

Überleben im Dschungel

JOINT OPERATIONS

Im Urwald ist der Teufel los: Indonesische Rebellen ringen mit der internationalen Friedenstruppe um die Vorherrschaft, und Sie stecken mittendrin. Wie Sie da heil rauskommen, erfahren Sie von uns.

Bis zu 150 Mitspieler liefern sich in Joint Operations von Electronic Arts wahlweise auf Seiten westlicher Streitkräfte oder im Dienst indonesischer Separatisten spannende Gefechte. Dafür stehen nicht nur Schusswaffen, sondern auch modernstes Kriegsgerät zur Verfügung: Vom Buggy über Truppentransporter und Luftkissenfahrzeuge bis hin zu schwer bewaffneten Black-Hawk-Hubschraubern. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Ausrüstung richtig einsetzen und die Matches gewinnen.

ALLGEMEINE TIPPS

1. Die richtige Uniform

In Joint Operations werden die Namen gegnerischer Spieler nicht eingeblendet. Daher ist es recht schwer, feindliche Truppen mit bloßem Auge zu erkennen. Das können Sie sich allerdings auch zunutze machen: gestalten Sie in den Spieler-Optionen Ihren Soldaten so, dass er gut getarnt ist. Wählen Sie möglichst eine langärmelige Uniform, die Ihre Konturen verwischen lässt. Der amerikanische »Scout-Sniper« der Friedenstruppe ist besonders schwer auszumachen. Auf Seiten der Rebellen bietet sich der Milizionär mit Kopftuch und Tigerstreifen-Uniform an. Tiefschwarze Overalls sehen zwar martialisch aus, fallen aber bei Tag und Nacht am meisten auf.



2. Bleiben Sie tief

Wie gut Sie gesehen werden, hängt auch von Ihrer Körperhaltung ab. Liegende Soldaten bleiben im kniehohen Gras nahezu unsichtbar. Zwar stellt das Spiel auf größere Distanzen Gras nicht mehr

dar, blendet darin versteckte Spieler jedoch ebenfalls aus. Wenn Sie beschossen werden, sollten Sie sich zu Boden werfen und einige Meter zur Seite rollen. So verliert der Gegner Sie schnell aus den Augen. Beziehen Sie nachts Stellung im Schatten, zum Beispiel unter Bäumen. Das verstärkt die Tarnung zusätzlich.



3. Waffe im Anschlag

Die Körperhaltung wirkt sich entscheidend auf Ihre Treffsicherheit aus. Liegend feuern Sie am präzisesten, stehend lassen die Schießkünste nach. Solange Sie aber über die Visiereinrichtung Ihrer Waffe blicken, können Sie sogar in Bewegung auf Distanzen bis 100 Meter noch recht gezielt Schüsse abgeben.

4. Terrain ausnutzen

Scharfschützen sollten über sehr große Distanzen im Liegen schießen, um ihre Treffsicherheit zu erhöhen. Allerdings schränkt dabei das Buschgras die Sicht stark ein. Suchen Sie sich also Gelände, das zum Ziel hin abfällt. So können Sie über das Gras hinwegblicken, bleiben aber trotzdem getarnt.

5. In Deckung gehen

Auch in Bewegung sollten Sie stets Ihre Umgebung einkalkulieren. Nutzen Sie das Unterholz, Gräben und Mulden aus, um ungesehen vorzurücken. Von einer Anhöhe herab können Sie sich Übersicht verschaffen. Jedoch nützt selbst der beste Tarnanzug nichts, wenn sich Ihre Silhouette klar gegen den Himmel abzeichnet. Zum Ausspähen der Umgebung sollten Sie sich daher stets unterhalb einer Hügelkuppe positionieren. Das gilt

auch, wenn Sie sich im Ansturm auf ein Ziel befinden und dabei eine Anhöhe überwinden müssen: Gehen Sie nicht am höchsten Punkt in Stellung, sondern erst etwas unterhalb auf der dem Gegner zugewandten Seite.



6. Feuer und Bewegung

Sobald Sie sich bewegen, werden Sie trotz guter Tarnung mit großer Wahrscheinlichkeit entdeckt. Rücken Sie also nicht langsam schleichend vor, da Sie dabei ständig ein leichtes Ziel abgeben. Sprinten Sie stattdessen zur nächsten Deckung, gehen Sie in die Hocke und halten Sie kurz inne. Schauen Sie sich nach Feinden um, bevor Sie weiterlaufen. Eingespielte Teams gehen im »überschlagenden Einsatz« vor: Während Team A vorstürmt, gibt Team B Feuerschutz. Sobald Team A stoppt, wechseln die Rollen: Team B überholt Team A, während das nun seinerseits Feuerschutz gibt.

