

1. You can spring a **C4**, even after you're dead. So it's better to stick one more packet on the tank and die (and set it off, when you're back in the game) than to set it off too early. (Smoerble)
2. If possible, lay **mines or C4** in areas that aren't uniform in appearance. So usually, don't lay them right there on the street but on the field or on gravel roads. If it has to be the street, then use the edges of shadows (especially if they're moving and don't have straight sides). If need be, put them right in the middle of the street; when an opponent jumps away, there will at least be a darker spot, that provides somewhat better camoflage. (Smoerble)
3. **Rocket launchers**: Two rockets launched directly behind a tank will destroy it. The more oblique the angle, the less the damage, so it's better to wait a bit for a better attack position. (Smoerble)
4. **Helicopters**: When fighting other aircraft, you should always try to climb higher than your opponent. You have a complete picture from above, and won't crash because your opponents were able to home in you. Besides, gunners can only shoot downward. (Kaizilla)
5. When acting as **Attack Support**, always drop your munitions packets and medipacks at regular intervals. It's good for the team and even after coming back to life, you can still make more points until the packets are used up. (PzGrennie)
6. Agree to go for **Squad Perks**. Starting from level 23, you get improvements that count for the entire squad. But be careful that no Squad Perk is awarded twice. (Smoerble)
7. **Helicopters**: If you're a pilot and you automatically switch into "Below Radar", your opponent can no longer target you, as long as you're flying at below 20 meters of altitude. The "Below Radar" feature is always active: you don't need to configure it or turn it on. (Smoerble & Kaizilla)
8. **Sound**: Absolutely turn on "War Tapes" (Settings->Audio->Speaker System). While it's a user preference, it makes it much easier to localize opponents. Their steps, shouts, even incidental noises, are much easier to hear. (Smoerble)
9. **Tactics**: Use flanking movements! Use your transport options to go around defense installations. Ever since we've had Joint Operations, going straight into danger like lemmings is right out! (Jake)
10. **In general**: Take advantage of your maps. There are locations where you're more likely to run into opponents ("hiding places" or places with good visibility). (Jake)
11. **Helicopters**: Heat-seeking rockets can be thrown off target with ECM and flares. If you've locked onto an opponent, it's worth flying in closer. At such close range, the rockets will still make a hit despite flares. (Kaizilla)
12. **Cover**: Wooden walls and above all tarp-covered wire fences are NOT cover. You can shoot through them. If you think there's an opponent behind one, simply spray half a salvo over the wall. Then, wherever the hit indicator lights up, empty the rest of the magazine (Smoerble)
13. **Tactics**: Don't run one right behind the other. The opponents' (FF off) bullets can go through several bodies. Which also means that a single salvo can take out three to four players, if they come one right behind the other. (Jake)
14. **Tactics**: Don't stay in doorways to shoot. Too often, you're blocking retreat paths, both from outside to inside as well as the other way around. We see too many players die unnecessarily this way during each round of the game. (Smoerble)
15. **Assault**: Don't always rush to be the first around a corner – especially if you're a medic, it's better to be the "third" (because you can bring people back to life). (Beaker)
16. **Sound**: Headphones instead of speakers. The ability to localize opponents (who is behind you?)

works up to 90% better with headphones as opposed to even high-quality speakers. (Smoerble)

17. **Tactics:** Stay away from flat open spaces. You can only cross a street at a 90 degree angle. Better to make a small detour with cover than to storm a mountain without cover. (Jake)
18. **Hardware:** A lot of claims have been made on this subject. Until recently I didn't believe how strongly the right mouse alone influenced gameplay. Hadruf improved his statistics by 30% from one day to the next by buying a 30-40 Euro mouse. So did Jake. (Smoerble)
19. **Tactics:** Never reload during an exchange of fire. Meaning when weapon 1 is empty, switch to weapon 2. (Hadruf)
20. **Tactics:** Don't always stare in one direction. Quick glances left, right, ahead and behind, improve your survivability somewhat. However, this means you'll have to practice this intensively, to keep from losing your orientation in the process and to stay aware of what you're doing. (Vorwaerts82)

And here are still more hints ... yeah, it's a hell of a lot, but it worth giving them all a look at least once.

