

Feuer frei auf den Mond

Battlezone

Das Astronautenleben ist kein Zuckerschlecken: Essen aus der Tube und böse Feinde. Gegen letztere können wir Ihnen beistehen...

Activisions Battlezone bringt sowohl Echtzeit-Strategen als auch Action-Freaks zum Jubeln. Doch im Gegensatz zu Command&Conquer oder Dark Reign, wo man das Schlachtfeld von oben im Blick hat, ist es bei Battlezone ganz anders: Inmitten des brandenden Kampfgetümmels aus seinem Cockpit heraus gezielte Befehle zu erteilen, erfordert einige Übung. Wir haben Tips für die ersten Schritte, Standardsituationen und die ersten drei US-Missionen zusammengestellt.

Allgemeine Tips

BEFEHLE lernen

TIP 1: Auch wenn es sich simpel anhört: Prägen Sie sich die wichtigsten Befehlskombinationen ein! Vor allem schnelle Kommandofolgen an Recycler, Fabriken und Ihre Offensivtruppen sind entscheidend. Wer zu lange braucht, seine Wingmen zur Verteidigung heranzuholen oder ein Reparatur-Kit zu ordern, hängt schnell am Fallschirm.

MUNITION nachladen

TIP 2: Munition ist das A und O bei Battlezone. Achten Sie auf Ihren Vorrat – er schwindet auch bei kurzen

Feuergefechten rapide. Laden Sie unbedingt frische Geschosse, bevor Sie einen Großangriff starten, und schicken Sie Ihre Begleiter ebenfalls zum Munition-Fassen.

TIP 3: Die SLF-Waffenkammer versorgt Sie und Ihre Truppen auch über große Distanz mit Reparatur-Kits und Munition. Schützen Sie diese Anlage unbedingt – sonst ertönt im schönsten Frontalangriff nur noch das unangenehme Klicken einer leergefeuerten Waffe.



Laden Sie rechtzeitig Munition nach.

RECYCLER nutzen

TIP 4: Wenn keine Waffenkammer zur Verfügung steht, muß der Recycler ausreichen: Ordern Sie immer mal wieder Reparatur-Kästen und Munition, damit sie im Notfall schon bereitliegen.

TIP 5: Eine Kampfeinheit sollte sich immer in Ihrer Nähe halten. Falls Ihr Vehikel stark beschädigt oder leergegeschossen ist, können Sie schnell umsteigen.

Basisbau leichtgemacht

Sofort PRODUKTION aufnehmen

TIP 6: Wenn Ihre Produktionsanlagen (Recycler, Fabrik etc.) noch nicht mit Energie versorgt sind, sollten sie schleunigst zu den nächstgelegenen Geysiren schweben. Falls die ungünstig liegen, können Sie

Basis STRUKTURIEREN

An der FRONT produzieren

Genügend SAMMLER bereithalten

Eilig TÜRME bauen

später immer noch mit Ihrer Basis umziehen – zunächst ist es wichtiger, Abwehrtürme, Sammler und Truppen herzustellen.

TIP 7: Der Bau einer gut strukturierten Basis erfordert einige Überlegungen: Einerseits darf Ihr Camp nicht zu weit verstreut sein, weil es sich dann schlecht verteidigen läßt, andererseits blockieren dicht gedrängte Bauten das Schußfeld von Geschütztürmen.

TIP 8: Wenn Sie aus dem Briefing oder nach dem Neustart einer gescheiterten Mission in etwa wissen, von wo feindliche Angriffe zu erwarten sind, sollten Sie Recycler und Fabrik an der dem Feind zugewandten Seite Ihrer Basis installieren; natürlich nur, wenn hier auch ein Geysir entspringt. Die Gefahr eines Verlusts wird durch den Vorteil leicht wettgemacht, daß frisch produzierte Einheiten sofort zur Stelle sind und nicht erst zur Front marschieren müssen. Außerdem bleiben die Wracks zerstörter Fahrzeuge nahe beim Recycler liegen.

TIP 9: Sie sollten immer zwei bis drei Scavenger-Sammler bereitstehen haben. Ersetzen Sie zerstörte Schlepper daher sofort. Falls der nächstgelegene Schrotthaufen weit entfernt ist, lohnt sich der Aufbau einer Sammler-Flotte, die stetig Metall heranschafft.

Abwehr feindlicher Attacken

Eilig TÜRME bauen

TIP 10: Zu Beginn einer Mission ist es wichtig, schnell rund ein halbes Dutzend Geschütztürme aufzustellen.

Die sollten sich gegenseitig sichern können und ein freies Schußfeld haben – achten Sie also auf genügend Abstand zu anderen Gebäuden.

TIP 11: Auch Gefechtstürme sind mobil. Bevor Sie also neue teuer produzieren, lohnt



Zahlreiche Geschütztürme sichern Ihr Überleben.

es sich, die bereits vorhandenen kurzerhand zur nächsten Verteidigungslinie zu beordern.

HÜGEL nutzen

TIP 12: Kraterränder oder Hügelketten sind für Ihre Abwehrtürme ideale Standorte, da sie aus der erhöhten Position auch über eigene Truppen und Gebäude hinwegfeuern können.

Fliehende VERFOLGEN

TIP 13: Neben einer stationären Verteidigungsarmee aus schweren Panzern hält man auch eine schnelle Eingreiftruppe aus leichten Tanks oder Spähern bereit, die Attacken auf Sammler oder schwach verteidigte Stellungen abwehren kann.