7. Koordiniertes Vorgehen

Organisieren Sie sich über den Kommandeurs-Bildschirm in Teams, um die Absprache mit den Mitspielern zu erleichtern. Der jeweilige Teamchef kann seinen Kollegen Befehle erteilen



und Wegpunkte setzen. Damit entfallen langwierige Absprachen per Chat. Profis sollten zusätzlich Sprachprogramme wie Teamspeak oder Ventrilo einsetzen.

8. Rücken zur Sonne

Joint Operations hat einen zyklischen Tag- und Nachtwechsel, den Sie sich zu nutze machen sollten: In der Morgen- und Abenddämmerung blendet die Sonne; das Bild wird aufgehellt und verliert an Tiefenschärfe. Wenn Sie also mit der Sonne im Rücken angreifen, sieht Sie der Gegner schwerer.



9. Versteckte Gegner aufspüren

Leuchtspurgeschosse helfen normalerweise dem Schützen beim Zielen. In Joint Operations erleichtern sie außerdem die Ortung des Gegners. Denn dank der glühenden Projektile sehen Sie genau, von wo ein Feind schießt. Besonders Schafschützen müssen dies stets im Hinterkopf behalten. Nach einigen Schüssen sollten sie die Position wechseln, um nicht aufgespürt zu werden. Durch den hervorragenden 5.1-Sound des Spiels lassen sich Ihre Gegner zudem durch die Schussgeräusche orten. Lernen Sie, die Waffen des Feindes von den eigenen am Klang zu unterscheiden.

SOLDATEN-KLASSEN ALLGEMEINE TIPPS

10. Waffen und Gewicht

In Joint Operations entscheiden Sie sich für eine von fünf Kämpfer-Kategorien. Jede Klasse verfügt über eine Waffenauswahl, die Sie frei zusammenstellen können. Sie dürfen eine Primär-, eine Sekundär- und eine Zusatzwaffe sowie



Granaten mitnehmen. Dabei wird angezeigt, wie viel die Ausrüstung wiegt. Je schwerer er beladen ist, desto langsamer bewegt sich laut Anleitung Ihr Soldat. Sie können die Gewichtsangaben jedoch getrost vernachlässigen, sie wirken sich im Spiel kaum aus.

11. Ausrüstung voreinstellen

In den Spieler-Optionen können Sie neben Ihrem Aussehen auch Ihre favorisierte Klasse sowie die Ausrüstung der jeweiligen Kategorien einstellen. So müssen Sie im Spiel Ihre Bewaffnung nicht bei jedem Ableben von Hand auswählen und sparen wertvolle Zeit.

12. Schneller Nachschub

Im Spiel wechseln Sie Klasse und Ausstattung in der Waffenkammer. Wenn Sie den Ausrüstungs-Bildschirm wieder verlassen, ohne Veränderungen vorgenommen zu haben, wird Ihre aktuelle Waffenauswahl neu geladen. Um Ihre Munition schnell wieder aufzufüllen, drücken Sie daher an der Waffenkammer einfach zweimal die Benutzen-Taste.

GEWEHRSCHÜTZE

13. Primärwaffen

Der Gewehrschütze bildet das Rückgrat Ihrer Armee. Er ist besonders für den Kampf gegen feindliche Infanterie oder Fahrzeuge geeignet. Als Primärwaffe haben Sie die Wahl zwischen zwei Sturmgewehren: M16 und M4 auf Seiten der Joint Operations, AK 47 und AK 74 bei den Separatisten. Wahlweise werden die Gewehre mit einem Granatwerfer ausgestattet. Die vier Modelle unterscheiden sich in Feuerkraft und Handhabung nicht wesentlich voneinander. Sie sind im Einzelschuss auch auf große Entfernungen präzise und eignen sich im Feuerstoß-Modus hervorragend für den Nahkampf. Alternativ können beide Parteien die Maschinenpistole MP5 nutzen. Sie hat eine geringere Trefferwirkung als die Sturmgewehre und ist daher nicht empfehlenswert. In der schallgedämpften Ausführung beseitigt sie Gegner jedoch nahezu lautlos. Daher leistet sie bei nächtlichen Überfällen gute Dienste.



