

German

Strategie- und
Taktikhandbuch

Für MOHAA

Inhalt

1	Intro	4
2	Optionen/Tasten	4
3	Optionen/Uniformen	5
4	Kommunikation.....	5
4.1	T-Chat.....	5
4.2	Kommandos und Antworten	5
4.3	Teamspeak.....	6
5	Waffen	6
5.1	Pistole	6
5.2	Gewehr	7
5.3	Snipergewehr.....	8
5.4	MP	8
5.5	MG	9
5.6	Bazooka/Panzerschreck (AT).....	9
5.7	Granate	10
5.8	Rauchgranate	10
5.9	Schrotflinte	11
5.10	Granat-Gewehr	11
5.11	Technischer Überblick	11
6	Bewegung.....	12
6.1	Gehen/Laufen	12
6.2	Links/Rechts.....	12
6.3	Springen	12
6.4	Ducken	12
6.5	Beugen.....	13
7	Element.....	13
7.1	Einfaches Element.....	13
7.2	Position und Schussfeld im Element	14
7.3	Bewegung und Geschwindigkeit im Element	14
7.4	Fortgeschrittenes Element	16
7.4.1	Verlassen eines Gebäude.....	16
7.4.2	Betreten eines Gebäudes	17
7.4.3	Bewegung.....	18
7.4.4	Antisniper	18
8	Sniping-Element.....	18
8.1	Planung und Durchführung einer Sniper-Mission	19
8.2	Bewegung zum Zielposten	19
8.3	Einrichten im Zielposten	20
9	Maps	22
9.1	Brest	22
9.1.1	Brest Routen	22
9.1.2	Brest Scharfschützenpositionen	22
9.1.3	Brest Taktiken Achse	23
9.1.4	Brest Taktiken Alliierte	23
9.2	Die Kreuzung	23
9.3	Stalingrad	23
9.4	Remagen.....	24
9.4.1	Remagen Routen	24
9.4.2	Remagen Taktik Achse	24
9.4.3	Remagen Taktik Alliierte	24

10	Spielmodus	24
10.1	Team-Match	24
10.2	Objective-Match.....	25
10.3	Tug-Of-War.....	25
10.4	Free-For-All	25
10.5	Freeze und Freeze Objective	25
10.6	Demolition.....	25
10.7	Libaration	25
10.8	Assassination.....	25
11	Abkürzungen und Begriffe.....	26
12	Tips und Tricks.....	26
12.1	Intro überspringen	26
12.2	Screenshot	26

Intro

„Das „**German Strategie- und Taktikhandbuch**“ dient als Anleitung für neue MOHAA. Kommentare, Anmerkungen, Widersprüche oder Themenvorschläge sind herzlich willkommen und können dem Autor per Email zugesendet werden. Dieses Dokument lebt davon, dass alle Ihren Senf dazugeben.

Bitte Änderungswünsche mit Kapitelangabe an djx8u5q02@sneakemail.com

Soweit möglich – werden die Änderungs- und Erweiterungswünsche zeitnah eingearbeitet und die aktualisierte Version bereitgestellt.“

Euer
CmdGabriel

Optionen/Tasten

Einer der wichtigsten Aspekte, um schnell und richtig zu spielen, ist eine gute Tastenbelegung. Dazu gehört

- die Tastenbelegung nach den eigenen Erfordernissen zu optimieren und
- die Tastenbelegung zu kennen und alle Möglichkeiten einzusetzen.

Wer MOHAA oder ähnliche Spiele im Single-Player Modus spielt, wird oft eine Belegung einsetzen, welche in etwa so aussieht:

- ↑ - vor
- ←, → - seitlich links, seitlich rechts gehen
- ↓ - zurück
- (space) – springe, anwenden

Diese Standardbelegung ist natürlich sehr intuitiv, da die Pfeile „bildlich“ zu lesen sind.

Allerdings hat eine solche Belegung einen erheblichen Nachteil:

Die große Entfernung zu Sondertasten (ducken, springen, laden, benutzen und vor allem links/recht beugen (um die Ecke schauen)) sind so weit weg, dass Sie viel zu wenig eingesetzt werden. Der Nutzen wird in Kapitel 6 Bewegung näher erläutert.

Schauen wir mal die Belegung an, welche im Augenblick auf meiner Tastatur definiert ist:

- Q – beugen links
- W – vorwärts gehen
- E – beugen rechts
- A – links seitwärts
- S – rückwärts
- D – rechts seitwärts
- Y,C - ducken
- X – Benutzen

Es fällt auf, dass die wichtigsten Bewegungsfunktionen unmittelbar nebeneinander liegen. Zusätzlich sind die Tasten im Linken Bereich, so dass man sich bequem mit der linken Hand bewegt, während die rechte Hand auf der Maus ist.

(Linkshänder könnten eine Belegung im Bereich O,P,Ü,L,Ö,Ä, usw. verwenden.)

Konsequenterweise muss erwähnt sein, dass die Standardtaste Y für Kommunikation auf eine andere Stelle gelegt werden muss (Y-Chat).

Grundsätzlich sollte man die Belegung an die eigenen Bedürfnisse anpassen und alle Spielarten der Bewegung kennen.

Optionen/Uniformen

In den Multiplayer-Optionen kann man jeweils als achse oder alliierter Spieler eine Uniform wählen.



Hinweis: Auf versch. MOHAA Servern kann man neue Uniformen herunterladen. Diese müssen jedoch auch auf dem jeweiligen Server installiert werden, sonst werden nur Standarduniformen angezeigt.

Bei der Auswahl einer geeigneten Uniform gibt es zwei wichtige Aspekte zu betrachten:

- Tarngrad

Ist die Farbe der Uniform ähnlich der Umgebung, dann nimmt der Gegner die eigene Position erst später wahr (in diesem Zusammenhang auf die Hinweise zum Thema 8 Sniping-Element beachten).

Da das Teamzeichen (Symbol über dem Kopf der Mitspieler) auf kurze Entfernung nicht zu sehen ist, kann es auf engen Maps auch Sinn machen die Tarnung so zu wählen, dass die Uniform der Uniform des Feindes ähnlich ist.

- Identität

Durch eine stark von der Umgebung und den anderen Spielern abweichende Farbe kann man natürlich auch bewusst die Aufmerksamkeit der gegnerischen Spieler auf sich lenken. Dies kann mit folgenden Zielen Sinn machen:

- (a) Ablenken vom eigenen Sniper
- (b) Ablenken von schwächeren Teammit Spielern
- (c) Feuer der Feinde provozieren, weil man sich sicher ist, schnell genug zu reagieren und genauer zu treffen.

Im Tarnmodus bedeutet das konsequenterweise für verschiedene Maps unterschiedliche Uniformen zu wählen. Der Wechsel ist über [ESC] – Multiplayer Optionen jederzeit möglich. Die Aktualisierung findet nach der nächsten Map oder bei plötzlich eintretender Bleivergiftung beim nächsten Respawn ein.

Kommunikation

Kommunikation sollte in jedem Team/Element verwendet werden, um die Spielbewegung zu koordinieren und damit bessere Ergebnisse zu erzielen:

„3 MG richten mehr Schaden an, als 1 MG“ (aktuelle amerikanische Volksweisheit)

T-Chat

Standardmäßig auf der T-Taste liegt die Funktion mit der man Texte an die Teammitglieder senden kann. Doch Vorsicht: Das Nachrichtensymbol erscheint über eurem Kopf.

Kommandos und Antworten

Meist auf den F-Tasten liegen die Eingangsменüs für die vorbelegten Kommandos. (F3 – 3 : Mir nach!), usw.

Diese vorbelegten Werte enthalten

Befehle:

- mir nach, du gehst vor, gib mir Deckung, usw.

Antworten:

- Ja, Nein, Danke (ja wir sind höflich), ...

Warnungen

- Vorsicht, Heckenschütze, Granate, usw.