TIP 14: Verfolgen Sie fliehende Gegner. Die ziehen sich nämlich oft zu ihrer Heimatbasis zurück, was Ihnen langwierige Aufklärungsaktionen erspart. Außerdem sind Flüchtende meist schwer angeschlagen und brauchen nur noch einen finalen Treffer abzubekommen.

Auf zum Angriff!

Auf PANZERUNG achten

TIP 15: Setzen Sie sich bei Attacken auf feindliche Basen und Großverbände immer in das am besten gepanzerte Vehikel, das zur Verfügung steht. Das ist zwar nicht immer das kampfstärkste, aber am sichersten: Im Kampfgetümmel endet Ihr unrühmlicher Schleudersitz-Flug sonst schnell tödlich.

ARTILLERIE einsetzen

TIP 16: Mörser und andere Artillerie sind ideale Waffen gegen Gebäude und langsame Gegner, da Sie aus sicherer Distanz Ihre Magazine leerfeuern können, bevor Sie zum Nahkampf übergehen. Auch in Battlezone empfiehlt sich die alte Panzertaktik, von einem Hügel herab zu feuern und wieder hinter der Deckung zu verschwinden.

TIP 17: Die raubvogelartigen Scouts sind zwar schnell, aber unterbewaffnet. Setzen Sie einzelne Jäger daher nur in Aufklärungseinsätzen, Rettungsmissionen und gegen angeschlagene Opfer ein.

Waffen KOM- BINIEREN

TIP 18: Stark gepanzerte Gegner oder Gebäude beharkt man mit verbundenen Bordwaffen, die man mit »Strg« und »F8« bis »F12« zusammenfaßt.

Abgeschossen! Was nun?

Im SCOUT fliehen

TIP 19: Wenn Sie abgeschossen wurden und fliehen müssen, ist der Scout die richtige Wahl: Er ist schnell bei Ihnen und holt Sie aus dem Gefahrenbereich.

Einen TURM übernehmen

TIP 20: Notfalls können Sie auch in einen Ihrer Geschütztürme klettern, denn das ist allemal sicherer, als ungeschützt zu Fuß weiterzukämpfen: Rufen Sie einen Turm herbei, steigen Sie ein, und drücken Sie die »K«-Taste – erst dann kann der Turm auch feuern.

Fahrzeuge ERBEUTEN

TIP 21: Falls keine freundliche Kampfeinheit bei Ihnen ist, hilft der Griff zum Scharfschützen-Gewehr: Peilen Sie einen feindlichen Piloten durchs Zielfernrohr an (er ist als heller Fleck im Cockpit zu erkennen), und schießen Sie ihn aus seinem Sitz. Denken Sie aber daran, daß Sie nur wenig Munition haben und sich mit dem Sniper-Gewehr nicht bewegen können!



Der feindliche Pilot erscheint als heller Fleck im Visier.

Die beiden Scavenger ESKORTIEREN

Die ersten drei US-Missionen

MISSION 1: Der kalte Krieg auf dem Mond beginnt ganz harmlos mit einer simplen Eskorte. Solange Sie keinen Scavenger-Sammler gebaut haben, erscheint auch kein Gegner – Sie sollten deshalb ein paar ungestörte Übungsrunden mit den verschiedenen Kampf-Vehikeln drehen, denn dies ist Ihre letzte Gelegenheit. Steigen Sie anschließend wieder in den Grizzley-Panzer ein, und erteilen Sie dem Recycler den Bauauftrag für einen Scavenger. Wenn der fertiggestellt ist, folgt man ihm zum Trümmerfeld und bekämpft die dort herumlungenden sowjetischen Jäger. Der Schutz des zweiten Scavengers ist genauso problemlos.

TÜRME richtig plazieren

MISSION 2: Diesmal wird schon schärfer geschossen. Lassen Sie den Command Tower hinter sich, und fliegen Sie schleunigst Richtung Südosten in die Wüste, um die ersten beiden sowjetischen Jäger abzuschießen. Daraufhin erscheint Ihr Recycler, der zum Geysir zwischen Kommandoturm und den Solaranlagen beordert wird und fortan laufend Geschütztürme produziert. Die positioniert man am Tower – mit freiem Schußfeld auf die Wüste. Mit den eintreffenden Reserven wird die letzten Attacke abgewehrt, die vom Süden her erfolgt. Anschließend sind die beiden Transporter zur Startplattform zu eskortieren. Fliegen Sie voraus, und räumen Sie die lauernden Feinde aus dem Weg. Sobald Sie bei den Transportern am Zielort sind, ist die Mission bestanden.

Transporter ESKORTIEREN

Das ARTEFAKT bergen

MISSION 3: Recycler und Fabrik folgen Ihnen zum nächsten Geysir-Paar. Hier produziert der Recycler zwei Sammler und fünf bis sechs Geschütztürme, die sich neben und zwischen den beiden Produktionsanlagen gefechtsbereit machen. Von nun an stellt die Fabrik Kampfruppen und einen TUG-Transportschlepper her. Wenn der Befehl zur Auf-



Mission 3: Lassen Sie den Schlepper nicht entkommen!

ARTEFAKT einsammeln

klärung der sowjetischen Streitmacht eintrifft, fliegen Sie mit zwei Wingmen zu Nav-Punkt 5 und kümmern sich dort um die wenigen Sowjet-Jäger. Die zurückgelassenen Truppen und Türme sollten mit Gegenangriffen alleine fertig werden. Ihr Schlepper sammelt anschließend unter Geleitschutz das Artefakt ein und kehrt zur Basis zurück. Falls ein sowjetischer Transporter Ihnen das Alien-Objekt unterwegs wegschnappt, müssen Sie ihn abschießen und sich das Artefakt zurückholen.

MD