

Armored Fist 2 – Allgemeine Tips

NovaLogics Fortsetzung der Kampfpanzersimulation ist ein wahrer Volltreffer. Wir haben uns für Sie hinter die Steuerknüppel des M1A2 Abrams Main Battle Tank geklemmt, um Ihnen wertvolle Tips zum Überleben auf dem Schlachtfeld zu geben.

- Zunächst müssen Sie sich auf dem Truppenübungsplatz in Twentynine Palms Ihre Sporen verdienen. Wenn Sie sicher mit dem Abrams umgehen können, wird es Zeit, das Gelernte in den Dienst des Weltfriedens zu stellen. Innerhalb der 40 Kampfmissionen werden Sie in die entlegensten Ecken der Welt geschickt. Die Einsatzziele vieler Missionen ähneln sich und werden im folgenden genauer besprochen.
- Die Missionen sind allesamt recht hektisch und actionreich. Die vorgegebenen Wegpunkte mögen zu Anfang recht hilfreich sein, aber sie sind nicht der Weisheit letzter Schluß. Die Punkte führen Sie nämlich nicht nur zum Ziel, sondern auch geradewegs in die Arme des Gegners. Das Umprogrammieren der Wegpunkte hat wenig Sinn und dauert viel zu lange. Suchen Sie sich lieber eine Route, die Sie auch ohne Wegpunkte finden. Keine Angst – das ist einfacher, als es sich anhört.

Angriff/Eroberung

- Angriffseinsätze haben meist eine gegnerische Basis, ein Flugfeld oder ähnliche Einrichtungen zum Ziel. Hierbei ist besonders auf die Anfahrt zum Missionsziel zu achten, da die offensichtlichen Zugangsrouten meist sehr gut verteidigt sind. Oft ist es einfacher, von einer entfernten Hügelkuppe aus das Ziel kurz anzupeilen und die Artillerie zu rufen, als sich mitten in die Höhle des Löwen zu begeben.
- Bei Eroberungsoperationen muß Ihr Ziel unversehrt bleiben und von gegnerischen Besatzungstruppen befreit werden. Artillerie ist hier denkbar ungeeignet!

Verteidigung

Bei Defensiv-Missionen müssen Sie ein Objekt vor einem gegnerischen Angriff beschützen. Das problematische daran: Der Gegner greift oft gleichzeitig aus mehreren Richtungen an. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, direkt am Einsatzpunkt zu verharren und die Gegner “kommen” zu lassen.

Eskorte

Das Absolvieren von Eskorten ist eine haarige Angelegenheit. Man kann seine Schützlinge nicht alleine lassen, und meistens haben die es auch noch eilig. Versuchen Sie, immer etwas vor dem Konvoi zu bleiben und alle Gefahren auf der Route auszuschalten.

Abfangen

Eine Abfangmission verlangt von Ihnen, eine gegnerische Truppe von Panzern oder eskortierten Transportern aufzuhalten. Nehmen Sie jeweils das erste und letzte Fahrzeug zuerst ins Visier, um einen Stau zu verursachen. Ihre Widersacher geben dann ein besonders einfaches Ziel für die Artillerie ab, da sie so schnell nicht wegkommen. Versuchen Sie, dem gegnerischen Konvoi direkt entgegenzufahren, da Sie dann immer nur von einem Fahrzeug zur gleichen Zeit angegriffen werden können.

Patrouille

Ihre Kompanie muß eine vorgegebene Route sichern und von gegnerischen Einheiten säubern. Achten Sie bei diesen Missionen besonders auf Funksprüche, die Sie über veränderte Missionsziele informieren.

Panzer-Taktiken

- Es bedarf einer gewissen Übung, die Kanone unabhängig von der Fahrtrichtung des Panzers auszurichten. Nutzen Sie die Möglichkeit, ohne Kursänderung in jede beliebige Richtung feuern zu können.
- Bleiben Sie in Bewegung! Sie sind ein sehr viel leichteres Ziel, wenn Sie irgendwo in der Gegend herumstehen und sich die Landschaft angucken.
- Motorrauch und Rauchgranaten sind besonders geeignet, um einen Rückzug zu verdecken. Leider nutzen Ihre Gegner diese Taktik auch.