Diese Funktionen sind praktisch, um als Element gemeinsam in die Schlacht zu ziehen. Siehe hierzu auch Kapitel 7.4.

Teamspeak

Neben dem „in einem Raum sitzen“, ist Teamspeak die technisch schnellste Möglichkeit während dem Spiel zu kommunizieren.

Bei Teamspeak handelt es sich um eine Software, die vor dem Spiel gestartet werden muss. Hierfür benötigen die Spieler die kostenlose Teamspeak Software und ein Headset (Kopfhörer mit Mikrofon, ca. 5-8 Euro). Um die Datenrate zu minimieren stellt man Voice-Activation ein – also es werden nur dann Daten gesendet, wenn man spricht.

Der Spieler startet den Teamspeak-Client und verbindet sich mit einem claneigenen oder freien Server (sprich: missbraucht einen fremden Server) und wählt dort einen Kanal aus (Team1/2 oder Achse/Alliierte, usw.).

Dann startet er das Spiel und wählt naheliegenderweise das Team aus in dessen Teamspeakkanal er ist.

Nun können alle Spieler eines Team (alle die den gleichen Kanal gewählt haben) während dem Spiel miteinander über das Abendsessen oder die Position des gegnerischen Snipers sprechen.

Bei einem möglichen Clan-War soll TS dann eingesetzt werden.

Waffen

Es gibt gute und gute Waffen. Das bedeutet, dass es nicht wirklich schlechte Waffen gibt. Aber man sollte sich schon überlegen, welche Waffe man zu welchem Zweck einsetzt und auf welcher Map einsetzt.



Hinweis: Je nachdem ob man auch auf anderen Servern (freie Internetserver) spielt, können die gleichen Waffen unterschiedliche Wirkungen haben! Im Zweifelsfall ausprobieren.

Pistole



Abbildung 1 Colt 45

Die Pistole hat eine geringe Durchschlagskraft ist wegen der schnellen Feuerrate im Nahbereich aber unverzichtbar. Insbesondere, wenn man selbst mit einem Gewehr spielt, welches keine hohe Feuerrate hat (deutsches Gewehr oder alle Snipergewehre) und ein Gegner in den Nahbereich kommt. Zusätzlich kann man mit der Pistole auch zuschlagen, was sich anbietet, um

- Munition zu sparen und
- effektiv sein kann, wenn der andere im Nahkampf ist und gerade Nachladen muss (dann ist er wehrlos).

Die Pistole hat (genau wie die Granate) noch einen erheblichen Vorteil, wenn Sie als Primärwaffe gewählt wird: Man kann mit der Pistole in der Hand wesentlich schneller laufen.



Abbildung 2 WALTHER P38

Manchmal ist auf (1) zusätzlich eine schallgedämpfte Pistole verfügbar. Die niedrige Feuerrate und die Richtungsanzeige bei Angriffen im Kompass führen jedoch dazu, dass diese Waffe kaum sinnvoll nutzbar ist.

Es ist anzumerken, dass die Munition je nach Server auf 1-3 Magazine begrenzt ist. Eine Pistole ist daher kein MG Ersatz.

Gewehr



Abbildung 3 M1 Garand

Das Gewehr (2) ist eine sehr gute Waffe auf mittlere bis große Entfernung – insbesondere, wenn man präzise spielt. In unserer Konfiguration benötigt man in der Regel 2 Treffer, um einen Gegner auszuschalten. Treffer im Kopfbereich erledigen sich das sofort.

Mit einem normalen Gewehr kann man auch zuschlagen.

Das Gewehr ist auch eine gute Übungswaffe, um das präzise Treffen zu üben. Das alliierte M1 Garand Modell hat (auf den meisten Servern) eine sehr hohe Feuerrate und ist daher auf große Entfernungen oft besser einzusetzen, als ein MP/MG.

Die deutsche Version des Gewehrs hat eine wesentlich niedrigere Feuerrate und wird daher selten eingesetzt.



Hinweis: Es bietet sich an, das normale Fadenkreuz (Crosshair) durch ein präziseres auszutauschen. Solche crosshair-Dateien sind als PK3 Files auf versch. MOHAA Foren/Servern zu haben.



Hinweis: Auf den meisten Servern haben Spieler, die ein Gewehr wählen mehr Granaten und Rauchgranaten zur Verfügung als Spieler mit schwereren Waffen.

Snipergewehr



Abbildung 4 Springfield '03 Sniper Rifle

Das Snipergewehr (2) zeichnet sich vor allem durch das Zielfernrohr aus. Es ermöglicht auf große Entfernungen sehr genau zu treffen. Es ist allerdings schwer ein bewegtes Ziel zu treffen, dass sich quer und schnell zur Schussrichtung bewegt. Siehe auch 8 Sniping-Element. Anstatt der Sekundärwirkung „schlagen“ schaltet das Snipergewehr das Zielfernrohr auf. Daher sollte der schnelle Wechsel zur Pistole geübt sein, wenn ein Feind auf die eigene Position vorrückt.

Bitte auch in Kapitel „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ die aktuellen Regeln zu dieser Waffe beachten.

MP



Abbildung 5 Deutsches MP40 SMG



Abbildung 6 MP44 Thomson

Die Maschinenpistole hat die höchste Feuerrate. Das Achse-Modell wird aber meist – zu Gunsten des MG/Sturmgewehrs – nicht verwendet.

Die MP findet Ihren Einsatz meist auf Karten, in denen viel Bewegung ist und wo über kurze Entfernungen gekämpft wird (z.B. Südfrankreich). Der große Nachteil, ist dass sowohl MP als auch MG im Dauerfeuer nach oben wegziehen. Es gibt Spieler, die können mir kurzen Feuerstößen jedoch auch sehr präzise treffen. Man kann mit dieser Waffe auch schlagen – im Nahkampf lohnt es sich manchmal das Magazin NICHT leer zu ballern, sondern den Gegner mit ein, zwei gezielten Schlägen auszuschalten.

MG



Abbildung 7 Bar Rifle MG

Das alliierte, schwere MG hat eine etwas niedrigere Feuerrate, als die MP. Dafür hat es eine sehr hohe Durchschlagkraft und kann mit sehr kurzen Feuerstößen fast wie ein Gewehr eingesetzt werden. Es ist geeignet, um Durchgänge zu blockieren und sich zu verschanzen.

Die deutsche Version ist das leichtere, tragbare Sturmgewehr ST44. Es hat eine Feuerrate, die genauso hoch ist, wie das der deutschen MP und wird daher oft vorgezogen.

Insbesondere die MG lassen sich hervorragend per Gehör orten und identifizieren: Wenn man in ein Gefecht verwickelt wurde, lohnt es sich also bald den Standort zu wechseln.

Bazooka/Panzerschreck (AT)

Diese Waffen werden eigentlich gegen schwere Ziele (Panzer, etc.) eingesetzt, die es im Multiplayer-Modus nicht gibt. Das Haupteinsatzgebiet im Multiplayermodus ist das „clearen“ von Räumen. Insbesondere in der Stalingradmap stellen sich einige Spieler gerne in den Hof und halten nach feindlichen Spielern Ausschau: Ein Schuss, ein Treffen.

Nachteile sind die begrenzte Munition und die relative Unbeweglichkeit des Trägers. Ähnlich wie bei einem Sniper-Element, sollte ein AT-Träger immer von einem zweiten Spieler beschützt werden. Ein weiterer Nachteil ist das eingeschränkte Sichtfeld.

Bitte auch in Kapitel „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ die aktuellen Regeln zu dieser Waffe beachten.



Hinweis: Auf einigen öffentlichen Servern ist die Bazooka/AT nicht verfügbar. Der Spieler startet bei Auswahl ohne Waffen! Man kann jedoch Waffen von gefallen Soldaten aufheben.