14. Granatwerfer

Mit dem am Gewehr montierten Granatwerfer bekämpfen Sie »weiche Ziele«: ungepanzerter Fahrzeuge oder kleine Gruppen von Infanteristen. Da die Granaten einer gekrümmten (ballistischen) Flugbahn folgen, müssen Sie beim Anvisieren die Entfernung zum Ziel berücksichtigen. Bestimmen Sie die Distanz mithilfe Ihres Fernglases, und stellen Sie vor dem Schuss die Entfernung in der Visiereinrichtung des Granatwerfers ein. Zu Ihrer eigenen Sicherheit wird die Granate erst nach einigen Metern scharf; das Ziel darf also nicht zu nahe sein. Um schnell aus dem normalen Feuermodus der Waffe zum Granatwerfer zu wechseln, drücken und halten Sie die »Special Weapon«-Taste.

15. Sekundärwaffen

Als Sekundärwaffe führt der Gewehrschütze eine Mossberg-Schrotflinte oder M1911A1-Pistole mit sich; die Joint Operations haben zusätzlich die Pistole M9, die Separatisten einen .357-Magnum-Revolver im Repertoire. Die Pistolen unterscheiden sich in der Handhabung kaum, haben jedoch unterschiedliche Magazinkapazität und Trefferwirkung: Während die .357-Magnum hohe Durchschlagskraft bei nur sechsschüssiger Trommel hat, wartet die M9 mit einem 15-Schuss-Magazin, dafür aber weniger Feuerkraft auf. Zielsichere Pistolenschützen auf Seiten der Rebellen bevorzugen daher den Revolver, die der Joint Operations den Colt M1911A1.

Sekundärwaffen dienen nur der Reserve. Im Nahkampf, etwa beim Erstürmen eines Bunkers, kann jedoch der Einsatz einer Schrotflinte sinnvoll sein: Diese schaltet auf kurze Distanz Gegner schon mit einer gezielten Geschossgarbe aus.

16. Zusatzausstattung

An Zusatzausrüstung führt der Gewehrschütze bis zu zwei Panzerabwehrraketen (AT4 beziehungsweise RPG-7) mit sich. Alternativ kann er Claymore-Minen oder einen Zielzuweiser einpacken. Die Raketenwerfer AT4 und RPG-7 zerstören ungepanzerter Fahrzeuge mit nur einem



Treffer, gepanzerte Truppentransporter benötigen hingegen zwei bis drei. Beachten Sie auch hier die ballistische Flugbahn des Sprengkopfes.


Mit ferngezündeten Claymore-Minen legen Sie Fallen oder sichern Bunker ab. Nutzen Sie das Laser-Gerät, um den Mörser-Kanonieren Ihres Teams ein Ziel zu markieren und ihre Treffsicherheit auf große Entfernungen zu erhöhen.

17. Handgranaten

Die Splittergranate ist besonders wirksam gegen Infanterie. Je länger Sie den Feuerknopf halten, desto weiter fliegt die Granate. Orientieren Sie sich dabei am Energiebalken am linken Bildschirmrand. Die maximale Wurfweite beträgt rund 40 Meter. Flashbangs setzen mit einem ohrenbetäubenden Knall Lichtblitze frei, die Ihre Opfer für kurze Zeit blenden und somit kampfunfähig machen. Das ist besonders bei der Eroberung von Bunkern nützlich: Werfen Sie eine Flashbang in das Gebäude, warten Sie auf die Explosion und stürmen Sie hinein. Mit den geblendeten Gegnern haben Sie nun leichtes Spiel. Per Rauchgranaten nehmen Sie dem Feind die Sicht oder machen eigene Truppen auf sich aufmerksam.

PIONIER

18. Sprengmeister

Der Pionier muss auf den Granatwerfer verzichten, hat dafür aber weit Schlagkräftigeres im Angebot: Er packt wahlweise Claymores, den M224-Mörser, Sprengsätze, ein Zielgerät oder Stinger-Raketen ein. Letztere sind der Alptraum jedes Piloten: In Sekundenschnelle fassen sie Flugziele auf und zerstören ungepanzerte Hubschrauber mit nur einem Treffer. Als Gegenmaßnahme kann der Pilot per -Taste Leuchtkugeln abwerfen, um die Rakete abzulenken.

Der M224-Mörser verschießt Granaten über weite Entfernungen. Auf große Distanz lässt die Präzision der Waffe jedoch stark nach. Feuern Sie daher nicht blindlings in Richtung Feind. Fordern Sie stattdessen Ihre Teamkameraden dazu auf, ein Ziel mit dem Laser-

Gerät zu markieren. Dadurch erhöht sich die Treffsicherheit des Mörsers beachtlich. Die Sprengsätze funktionieren nach demselben Fernbedienungs-Prinzip wie die Claymores, haben jedoch eine weit aus höhere Sprengwirkung.