- **Knives:** You can make holes in the wire fences and board walls with the knife (Button (F)). If you change your weapon to knife, instead of pressing (F), you can significantly increase how fast you can make another stab. (Smoerble)
- **Tactics:** Decide on your game tactics. Would you rather stay under cover, with sound suppression on, or are you more of a lemming? Choose your gear and squad gadgets accordingly. Get agreement from your squad. It pays off to have everyone pulling together (everyone using sound suppression, for example). (Jake)
- If you shoot without **sound suppressors**, you show up on the minimap, visible to everyone. If you do use sound suppressors, it's true you'll cause less damage, but they also won't be able to see you on the minimap. (Smoerble)
- **Points:** Better to let people get away and stay alive than to get shot yourself. It's important for your team (you save tickets), but above all, you'll get points if someone else then kills that opponent. If you shoot someone and get him down by 10%, and someone else kills him, you get 90 points (instead of the 100 for the kill). (Smoerble)
- **Tactics:** In a one-on-one, always move left or right while firing. Never stand still or lie down. The exception: should it happen that the opponent is standing just one meter in front of you, it's worth it to throw yourself down: the opponent will shoot over you, while you can riddle his shins with bullets.
- **Tactics:** Avoid getting in the way of your squad. Bend down when it gets tighter so people can jump over you. Don't run in the line of fire. Communicate your direction, since the more that people shoot at an opponent, the sooner he'll be dead (best case). (Jake)
- **Helicopters:** It's worth practicing various standard flight maneuvers over empty areas on the map. That'll give you an advantage later in the game. (Kaizilla)
- **Tactics:** After exchanging fire, stay under cover and reload right away. Do this even if only 5 shots were fired – that way you train yourself to always reload your magazine and without thinking about it, it'll soon become automatic. Besides which, you'll always be reloading with full magazines. (except for MG with Mag-extension, for one example) (Beaker)
- The **laser pointer** minimizes the scatter radius when you're shooting from the hip. In exchange,

though, it very often gives away your own position. (Smoerble)

- **Cover:** Don't hide right next to walls. Backpacks or parts of your body can project through the walls. Sometimes you can even see your opponent's name if he's sitting right behind a wall. Your legs will show through the walls especially if you're lying down -) (Smoerble + Beaker)
- **Tactics:** When you know you're not likely to hit anything, leave the killing to the pros and concern yourself with provisioning (health + munitions). (Jake)
- The 6x and 12x **Scopes** generate light reflections. They will often give away the positions of players, even if they don't point directly back to you. So unless you're playing as a sniper, it's better not to rely on your rifle. (Smoerble)
- **Rocket launchers:** After the first shot, NEVER shoot again from the same position. First of all, your opponent will see the tail of the RPG and furthermore, from another position, you'll also have the chance to set your sights in peace. (Vorwaerts82)
- **Communication:** Only people who speak out can be helped. (Jake)
- In general: You should mount either the RDS or the Holo on your primary weapon as the standard optics. Other optics increase the time required for the weapon to acquire a target. (Kaizilla).
- If you shoot at **aircraft** or **helicopters** with stingers, they'll get an extra warning tone. However, if you mark them with the SOFLAM or laser pointer of a land/air vehicle and then shoot at them using the guidance advise of the land/air vehicle, they'll only notice it after the first attack, **without** any previous warning. (Smoerble)
- Never lay out **mines and C4** in a row, even though several videos recommend it! It's easier to recognize things when they're laid out in row. So always stagger them or place three right next to each other. (Smoerble)
- **Tactics:** If you're shot inside a house (by an opponent who is also in the house; for example, on the exit stairs), don't be the first one to look around the corner. Simply try to succeed in being after him. 70% of the time, it turns out that most of the opponents are waiting around the corner. (Jake)
- **In general:** Since weapons have different amounts of scatter, for some weapons it makes no sense to draw a bead on targets ahead of time or while you're firing. Try out each new weapon for an entire round, with and without drawing a bead, to check which functions better with your playing style and skill level. (Smoerble)
- **Points:** If you stay with your squad, you get extra points: shooting someone that a squadmember shot at or killing someone that a squadmember just killed gets you loads of extra points.(Smoerble)
- **Points:** You don't have to make a lot of kills to make a lot of points. Even without kills, you can make enough points to land in the middle of the statistics for the round. Always staying in the vicinity of the objective gives you extra points, as well as providing cover fire for your team (even if you don't hit anyone, you get 50 points each time.(Smoerble)
- Always try to **target** the **head**. Even in close combat. There's more damage than with body hits. (Kaizilla)
- **Hit indicators** in HUD (the crosshairs indicate when you hit someone): above all, when you use grenades or rockets, take a look to see if anyone is sitting in the vicinity of the impact location.
- If it seems to you that you're making **too few kills**, it's worth taking a look at your graphics

settings. Even though the game runs seamlessly at a higher and prettier resolution/quality, a “worse” graphics setting can give you that millisecond that makes the difference between killing and being killed. (Kaizilla)