Granate

Zu dieser Sekundärwaffe ist einiges zu sagen: Es gibt zwei Wurfmodi. Beim Primärmodus wird die Granate (5) weit geworfen. Im Sekundärmodus wird beim drücken der rechten Maustaste der Stift gezogen – die Granate explodiert 5 Sekunden später, auch in der eigenen Hand. Lässt man die Taste los wird die Granate über KURZE Distanz geworfen. In der Regel sollte man dann schnell seine Position von der Granate wegbewegen.

Einsatzmöglichkeiten für Granaten sind

- Räume säubern: Ist bekannt oder vermutet, dass ein Raum von feindlichen Spielern besetzt ist, lohnt sich das Werfen einer Granate, um den Raum zu säubern.
- Gruppenangriff: Stehen mehr als ein feindlicher Spieler in einer Gruppe nahe beisammen, geht die Bereinigung dieser Spieler mit einer Granate oft schneller und sicherer, als mit Schusswaffen.
- Seiten absichern: es gibt offene Türen und Fenster aus denen immer wieder feindliche Kräfte kommen. Wenn diese Türen auf dem Weg zum Einsatzgebiet liegen und man sich nicht lange damit beschäftigen will, kann man eine Grante in den Raum werfen und einfach weitergehen. So verhindert man Kundschaft von hinten.
- Flaschenhals/Blockade: Es gibt Stellen (z.B. Brücke in der verschneiten Stadt oder Gartenweg in Remagen) die werden traditionell durch Granatwurf über längere Zeit frei gehalten. Auch mit Anschleichen ist dies nicht zu lösen, da die Granaten an diesen Stellen sowieso nur auf Verdacht geworfen werden.



Abbildung 8 Frag



Abbildung 9 Deutsche Stielgranate

Für alle Granaten auf nicht freies Sichtfeld gilt: Im Kompass checken, ob sich dort eigene Einheiten aufhalten. Die mögen Granaten genauso wenig, wie der Feind.

Die deutsche Stielgranate hat bessere „Flugeigenschaften“ und ist daher weiter zu werfen, während bei der amerikanischen Splittergranate der Explosionsradius größer ist.

Rauchgranate

Rauchgranaten (5) dienen der Sichtverschleierung. Die Wurfmodi sind identisch, wie bei den Splittergranaten. Sie werden hauptsächlich zur Sichtverdunkelung eingesetzt. Setzt ein

Teammitglied eine Rauchgranate ein, um ein Ziel zu erreichen, kann man ihn unterstützen, indem man den Nebel durch eigene Rauchgranaten verstärkt.

Schrotflinte

Die alliierte Schrotflinte (6) hat wegen der begrenzten Reichweite selten taktische Bedeutung im Multiplayer Spiel. (Meist nur in Karten, die nur in Gebäuden spielen)

Granat-Gewehr

Das deutsche Mörsergewehr (6) vereinigt die Vorteile von Granate und normalem Gewehr. Eine interessante Alternative, die bisher kaum Beachtung findet. (Vermutlich, weil das reguläre Gewehr auch nicht gerne verwendet wird.)

Mit dem Sekundären Modus, kann man auf das Gewehr eine Mörsergranate laden, die eine höhere Reichweite als eine handgeworfene Splittergranate hat.

Technischer Überblick

Hier zum direkten Vergleich die technischen Daten der einzelnen Waffen in der Standardkonfiguration für Multiplayer.

:

	Type	Reichweite	Feuerverzögerung	Schaden
Bar	MG	4000	0.12	30
Bazooka	Heavy			
Colt45	Pistol	4000 / ?		30
Kar98	Rifle	4000 / long	1.1	90
Kar98-Sniper	Rifle	4000 / long	2	106
M1 Garand	Rifle	4000 / ?	0.15	48
M2 Frag Grenade	Grenade		0.75	
MP40	SMG (MP)	4000	0.086	25
Stg44	MG	4000 / short	0.086	27
P38	Pistol	4000	0.16	35
Panzerschreck	Heavy		1	
Shotgun	Heavy	1000 / short	0.75	17
Hi-Standard Silenced	Pistol	4000 / short	1	15
Springfield '03 Sniper	Rifle	4000	2	106
Stielhandgranate	Grenade		0.75	
Thompson	SMG	4000 / short	0.086	25

Die Werte sind im Multiplayermodus verändert gegenüber den Standard-Spiel, um alliierte und deutsche Waffentypen auszugleichen.

Die Werte können grundsätzlich Server-seitig überschrieben werden.

Hinweise zum Lesen:

Der Schaden ist der prozentuale Schaden bei einem Körpertreffer. Kopftreffer machen mehr Schaden, Treffer an Armen und Beinen machen weniger Schaden.

Aus der Liste ist ersichtlich, dass man mit einem SMG/MP mit Damage=25 mindestens vier Treffer benötigt.

Bewegung

Um ein effizientes Spiel zu ermöglichen, sollte alle Bewegungsmöglichkeiten auf passenden Tasten liegen und eingeübt sein.

Gehen/Laufen

Das Gehen und Laufen geht mit einer leichteren Waffe in der Hand schneller. Will man also ein kurzes Stück ohne Deckung laufen, bzw. bewegt man sich durch sicheres Gebiet (z.B. auf sehr großen Maps öfter der Fall), dann nimmt man besser eine Pistole oder Granate in die Hand, um schneller zu sein.

Üblicherweise haben alle Spieler den schnelleren Laufmodus aktiviert, jedoch hat auch das Gehen bisweilen Sinn.

Insbesondere beim um die Ecke „pirschen“ kann es Sinn machen kurz auf den langsamen Modus zu wechseln.



Hinweis: Auf manchen Multiplayer-Server ist der schnelle Laufmodus deaktiviert.

Links/Rechts

Wir gehen davon aus, dass jeder die links/rechts Tasten benutzt, um seitwärts zu gehen und das Ziel im Auge zu behalten.

Die sog. Straffing Funktion hat aber noch andere Anwendungen. Z.B. bekommt man mit ihr einen hervorragenden Zickzacklauf hin, ohne Geschwindigkeit einzubüßen oder die Zielrichtung zu ändern. Ein guter Schutz gegen Sniper!

Man sollte es aber üben und sich angewöhnen immer wieder die Haken zu schlagen, indem man die Funktion links/rechts verwendet.

Springen

Das Hauptanwendungsgebiet ist das erklimmen von Kisten, Leitern, usw. Daneben wird die Springfunktion auch verwendet um eine zu springen. Hierdurch versuchen einige Spieler dem Feuer des Gegner zu entgehen.

Ob das sinnvoll ist, mag jeder selbst ausprobieren. Es ist zu empfehlen, dass jeder das präzise Treffen auch auf bewegte Ziele übt.

Die letzte Funktion des Springens (noch realistischer als die zweite Funktion) ist der Nahkampf. Durch akrobatisches Hopsen und Beugen ducken sich die Spieler durch den Kugelhagel aus 10 MGs – und haben damit oft Erfolg.

„Wenn man ein Jump-And-Run Geschicklichkeitsspiel spielen will, dann ist das sicher toll. Fürs taktische Teamspiel trägt diese Spielweise nicht wirklich etwas zum Spielerlebnis bei.“, meint CmdGabriel.

Ducken

Der Hauptvorteil des Duckens ist, dass man (vielleicht) nicht gesehen wird. Auf der anderen Seite wird man ziemlich unbeweglich und gibt ein gutes Ziel ab.

Geduckte Leute geben wesentlich bessere Sniperziele ab, da sie sich nicht schnell bewegen können! Daher sollte man es nur sehr dosiert einsetzen.

Es gibt Leute, die im Nahkampf auf Ducken setzen: Übt das Tiefschießen.

Steht man hinter einer Deckung, macht es übrigens Sinn, sich während des Ladens zu ducken. Als Sniper macht es Sinn sich nach jedem Schuss sofort zu ducken, bis das Gewehr wieder einsatzbereit ist.