MG-SCHÜTZE

19. Geballte Feuerkraft

Die MG-Schützen der Separatisten können zwischen dem PKM und der RPK-74 wählen, die der Joint Operations zwischen M240, M249 und M60. Wegen des großen Gewichts der Waffen verzichten MG-Schützen bis auf den Zielzeiger auf Zusatzausstattung.

Maschinengewehre haben eine hohe Durchschlagskraft und Feuerrate, sind jedoch im knienden oder stehenden Anschlag schwer zu kontrollieren. Sie sollten daher in erster Linie im Liegen geschossen werden. Deshalb ist es primäre Aufgabe der MG-Schützen, eigene Basen zu verteidigen oder angreifende Teams mit Deckungsfeuer zu unterstützen. MG-Schützen entfalten an den Außenseiten der Gruppe die größte Wirkung: Von hier aus nehmen sie das Angriffsziel mit kurzen Feuerstößen unter Beschuss und sichern die Flanken ab, während der Rest des Teams vorrückt.



SCHARFSCHÜTZE

20. Effektiver Einzelkämpfer

Den Scharfschützen stehen je vier durchschlagskräftige Gewehre zur Wahl: L115A, M82 werden von beiden Armeen genutzt, hinzu kommen M21 und SVD für die Separatisten und M24 und SR-25 für die Joint Operations.



Scharfschützen können mit einem einzigen gezielten Treffer einen Gegner auf große Distanz ausschalten. Allerdings sind sie im Nahkampf Soldaten mit automatischen Waffen unterlegen. Deshalb sollten Sie sich nicht in direkter Nähe der Teamkollegen aufhalten, um offene Feuergefechte zu vermeiden.

21. Ballistik beachten

Bei Schüssen über große Strecken ist es unerlässlich, die Flugbahn der Kugel einzukalkulieren. Benutzen Sie den Entfernungsmesser Ihres Fernglases, um im Zielfernrohr die richtige Distanz einzustellen. Nur so markiert das Fadenkreuz die Stelle, die Sie treffen werden. Sollten Sie keine Zeit zur Entfernungsmessung haben, orientieren Sie sich am Einschlag einer ersten Kugel und zielen Sie fortan entsprechend höher oder tiefer. Praktischerweise zeigt Ihnen das Wegpunkte-System die genaue Entfernung zum Marschziel an, so dass Sie das Fernglas nicht brauchen, wenn sich Ihre Gegner genau dort aufhalten.



SANITÄTER

22. Unsterbliche Mitstreiter

Sanitäter können verletzte Teamkollegen heilen und getötete Kameraden noch bis zu zwei Minuten nach deren Ableben zurück ins Spiel holen. Sie müssen zwar auf Zusatzausrüstung verzichten, sind aber ebenfalls mit Sturmge- wehren ausgestattet und daher alles andere als wehrlose Opfer. Allerdings können Sanitäter sich nicht selbst versorgen. Ihr Team sollte also zu gut einem Drittel aus Sanitätern bestehen, damit die gegenseitige medizinische Versorgung



klappt. Verletzte Mitspieler erkennen Sie am orangefarbenen bzw. roten Spielernamen. Da diese nicht per Funk um Hilfe rufen können, müssen Sanitäter selbstständig handeln. Kampfunfähige Soldaten dürfen hingegen mit der Taste [9] um medizinische Unterstützung bitten.

Sanitäter sind für einen erfolgreichen Angriff unerlässlich: geheilte Soldaten kämpfen an Ort und Stelle weiter, anstatt in der eigenen Basis neu starten und zurück zur Front laufen zu müssen. Schalten Sie gegnerische Sanitäter daher immer zuerst aus. Bedenken Sie allerdings, dass diese sich optisch nicht von anderen Spielern unterscheiden und deshalb nur zu erkennen sind, wenn einer der Angreifer seine Mitstreiter heilt.

VEHIKEL ALLGEMEINE TIPPS

23. Fahrgemeinschaften

Die Karten des Spiels sind ausgesprochen groß, oft müssen Sie einige Kilometer bis zu Ihrem Ziel zurücklegen. Daher sind Sie meistens auf Transportmittel angewiesen. Preschen Sie nie alleine mit einem Fahrzeug von dannen, sondern fragen Sie Ihre Kollegen per Funk, ob jemand mitkommen will. Öffnen Sie dazu mit [F10] die Funkbefehle, und suchen Sie mit der Taste [Q] nach Mitfahrern. Sie selbst können ebenfalls um eine Transportgelegenheit bitten: Drücken Sie [F10] und anschließend die [6].

