzentrieren sich die Kämpfe hauptsächlich auf die Häusergruppen entlang der Straße, die südlich am Flughafen vorbeiführt. Im großen Flughafengebäude finden sie einen Raketenrucksack, mit dem Sie auf die Dächer gelangen.

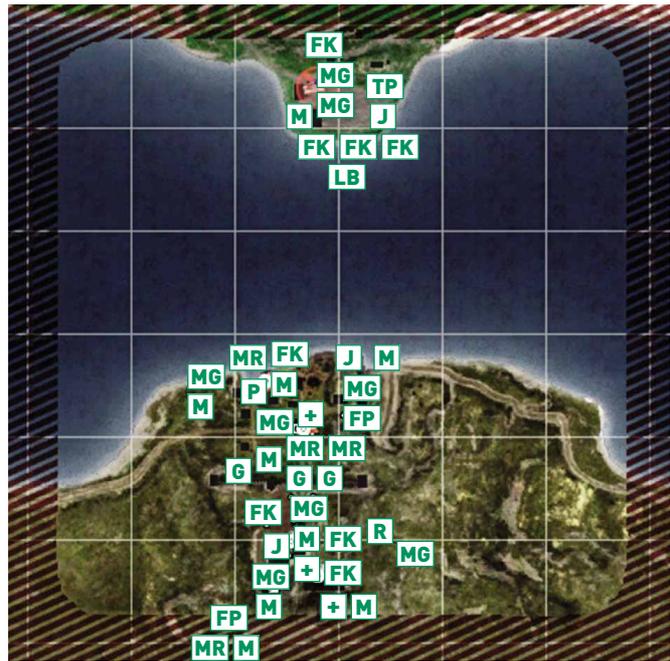


Zu »**Essen**«: Die Stadt ist durch Flak-Geschütze, stationäre MGs und eine »Wasserfall«-Raketenabschussbasis bestens gegen alliierte Luftangriffe aus dem Osten gerüstet. Ein Vorstoß sollte also durch Bodentruppen unterstützt werden, die mit dem Amphibienfahrzeug auf die andere Seite des Flusses gelangen. Vorsicht vor feindlichen Scharfschützen.





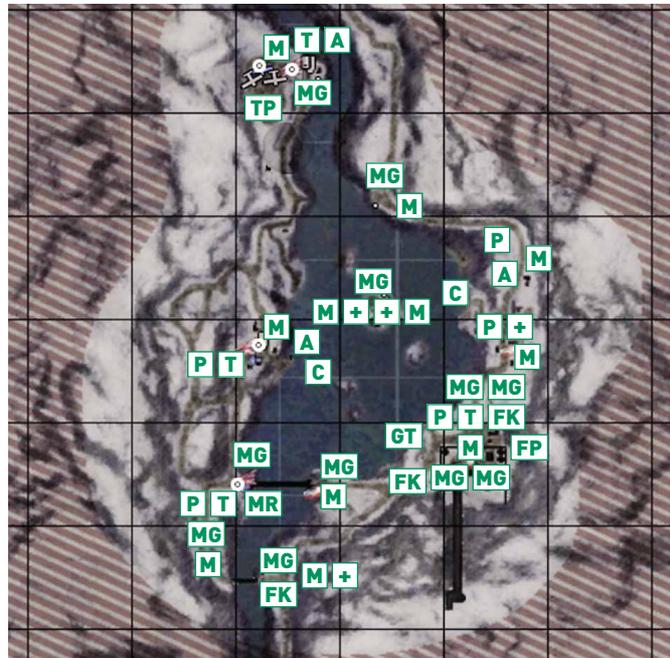
Zu »**Helendoor**«: Hier setzen beide Kontrahenten ihre kompaktesten Flugzeug-Prototypen ein: Die Alliierten lassen im Nordwesten die F-85 Goblins aufsteigen, während die Deutschen im Südosten über Natter-Raketenflugzeuge samt Startrampe verfügen. Gegen amerikanische Luftangriffe sind sie überdies mit Flakpanzern gewappnet.



Zu »**Mimoyecques**«: Ähnlich wie auf der »Essen«-Karte verfügen die Achsenmächte im Süden über eine hervorragend ausgebaute Basis, die durch Flak-Stellungen, Flak-Panzer und eine »Wasserfall«-Raketenabschussbasis auf Luftangriffe vorbereitet ist. Zwei Startbahnen für Horten-Flugzeuge ermöglichen zudem den Luftkampf und direkte Angriffe auf die feindlichen Stellung im Norden. Die Alliierten setzen Whitworth-Bomber ein. Mit C-47 Transportflugzeugen und Landungsbooten setzen sie Bodentruppen im weniger geschützten Umland der deutschen Basis ab.



Zu »**Peenemünde**«: Sowohl Achsenmächte als auch die Alliierten können in kürzester Zeit Angriffe aus der Luft starten. Deshalb empfiehlt es sich, die Flak-Stellungen an den beiden Brücken zur Insel mit der Raketenabschussrampe zu kontrollieren. Die Alliierten können zu der Insel auch unbemerkt im Schlauchboot übersetzen, während dem Gegner hierfür ein Wasserbüffel-Amphibienfahrzeug zur Verfügung steht.



Zu »**Forschungslabor Telemark**«: Die Forschungseinrichtung ist mit Flak-, MG-Stellungen und einem Geschützturm zu einer wahren Festung ausgebaut. Auch die beiden Brücken im Süden sind gut gesichert. Die Alliierten setzen ihre Soldaten deshalb mit Transportflugzeugen aus dem Norden oder mit ihren Schlauchbooten am anderen Ufer ab. Die Achsenmächte gelangen über die südlichste Brücke zu den alliierten Stellungen oder nutzen ihre leicht bewaffneten Schwimmwagen.