Beugen

Das schräge Beugen wird verwendet, um einen Blick um die Ecke zu werfen oder um die Deckung besser auszunutzen. Diese Bewegungstechnik sollte sich jeder angewöhnen. Insbesondere, wenn das Element als Teamgruppe etabliert ist, sollte jeder schauen, dass er nicht wegen fauler Unvorsichtigkeit an den Startpunkt zurückgeworfen wird.

Es gibt Leute, die Laufen nur mit ständigen hin- und herbeugend durch die Gegend (wie realistisch!), um nicht getroffen zu werden. Hier gilt: Verwendet Splittergranaten!

Es gibt wohl auch Skripte, die so angepasst sind, dass beim Straffing immer der Beugemodus zusätzlich aktiviert wird. Während das sehr nützlich ist, weil man schwerer getroffen wird ist das eigentlich schon fast ein Cheat und verachtenswert.

Element

In diesem Kapitel sollen einige Aspekte des Zusammenspiels innerhalb eines Teams erläutert werden.

Ein Element ist eine Kampfeinheit, die sich gemeinsam bewegt. Je nach Anzahl der Spieler können sich durchaus auch mehr als ein Element pro Seite bilden.



Im Team-Match kommt macht das Spielen auch ohne Elementbildung Spaß, da man ja gleich weiterspielen kann, wenn man getroffen wurde. Im Objective-Match oder Demolition dagegen kommt es darauf an, mit möglichst vielen Spielern am Ziel anzukommen und die Aufgaben zu lösen. Einzeln ist das oft nicht machbar.

Üblicherweise gibt ein Elementmitglied die Richtung vor. Durch entsprechende Kommunikation wird ausgemacht, wer bestimmt, wo es langgeht (ich gehe voraus/sie gehen voraus).

Hauptvorteil eines Elements ist die höhere Feuerkraft und die bessere Abdeckung des möglichen Feindbereichs.

Die Elementbildung hat auch Gefahren/Nachteile:

- Sind alle Spieler in einer Richtung unterwegs, gibt es oft einen zweiten Weg, auf dem Gegner das eigene Lager besetzen können und so Spawnkilling betreiben können. Alternativ können die Gegner über eine alternative Route von hinten kommen.
- Bewegen sich die Mitglieder eines Elements zu nahe beieinander, dann kann es leicht passieren, dass mit einer einzigen Granate ein ganze Element ausgeschaltet wird. Daher Vorsicht und Mindestabstand einhalten!

Einfaches Element

Die „normale“ Bewegung sollte eigentlich nicht erläutert werden müssen, dass kennen wir aus allen möglichen Krimis und Actionfilmen:

Immer einer bewegt sich bis zur nächsten Ecke und deckt dann die nachrückenden Teammitglieder.

Beim Öffnen von Türen oder Ausheben von Sniperpositionen werden oft Granaten geworfen. Da der Werfer meist relativ schutzlos ist, wird dieser von den Elementmitgliedern gedeckt. Einfache Elemente finden sich spontan zusammen und funktionieren auch unter Mitspielern auf öffentlichen Servern ganz gut auf Zuruf. (Wenn man einen gefunden hat, der kapiert, was man meint.)

Spielt ein einfaches Element, sind einige Grundregeln zu beachten. Typischerweise führt der Verstoß gegen diese Regeln zum Misserfolg.

Position und Schussfeld im Element

Es kommt immer wieder vor, dass ein Element ineffektiv ist, weil sich die Spieler gegenseitig „im Weg“ stehen und somit das Schussfeld einschränken. Dummerweise sind die schweren MG der Feinde aber so durchdringend, dass durchaus mehrere eigene Spieler ausgeschaltet werden können, ohne dass man selbst zum Schuss kam.

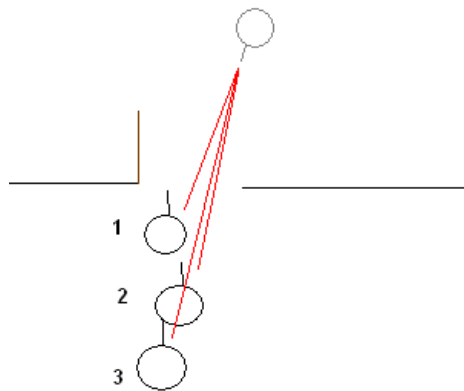


Abbildung 10 Schwarz 1-3 wollen den Raum betreten.

In „Abbildung 10 Schwarz 1-3 wollen den Raum betreten.“ Sieht man, wie ungünstig Schwarz steht. Während nur Schwarz 1 in den Raum sehen kann und potentiell auf Gefahren reagieren kann, stehen alle Mitglieder von Schwarz im Schussfeld von Grau. Gelingt es Grau (wovon auszugehen ist), Schwarz 1 auszuschalten, so werden Schwarz 2 und Schwarz 3 im selben Feuerstoß eliminiert.

Besser wäre eine Grundposition, ähnlich wie in „Abbildung 16 Element betritt ein Gebäude (Südfrankreich)“ gewesen.

Bewegung und Geschwindigkeit im Element

Es ist wichtig, die richtige Geschwindigkeit im Element zu wählen. Rennt der erste in gespannter Erwartung auf den ersten Kontakt los, dann spielt die Gruppe nicht mehr als Element, sondern läuft einfach der Reihe nach ins Unglück.

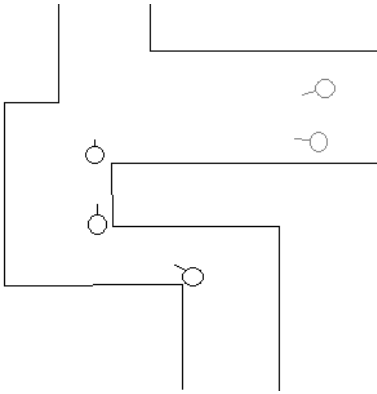


Abbildung 11 Das Element (schwarz) hat sich aufgelöst und läuft der Reihe nach in den Hinterhalt von Grau.

Stattdessen sollten sich immer nur ein Spieler aus dem Element bewegen. (Ausnahme: erfolgter Kontakt). Bei der im folgenden beschriebenen Bewegungssequenz bewegt sich immer nur der letzte Spieler im Team.

Erfolgt ein Kontakt greifen alle Spieler ein.

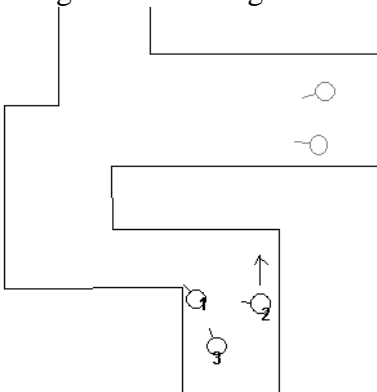


Abbildung 12 Bewegung 1

Schwarz 1 hat mit dem Blick um die Ecke den nächsten Bereich gesichert. Nun kann Schwarz 2 seitlich vorrücken, um ggf. noch Feinde zu entdecken, die links außerhalb des Sichtbereichs von Schwarz 1 sind. Schwarz 3 ist in Warteposition, bzw. sichert die Seiten und den Rücken.

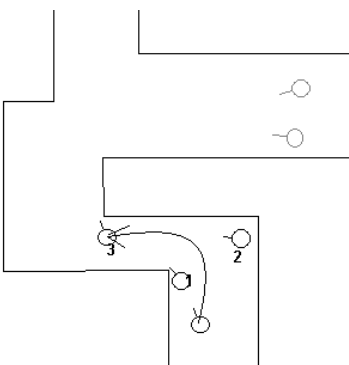


Abbildung 13 Bewegung 2

Schwarz 2 ist in Position und der Bereich links von Schwarz 1 und Schwarz 2 ist sauber. Nun kann Schwarz 3 vorrücken und übernimmt für den nächsten Bereich die Aufgabe, welche eben noch von Schwarz 1 übernommen wurde. Schwarz 2 sichert nun die Seiten und den Rücken.