Wenn Ihre Passagiere während oder kurz nach der Fahrt Punkte durch Abschüsse oder Eroberungen erzielen, erhalten Sie als Fahrer bzw. Pilot Assistenz-Punkte, die sich in der Gesamtwertung niederschlagen. Sobald Sie Ihre Mitfahrer unbeschadet am Zielort absetzen, gibt's ebenfalls Punkte.



24. Selbsterstörung

Fahrzeuge, die längere Zeit ungenutzt im Feld herumstehen, zerstören sich selbst. Andernfalls wären die Karten schnell mit herrenlosen Vehikeln übersät. Sollten Sie also auf Ihr Transportmittel angewiesen sein, halten Sie sich regelmäßig in dessen Nähe auf.

BODENFAHRZEUGE

25. Flotte Flitzer

Am Boden steuern Sie Amphibienfahrzeuge, Lkws sowie bewaffnete Buggies, Jeeps und Truppentransporter. Die Geländewagen ermöglichen schnelle Vorstöße. Truppentransporter bieten Raum für mehrere Personen, sind schwimmfähig und gut gepanzert. Sie eignen sich daher besonders für Großangriffe. Fahren Sie jedoch nicht geradewegs mitten ins Gefecht. Die Bordgeschütze sind zwar gefährliche und präzise Waffen, jedoch können die Fahrzeuge nicht repariert werden. Wenn Sie ein Gefährt verlieren, müssen Sie ein neues aus der Basis an die Front bringen. Bleiben Sie also im Hintergrund und unterstützen Sie die voranstürmende Infanterie, anstatt leichtfertig den Verlust des Fahrzeugs zu riskieren.



HUBSCHRAUBER

26. Lufttransport

Hubschrauber stellen die schnellsten Fortbewegungsmittel des Spiels dar. Besonders im beliebten Spielmodus »Advance and Secure« bringen Sie damit Ihre Truppen schnellstmöglich zum Einsatzort. Allerdings lassen sich Hubschrauber wegen ihres Lärms leicht orten. Da Helikopter außerdem kaum gepanzert sind, sollten Sie nie mitten in einem umkämpften Gebiet landen. Andernfalls kommt der Ausflug für Sie und Ihre Passagiere zu einem schnellen Ende.

27. Stauraum ausnutzen

Wie alle Fahrzeuge verfügen Hubschrauber nur über begrenzte Sitzplätze. Grö-



ßere Helis wie der dicke Black Hawk haben jedoch noch zusätzlichen Stauraum zwischen den Sitzen, so dass sie weitaus mehr Mitspieler transportieren können.

Die großen Chinook- und Halo-Helikopter sind wahre Packesel und dürfen neben einer Vielzahl von Soldaten noch ein bis zwei Fahrzeuge mitnehmen. Fahren Sie die einfach in den Laderaum.

28. Angriffs-Hubschrauber

Manche Helikopter haben nur Platz für zwei Personen, dafür hängen MGs oder Raketenwerfern unten dran. Aber auch die mit MGs bestückten Transport-Hubschrauber sind tödliche Waffen: Umkreisen Sie das Zielgebiet, so dass die Bordgeschütze das Feuer eröffnen können. Drehen Sie die Maschine jeweils seitlich zum Ziel, um den MGs optimales Schussfeld zu bieten. Die Passagiere dürfen selbstverständlich auch aus dem Hubschrauber feuern, sollten jedoch aufpassen, den Helikopter dabei nicht zu beschädigen.



BOOTE

29. Gefährliche Überfahrt

Mit Sturmbooten, Patrouillenbooten und Luftkissen-Fahrzeugen überqueren Sie die Gewässer zwischen den indonesischen Inseln. Sturmboote sind klein und wendig, Patrouillenboote hingegen schwer bewaffnet. Letztere bieten Platz für viele Infanteristen. Mit den Luftkissenfahrzeugen lassen sich gar ganze Armeen transportieren: Sogar schwere Truppentransporter finden auf ihnen Platz. Ein Nachteil der Boote: Auf der Wasseroberfläche gibt's keine Deckung. Ein gut platzierter Raketenstreifer kann die Seefahrt schnell beenden.