Ziele bekämpfen

- In den meisten Fällen können Sie anrollende Gegner per Return einfach aufschließen. Leider passiert es öfter mal, daß der Gegner Ihr GPS beschädigt und der Zielaufschluß verlorengeht. Schießen Sie einfach – die Kanone ist bereits ausgerichtet, und oft treffen Sie trotzdem!
- Oft können Sie Ihr Ziel mit bloßem Auge erkennen, bekommen aber trotzdem keine Zielkoordinaten. In solchen Fällen ist es Zeit für wahre Treffkünste: Hüpfen Sie in den Schützenstand und schließen Sie das Ziel manuell auf. Dies hilft besonders bei eingenebelten Zielen!

Vorsicht: Sie können sich nicht ewig Zeit lassen. Schießen Sie nur manuell, wenn Sie vor anderen Angriffen sicher sind!

Artillerie und Luftunterstützung

- Artillerie braucht eine gewisse Zeit, um das Ziel zu treffen. Sie eignet sich also besonders für statische Ziele. Wenn Sie gegnerische Panzer mit der ARI eindecken wollen, zielen Sie immer auf das erste Fahrzeug.
- Luftunterstützung kann – im Gegensatz zu ARI – auch ohne festen Zielaufschluß angefordert werden. Die Unterstützung aus der Luft dient vor allem der Aufklärung. Lassen Sie die Flieger nicht alleine; wenn Sie gleichzeitig angreifen, ist der Gegner doppelt belastet!

Gelände

- Machen Sie sich das Gelände zu Ihrem Freund! Vermeiden Sie es, mit einer ganzen Kompanie auf weiten Feldern oder ungeschützten Anhöhen herumzustehen, sondern nutzen Sie die Deckung und den Schatten von Gräben und Senken. Ab und zu ist es schon ratsam, mit einem einzelnen Fahrzeug auf einen Hügel zu fahren, um einen schnellen Überblick zu bekommen.
- Leider macht sich der Gegner das Gelände auch zuzutze und versteckt halbe Armeen in Tälern. Seien Sie immer auf der Hut, hinter jedem Hügel könnte ein T-80 auf Sie warten.

Gegnerische Artillerie

Wenn Sie von Ihren Kollegen die Warnung vor ARI-Beschuß hören, stecken Sie bereits im tiefsten Schlamassel! Verlassen Sie sofort die Umgebung und suchen Sie Deckung!

IFV (Infantry Fighting Vehicle)

Bedrohung: Hoch

Munition: HEAT (SABOT)

Der BDRM und der BMP sind solche gepanzerten Truppentransporter, die zwar eine relativ geringe Panzerung haben, aber mit Geschwindigkeit und Lenkraketen aufwarten können. Diese Fahrzeuge dienen besonders als Aufklärer und kündigen nicht selten größere Verbände von MBTs an.

MBT – Main Battle Tank

Bedrohung: Sehr hoch

Munition: SABOT

Bei AF2 werden Sie auf zwei Modelle aus den russischen Stahlwerken treffen, den T-72 und den weiterentwickelten T-80. Diese Panzer sind extrem gefährlich und haben höchste Feuerpriorität. Genauso wie eine Ihrer SABOTs einen T-80 in Stücke reißt, kann ein gegnerischer MBT Ihnen mit einem einzigen Schuß den ganzen Tag verderben. Wenn Sie einen T-72/T-80 sehen, sollte Ihre Kanone ausgerichtet sein und eine scharfe SABOT in der 120mm-Kanone schlummern, um den Gegner zu einem rauchenden Stück Altmetall zu machen, bevor er das gleiche mit Ihnen tut.

Lufteinheiten: Hind Angriffshubschrauber und SU-25 Frogfoot Erdkampfflugzeuge

Bedrohung: Sehr hoch

Munition: MG und STAFF

Luftziele müssen so schnell wie möglich vom Himmel geholt werden, da sie über tödliche Raketen verfügen und obendrein den gegnerischen Truppen zur Aufklärung dienen.

Statische Ziele/Gebäude

Munition: HEAT, MG

Insbesondere Bunker und Wachtürme sollten Sie schnellstmöglich unschädlich machen.

Florian Weidhase