Abbildung 14 Bewegung 3

Jetzt übernimmt Schwarz 1 die Sicherung des Bereichs außerhalb der Sicht von Schwarz 3 (also nach rechts), indem sich Schwarz 1 seitlich nach links bewegt.

Wäre der Feind (Grau) nicht statisch, sondern wäre vorgerückt, dann würde Schwarz 1 ihn jetzt sehen, bzw. Schwarz 3 hätte ihn schon (aus der Deckung!) unter Feuernehmen können, bevor Schwarz 1 weiter vorgerückt wäre.

Fortgeschrittenes Element

Im fortgeschrittenen Element hat jeder seine Aufgabe. Dies ist der Hauptvorteil gegenüber dem „einfachen Element“, wo die Bewegung quasi wechselseitig vorgenommen werden muss. Eine enge Kommunikation ist dabei unumgänglich, oft wird Teamspeak verwendet. Meist gibt es eine Grundverteilung der Aufgaben. Eine mögliche Aufteilung eines 5 Personen Elements ist Operator, Team Rot und Team Blau. Bei MOHAA würde man die Personen vermutlich eher mit Namen ansprechen ;-).

Für die folgenden Erklärungen gehen wir jedoch von diesen Bezeichnungen aus, um die Situationen einfacher zu beschreiben:

- Der Operator befiehlt bis zu zwei Teams a zwei Personen. Er gibt die Richtung vor, nennt Ziele, usw. Er hat hauptsächlich Feuerschutzaufgaben (MP/MG).
- Team Rot ist nur nach vorne gerichtet. Sie greifen an, stürmen Räume, usw. Als Bewaffnung würden typischerweise leichte MP oder Sturmgewehre verwendet.
- Team Blau wird bei mehr als einem Ziel für die gleichen Aufgaben, wie Team Rot eingesetzt. Wird nur ein Ziel angegriffen, bzw. ein Hauserobert, ... dann sorgt Team Blau für Schutz von Hinten (Blau 2) (Gefahr der alternativen Route!) und für Feuerschutz zu den Seiten (Blau 1). Meist setzt Team Blau schwerere Waffen (MG) als Team Rot ein, teilweise auch eine Mischung MP/MG.

Anbei einige Beispielbeschreibungen zum Vorgehen im Teamspiel mit einem fortgeschrittenen Element von fünf Spielern. Die Idee sollte greifbar sein, so dass die Techniken auch für weniger Spieler anpassbar sind.

Verlassen eines Gebäude

Beim Verlassen von Gebäuden (z.B. in Südfrankreich) stellt man auch immer ein gutes Ziel für den Feind zur Verfügung: durch die offenen Tür wird man quasi angekündigt.

Eine typische Technik ist hier:

- Einer mit leichter Waffe (typischerweise Blau1) rennt weit zur Tür heraus und zieht das Feuer auf sich.
- Kurz später verlässt das rote Team das Gebäude und sichert den Bereich unmittelbar an der Tür.
- Sollte Blau 1 unter Feuer geraten sein, ist es die Aufgabe von Rot die Feinde zu eliminieren.
- Anschließend verlassen Operator und Blau 2 das Gebäude, während Blau 2 den Rücken deckt.

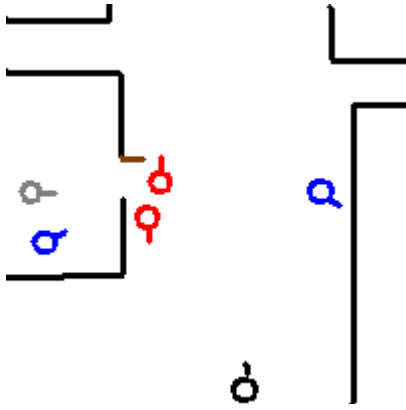


Abbildung 15 Element verlässt ein Gebäude (Südfrankreich)

In Abbildung 15 sieht man, wie Blau 1 weit aus dem Gebäude rennt und das Feuer auf sich zieht, sofort verlassen Rot 1 und Rot 2 das Gebäude und können den Angreifer (Schwarz) unter Feuer nehmen. Dieser sieht in Rot nun eine größere Bedrohung für sich selbst und wechselt sein Feuer auf Rot. Dabei verliert er wertvolle Zeit und wird hoffentlich von Rot (und dann Blau 1) erledigt.

Betreten eines Gebäudes

Während das blaue Team den Rücken deckt, dringt das rote Team in das Gebäude ein. Wenn davon auszugehen ist, dass im Gebäude ein schweres MG auf die Tür gerichtet ist, sind einige Vorkehrungen zu treffen:

- Kein Spieler steht direkt vor der Tür. Blau sichert den Rücken, Operator sichert die nähere Umgebung.
- Rot 2: bewaffnet sich mit einer Granate an der einen Seite neben der Tür „Ready“
- Rot 1 (leichte Waffe) öffnet die Tür von der anderen Seite „Move“ und geht einen Schritt zurück
- Rot 2: Wirft die Granate und wechselt sofort anschließend die Waffen.
- Rot 1 und Operator: Stürmen direkt nach der Explosion „Go, go, go“ den Raum und sichern die anderen Eingänge.
- Rot 2 und Blau folgen.

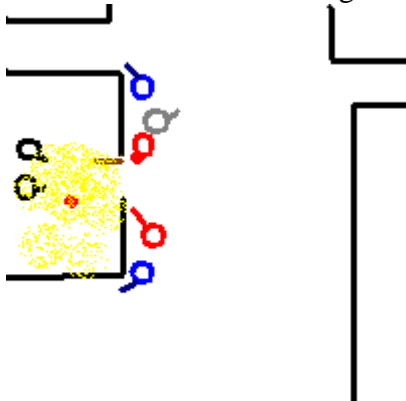


Abbildung 16 Element betritt ein Gebäude (Südfrankreich)

Auf Abbildung 16 sieht man die Endposition des Element. Während Blau und Operator die Umgebung sichern, haben Rot 1 und Rot 2 die Tür geöffnet und eine Granate ins Gebäude geworfen. Keiner sollte vom Innenbereich des Gebäudes aus in der Schusslinie stehen. Um eine Flucht der Gegner zu verhindern, zieht Rot 2 den Stift aus der Granate, wartet einen Augenblick, bestätigt mit und wirft Sie in die dann erst geöffnete Tür. So explodiert sie sofort

(Wartezeit nach dem Ziehen des Stiftes) und keiner aus dem Gebäude kann flüchten, bzw. sich tiefer in das Gebäude zurückziehen.

Nach der Explosion stürmen Rot 1 und Rot 2 den Raum („Go, go, go“).

Wir eine Gebäude ohne Granatwurf gestürmt, ändert sich die Signalgebung entsprechend ab:

- Kein Spieler steht direkt vor der Tür. Blau sichert den Rücken, Operator sichert die nähere Umgebung.
- Rot 2 geht in Position und meldet „Ready“.
- Rot 1 (leichte Waffe) öffnet die Tür von der anderen Seite „Move“
- Rot 1 und 2 stürmen den Raum.
- Blau und Operator folgen.

Bewegung

Um sich sicher zu bewegen, ist es von Vorteil, wenn alle Spieler das Ziel kennen und dann in geordneter Weise vordringen.

- Operator gibt das nächste Ziel bekannt
- Rot 1 und Rot 2 gehen Wechselseitig von Deckung zu Deckung vor.
- Operator folgt jeweils nahe hinter Rot und gibt bei Feindkontakt Feuerunterstützung, bzw. Granatunterstützung.
- Blau folgt am Ende und versichert sich, dass kein Feindteam im Rücken ist oder von der Seite angreift. Im Falle eines Feindkontakts kann Blau 1 Granatunterstützung geben oder Blau gibt insgesamt Sichtschutz durch Rauchgranaten.

Antisniper

Gerät das Team (meist Rot) unter Sniperfeuer, so wird möglichst schnell die Gefahr kommuniziert.

- Rot meldet über Teamspeak Sniperkontakt, möglichst mit Zielangabe
- Rot geht in Deckung, Operator wirft sofort Rauchgranaten auf Team Rot.
- Blau hat die Aufgabe, den Sniper auszuschalten. Gibt es eine Alternative Route, wird diese verwendet. Alternativ gibt Blau 2 Unterdrückungsfeuer mit dem MG, während Blau 1 und Rot versuchen das Sniperteam mitgezielten Treffern auszuschalten.
- Es ist zu beachten, dass es direkt nach einem Schuss eine kurze Zeit gibt, in der man sich ungefährdet bewegen kann: Der Sniper muss sein Gewehr durchladen.

Ist die Position des Snipers bekannt, dann ist der Sniper in der Regel immer im Nachteil! Daher hat das melden, dass es einen Sniper gibt und wo dieser ist, immer absoluten Vorrang, um das Team zu schützen.

Wurde man von einem Sniper getroffen/angeschossen so sollte man zumindest die Richtung angeben, da diese auf dem Kompass zu sehen ist.

Sniping-Element

Nach Handbuch FM23-10 besteht ein Sniper-Element immer aus zwei Spielern: Operator und Sniper.

Die Hauptaufgabe des Operators ist der Nahbereichsschutz des Snipers und Zielsuche. Durch den begrenzten Bereich der MOHAA Maps, kann man davon ausgehen, dass der Nahbereichsschutz das Hauptziel für Operator ist.

Für ein Sniperteam gibt es drei grundsätzliche Aufgabengebiete:

- Aufklärung, diese Aufgabe macht nur auf großen Maps und mit direkter Kommunikation Sinn. Im normalen Teammatch dagegen spielt Aufklärung keine Rolle, da die Bewegungen viel zu schnell sind. Dagegen würde ein Sniperteam zur Beobachtung auf der Berlin-Map mit einem Objective-Match viel mehr Sinn machen. Während ein eigenes Element auf dem Weg zum feindlichen Sprengpunkt ist, kann der Sniper informieren, falls Feinde über eine der beiden Hauptrouten zum eigenen Sprengpunkt vorrücken.
- Panik beim Feind, ein Sniper sorgt immer für Ärger. Dies hat sich auch bei den claninternen Diskussionen gezeigt, dass es nicht zu viele Sniper geben soll. Bitte auch in Kapitel „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ die aktuellen Regeln zu dieser Waffe beachten. Nach derzeitigen Regeln kann es nur ein Sniper-Element pro Team geben.
- Sperrung eines weiträumigen Bereichs; auf richtig großen Maps (Stadt, Berlin) kann ein Sniper einen großen Bereich sichern, während ein anderes Element über eine alternative Route vorrückt.

Sichert ein Sniper-Element die alternative Route, dann kann das Haupt-Element ohne Angst vor Angriffen von hinten vorrücken. Dadurch erhöht sich die Vorrückgeschwindigkeit, bzw. es könnte auf z.B. Team Blau verzichtet werden, während Operator die Sicherung zu den Seiten durchführt.

Planung und Durchführung einer Sniper-Mission



Hinweis: Dieses Kapitel hat keine Relevanz für das MOHAA Spiel. Die Idee ist lediglich ein Verständnis für die reguläre Durchführung von Sniper-Missionen zu gewinnen.

Ablauf

- Auswahl eines geeigneten Zielpunkts im Zielgebiet (anhand von Karten/Luftbildern, etc.)
- Auswahl einer Route und Festelegen von Wegpunkten
- Auswahl einer Heimroute, bzw. einer alternativen Fluchtroute jeweils mit Wegpunkten
- Definition von Sammelpunkten, Extraktionspunkten
- Auswahl von Waffen und Ausrüstung
- Bewegung ins Zielgebiet
- Auswahl eines konkreten Zielpostens
- Ausbau, Tarnung des Zielpostens (Schanzen, Gräben, Befestigung von Fenstern bei Städten, usw.)
- Zielgebiet beobachten und Informationen sammeln
- Ggf. Ausschaltung eines oder mehrerer Missionsziele
- Rückzug
- Auswertung der Mission und der gesammelten Informationen

Bewegung zum Zielposten

Der Weg zum Zielgebiet ist unter der nötigen Vorsicht durchzuführen, da die Bewaffnung des Snipers für den Nahkampf nicht geeignet ist (geringe Feuerrate).

Außerdem ist jeglicher Feindkontakt zu vermeiden, wenn ein Aufklärungspunkt besetzt werden soll. Informationen können nur solange übermittelt werden, solange man lebt. Das Sniper-Element setzt bei Bewegung grundsätzlich auf Deckung und Tarnung. Dies bedeutet die Ausnutzung aller sichtmindernden Objekte auf der anderen Seite und entsprechende Kleidung, nebst langsamer Geschwindigkeit auf der anderen Seite. Es ist anzumerken, dass bei Spielen mit wenigen Spielern, ein Zielpunkt auf mit hoher Geschwindigkeit angesteuert werden kann, da die Wahrscheinlichkeit, einem Gegner zu begegnen geringer ist. Das Risiko steigt natürlich.

Um die geringe Feuerkraft zu kompensieren, sollte das Sniper-Team eingespielt auf unvermeidliche Feindkontakte reagieren.

Grundsätzlich ist auf dem Weg zum Zielposten der Operator (mit der höheren Feuerkraft) vorne, während der Sniper sich hinter ihm bewegt.

Die richtige Reaktion nach FM23-10 wäre

- Der Operator erwidert mit Sperrfeuer
- Sniper wirft eine oder zwei Rauchgranaten zwischen Feind und Operator
- Reicht der Rauch als Deckung aus, ziehen sich Operator und Sniper zurück und treffen sich am nächsten Wegpunkt.

Bei uns im Spiel macht das natürlich keinen Sinn, wir kämpfen die Sache aus. Lediglich der Sniper muss gut überlegen, ob er evtl. auf Pistole oder Granate wechselt.

Einrichten im Zielposten

Im FM23-10 wird ziemlich ausführlich beschrieben, wie man einen Zielposten auswählt, bzw. selbst baut und anschließend befestigt. Da bei MOHAA macht das natürlich nicht viel Sinn, da es nichts zu bauen gibt.

Bei der Auswahl des Zielpunkts, sollten folgendes beachtet werden:

- Der Sniper wählt einen Platz mit weitem Schutzfeld, da sein Hauptvorteil die Genauigkeit auf große Entfernungen ist.
- Der Operator wählt einen Platz mit Schussfeld quer zur Stellung des Snipers und kann auf diese Weise den Sniper schützen. Er sorgt für den Schutz gegen die in Kapitel „7.4.4 Antisniper“ beschriebene Techniken.

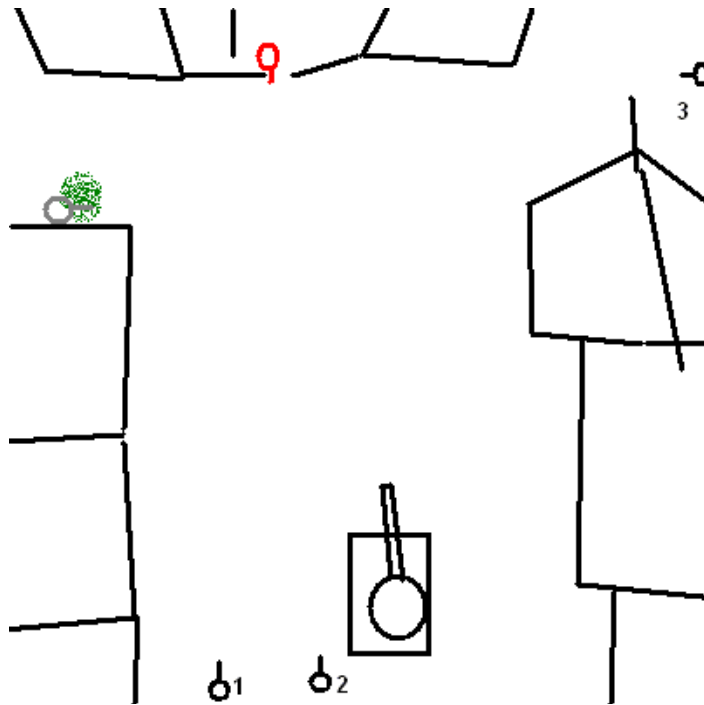


Abbildung 17 Zielpunktauswahl und Operatorschutz

Abbildung 17 zeigt einen Ausschnitt aus der Dorf-Map. Nach Süden ist die Hauptschussrichtung des deutschen Snipers (Rot). Operator (Grau) deckt die Position des Snipers gegen die alternative Route und gegen seitliche Angriffe (Angreifer 3).

Um die eigene Position nicht zu schnell zu verraten, kann der Sniper beachten, nicht zu nah an der Deckung zu stehen.

Dies hat zwei Gründe,

- schaut ein Gewehr/Handfeuerwaffe aus einem Fenster heraus, kann man sich schon denken, dass da was faul ist und
- steht er zu nahe am Fenster/Mauerlücke, etc. dann kann der Mündungsblitz von einem größeren Bereich aus gesehen werden.

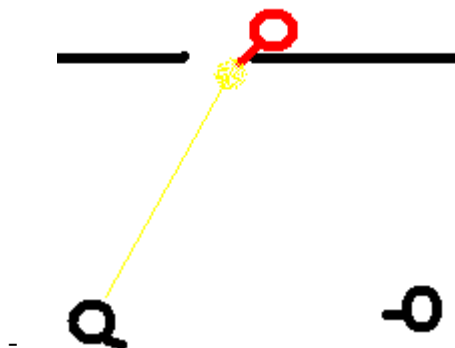


Abbildung 18 Sniper (Rot) steht zu nahe am Fenster.

In Abbildung 18 kann man sehen, dass der Sniper (Rot) zu nahe am Fenster steht. Er trifft zwar sein Ziel, jedoch kann ein zufällig vorbeikommender Mitspieler seine Position ausmachen, weil er Gewehrlauf oder Mündungsblitz sieht.

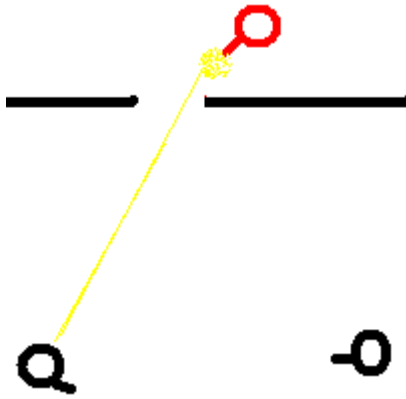


Abbildung 19 Sniper steht weiter hinten im Gebäude.

In Abbildung 19 stehen seine Chance besser, nicht entdeckt zu werden.

Ein guter Sniper macht keine Fenster kaputt! Stellt Euch vor, ihr steht ein Haus mit 10 intakten Scheiben und einem Fenster ohne Scheibe. Wo ist wohl der Sniper?

Wenn es irgendwie geht, gibt ein Sniper nur 2-3 Schuss durch eine Scheibe ab. Dann sind zwar Löcher drin, aber die Scheibe ist noch im Fenster.

Etwas anderes ist, wenn die Position so sicher ist, dass es nichts ausmacht, wenn der Gegner weiß, wo man steckt.

Maps

Brest

Brest Routen

Brest hat drei Hauptrouten zwischen den feindlichen Lagern:

1. Hauptstraße
2. durch die Gebäude
3. Hof

Zusätzlich gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Route unterwegs zu wechseln.

Von den seitlichen Gebäuden, kann man auf die Hauptstraße springen. Zwischen Hauptstraße und Hof, kann man durch ein Gebäude wechseln.

Brest Scharfschützenpositionen

Es gibt mehrere beliebte Scharfschützenpositionen, wobei die Positionen der Achse-Sniper eindeutig besser sind, da weniger Objekte im Weg liegen, die Angreifer als Deckung dienen können.

Achse

An der Kirche längs über den Hof zielend. (Diese Position wird auch gerne für das stationäre MG verwendet)

Im letzten/ersten Gebäude in Richtung des Startpunkts der Alliierten zielend.

Alliierte

Direkt von der halbhohen Mauer am Hofeingang aus in Richtung Kirche zielend

Vom Anfang der Hauptstraße in Richtung Achse-Lager zielend.

Brest Taktiken Achse

Schritt 1: Alternative Route sichern

Achse sollte unbedingt versuchen, ein stationäres MG in den Hof der Kirche zu schaffen und in Position zu bringen. Da der Transportierende sehr angreifbar ist, kann das nur passieren, wenn das Team im vorher den Hof sichert.

Ist das MG in Position, ist der Hof erst mal fest in Hand des Achse-Teams.

Schritt 2: Spawn Punkt Hauptroute sichern

Am Besten bewegt sich das Team geschlossen durch die Gebäude in Richtung des alliierten Auftauchpunkts. Ziel ist die Besetzung des Gebäudes am äußersten Rand, um die alliierten Spieler von Anfang an unter Druck zu setzen.

Der einzig wirkliche schwierige Teil ist der Wechseln vom vorletzten in das letzte Gebäude, da man hier mitten durch das Schussfeld der Alliierten rennen muss. Es empfiehlt sich eine Mischung aus Rauch- und Stabgranaten zu werfen und dann mit einer leichten Waffe (Pistole) möglichst schnell die exponierte Stelle zu durchrennen.

Im letzten Gebäude kann man nun die verschiedenen geeigneten Sniperpositionen besetzen. Durch die geringe Entfernung, kann man durchaus auch ein Sturmgewehr zum Snipern benutzen.

Alternativ gibt es noch den Weg über die Stromkabel, wobei hier mehr als ein Spieler nicht viel Sinn macht.

Brest Taktiken Alliierte

Wirklich gute Methoden gibt es auf der Karte nicht. Man sollte verhindern, dass es dem Achse-Team gelingt, den Hof zu halten.

Vom Durchgangshaus aus zwischen Hof und Hauptstraße aus, kann auch der Vormarsch der Achsespieler empfindlich stören.

Außerdem sollte der Weg durch die Häuser komplett blockiert werden, um ein Festnageln am Startpunkt zu verhindern. Die Startpunkte und alternativen Startpunkte der Achse-Spieler liegen so weit auseinander, dass es fast unmöglich ist die Achse Spieler wirklich festzunageln.

Die Kreuzung

Bei „Die Kreuzung“ handelt es sich um eine primäre Snipermap. Es gibt einige wenige Möglichkeiten „unterirdisch“ voranzukommen.

Es gibt kaum feste Vorgehensweisen, da die Startpunkte (ähnlich) Algier komplett tauschen können.

Grundsätzlich empfiehlt sich für das Spiel jedoch die Bildung von Sniper Elementen, wie in Kapitel 8 beschrieben.

(weitere Maps auf Anfrage)

Stalingrad

Diese Map besteht eigentlich nur aus einem riesigen Gebäudekomplex. Gleichzeitig sind fast alle Räume von außen einsehbar, während man selbst nur schwer von innen nach außen feuern kann. Dies stellt die komplette Spieltaktik auf den Kopf.

Aus meiner Erfahrung gibt es fast nur folgende Vorgehensweise:

- alle Spieler verwenden leicht MP oder Granaten
- das Spiel ist schnell! Es wird nur gerannt, um Treffer von außen zu vermeiden.
- Räume werden kurz geprüft und weiter geht es zum nächsten Raum
- Kein Camping

Remagen

Remagen Routen

In Remagen gibt es drei Hauptrouten zwischen den Startpunkten.

Route 1 geht durch die Unterführung. Die Sichtlinie Unterführung (Achse) – Balkon (Alliierte) ist gleichzeitig die Hauptsniper-Sichtlinie. Die Route ist unbeliebt, wenn sie nicht gleichzeitig durch einen eigenen Sniper gesichert wird. Die Unterführung ist stark Granatengefährdet.

Route 2 geht durch den seitlichen Weg, der durch die Gärten führt. Bei mehr als zehn Spielern ist die Route nicht passierbar, da Sie üblicherweise ständig unter Granatfeuer liegt.

Route 3a und 3b gehen durch das zentrale Haus. 3a durchs Erdgeschoss, 3b durch das 1 OG. Im Zusammenhang mit Route 3 spielen sich die meisten taktischen Kämpfe ab.

Remagen Taktik Achse

Achse führt auf dieser Karte meist einen eher defensiven Kampf, der mit den guten Möglichkeiten der Route 3 (Haus) für die Alliierten zusammenhängt. Um langfristig Erfolge zu haben sollte Achse folgende Schritte unternehmen.

Schritt 1: Sichern der Unterführung und Ausbau der Position mit 1-2 Sniperteams, um jede feindliche (Anti-)Sniperaktivität zu unterdrücken.

Schritt 2: Blockade von Route 3 am Hauseingang auf der Alliierten Seite und am Seiteneingang.

Schritt 3: Blockade der Gärten.

Remagen Taktik Alliierte

Die Alliierten sind auf dieser Karte eigentlich leicht im Vorteil, weil das Achse-Gelände leichter zugänglich und daher schwerer zu verteidigen ist.

Schritt 1: Zu Anfang sollte unbedingt die Sniperstrecke zur Unterführung gesichert werden.

Dies kann vom Balkon oder vom Hauseingang aus passieren. Sollte sich ein feindl. Sniper etabliert haben, kann man ihm evtl. mit seitlichem Granatfeuer beikommen. Gelingt der Zugriff über das Haus, kann der Sniper auch auf einer alternativen Route angegriffen werden. Ist die Unterführung erobert, kann der dortige Sniperposten übernommen werden und zielt damit mitten in das Achsegebiet.

Schritt 2: Über Route 3b (Haus) kann das Haus relativ einfach uneinnehmbar gemacht werden. Kurzfristige Angriffe vom Balkon aus (mit sofortiger Rückkehr in die Deckung des Hauses), stören den Feind enorm.

Schritt 3: Über Haus oder direkt Route 2 können Vorstöße ins Achse-Gebiet gespielt werden. Insbesondere, das seitliche Haus erlaubt eine Variante mit Deckung zu nutzen während der Gegner auf offener Straße ankommt.

I

(weitere Maps auf Anfrage)

Spielmodus

Team-Match

Das Team-Match ist der Standardspielmodus unseres Clans. Je nach Karte gibt es mehrere feste Ausgangspunkte pro Partei.

Ziel ist es in der vorgegebenen Zeit (z.B. 10 Minuten) möglichst viele Treffer zu landen.

Teams, die es schaffen zusammenzuarbeiten haben hier meist einen Vorteil.

Objective-Match

Im Objective-Match gibt es pro Mannschaft (meist) zwei Zerstörungsziele. Zusätzlich gibt es weitere Ziele, wie z.B. Öffnen eines Hangars oder einer Uboot-Werft, usw.

Wenn alle Ziele erreicht sind, hat die Mannschaft gewonnen.

Die Sprengziele werden als rote Sprengstelle markiert und liegen meist sehr nah am Ausgangspunkt der jeweiligen Mannschaft.

Nach anbringen der Bombe hat die Mannschaft nur kurz Zeit, die Bombe zu entschärfen.

Um das Entschärfen zu verhindern müssen meist mehrere Spieler einer Mannschaft zum Sprengziel vorrücken und die Bombe bis zur Explosion „beschützen“.

In manchen Karten/auf manchen Servern gibt es von Anfang an keinen Neustart, d.h. Spieler die getroffen sind scheiden aus, bis die Runde zu Ende ist.

Im Gegensatz zu „Tug-of-War“ gibt es keinen Neustart von getroffenen Spielern.

Tug-Of-War

Ähnlich wie das Objective-Match, jedoch mit Neustart für Spieler, die getroffen wurden.

Einer der Sprengpunkte verhindert jedoch den Neustart von getroffenen Spielern der Gegenseite und ist daher der bevorzugte Sprengpunkt.

Free-For-All

Dieser Spielmodus ist die Doom-Variante: Alles was sich bewegt oder eine Waffe hat ist feindlich. Wer es braucht...

Vielleicht ist dieser Spielmodus ganz gut, um die Reaktionsfähigkeit zu erhöhen – Teamspiel kann damit nicht geübt werden.

Freeze und Freeze Objective

Getroffene Spieler werden gefroren. Sind alle Gegner gefroren, hat das Team gewonnen.

Bei Freeze Objective kann alternativ eine Objective (meiste eine Bombe) zum Sieg führen.

Tolle Variante!

Demolition

Dies ist auch eine superinteressante Version. Im Prinzip wird es wie das Objective gespielt, nur greift immer abwechselnd eine Mannschaft an und versucht eine Bombe zu legen, während die andere Mannschaft das Ziel verteidigt.

Auf manchen Servern wird angezeigt, wo die Bombe zu platzieren ist, auf manchen nicht. Im ersten Fall muss man natürlich die Karte kennen und wissen, wo die Schreibmaschine oder der Panzer stehen...

CmdGabriel meint, „neben Assassination gehört dieser Spielmodus zu denen, die am meisten Spaß machen“.

Libaration

Jeder der getroffen ist landet im Knast. Er kommt heraus, wenn es gelingt einen „Hebel“ im gegnerischen Lager umzulegen.

„Wem macht das wirklich Spaß?“, fragt sich nicht nur CmdGabriel.

Assassination

Dies ist auch eine sehr kurzweilige Variante, die leider auch auf öffentlichen Servern nur sehr selten angeboten wird:

Jeweils eine zufällige Person in einem Team wird als VIP/Agent markiert (blaue oder rote Einfärbung des Schattens). Diese Person muss sicher zu einem Ort am anderen Ende der Karte gebracht werden. Die Gegner müssen das Verhindern. Jeder Spieler hat pro Runde nur ein Leben.

Als Folge kommt gutes Teamspiel hier richtig zur Geltung.

Abkürzungen und Begriffe

Begriff	Erklärung
AT	Antitank, Spieler mit einer Bazooka oder dem deutschen Panzerschreck
Element	Gruppe von Spielern eines Teams, welche sich gemeinsam durch die Karte bewegt.
FF	Friendly Fire (Die unangenehme Möglichkeit von eigenen Leuten angeschossen zu werden)
Sniper	Spieler mit Gewehr und Zielfernrohr, meist campender-Weise
T-Chat	Schrift-Chatnachricht an die Spieler der eigenen Seite
Team	Alle Spieler einer „Seite“
TS	Teamspeak, Sprachkommunikation über Internet
Y-Chat	Schrift-Chatnachricht an alle Spieler (beider Seiten). Achtung: tote Spieler sprechen immer zu beiden Seiten.

Tips und Tricks

Intro überspringen

Das Intro beim Spielstart kann man überspringen, indem man die Verknüpfung zum Spiel ändert von

`moh_spearhead.exe`

in

`moh_spearhead.exe +set cl_playintro 0`

Screenshot

Einen Screenshot kann man mit F12 machen. Der Screenshot wird als (ziemlich große Datei) in `"/MOHAA/mainta/screenshots/"` abgelegt.

Wenn man die Belegung ändern möchte, kann die in der Datei `pak0.pk3/autoexec.cfg` den Eintrag

`bind F12 "screenshot"`

ändern.