- **Cover:** Pay attention to what you're hiding behind. Lots of gamers act like they're in a B movie: they're hiding behind a vehicle but their feet are showing. So only crouch behind a tire, don't lie down, don't stand by or hang around the middle of the vehicle. (Smoerble)
- If you're going to shoot without locking on first, you should always use your **Laser**, since it minimizes the crosshairs and thus greatly improves shooting from the hip. (Vorwaerts82)
- How fast a weapon can acquire a target depends on the **Scope**. Even if it's only a matter of a few tenths of a second, it can make a difference, depending on how you play. (Smoerble)
- **Tactics:** Snipers can only see in front of them. So flank them and take them from behind. (Jake)
- **In general:** If you see a medic die in front of you, you can take over his class, bring him back to life, and then take back your own class. It's good for the team and for your own points. After bringing him back to life, you can take up your weapons and play on as your original class. (KingUdo)
- **Assault:** Never bring your fallen teammates back to life right away. Always wait a bit, to see if there's any more shooting. When the opponent's position is known, absolutely kill the opponents FIRST and then bring people back to life. (Beaker)
- **Cover:** You can make yourself practically invisible lying down under some arrangements of boxes and crates – as long as you don't use the light or the laser pointer. (KingUdo85)
- **C4** stays attached wonderfully to some vehicles. If you get out while the vehicle is still going, the vehicle will continue to roll on. If you then ignite the C4, you'll find you've definitely gotten it within range. (Jake)
- On some maps, a 6x **zoom** makes sense, on others, it's too much. Change the scope according to whether you're viewing the map with more of an expectation of close combat or remote combat. (Smoerble)

1. Man kann C4 sprengen, auch nachdem man gestorben ist. Also lieber ein Päckchen mehr an den Tank kleben und sterben (und zünden, wenn man wieder im Spiel ist) als zu früh zünden. (Smoerble)
2. Minen oder C4 möglichst in Bereiche legen, die keine gleichmäßige Textur haben. Also nicht normal auf die Straße, sondern lieber auf Feld/Schotterwege. Wenn es die Straße sein muss, dann an die Ränder von Schatten (besonders, wenn sie sich bewegen und nicht gerade Kanten haben). Notfalls einmal mitten auf die Straße, wenn ein Gegner sie wegsprengt, ist dort dann zumindest ein dunkler Fleck, der etwas bessere Tarnung für die Mine ist. (Smoerble)
3. Raketenwerfer: Zwei Raketen genau von hinten zerstören einen Tank. Je schräger Winkel, desto weniger Schaden, also lieber etwas warten für die bessere Schussposition. (Smoerble)
4. Helikopter: Im Kampf gegen andere Luftfahrzeuge sollte man immer versuchen höher zu steigen als der Gegner. Von Oben hat man die Übersicht und stürzt beim Anpeilen des Gegener nicht ab. Außerdem kann der Gunner nur nach unten schießen. (Kaizilla)
5. Als Supporter/Assault immer in regelmäßigen Abständen Munitionspäckchen/Medipacks fallen lassen. Ist gut fürs Team und es gibt auch nach dem Ableben noch weiterhin Punkte bis das Päckchen aufgebraucht ist. (PzGrennie)
6. Squad-Perks abstimmen: Ab Level 23 bekommt man Verbesserungen, die für das gesamte Squad gelten. Darauf achten, dass kein Squad-Perk doppelt vergeben ist. (Smoerble)
7. Helikopter: Wenn Du als Pilot "Below Radar" freigeschaltet hat, kann Dich der Gegner nicht mehr anvisieren, sobald Du unter 20 Metern Höhe fliegst. Das Feature "Below Radar" ist dann immer aktiv und muss nicht konfiguriert oder angeschaltet werden. (Smoerble&Kaizilla)
8. Sound: Unbedingt auf "Wartapes"/"Kriegsbänder" umstellen (Settings->Audio->Speaker System). Es ist zwar gewöhnungsbedürftig aber Gegner sind erheblich besser zu lokalisieren. Schritte, Rufe, selbst Nachladegeräusche der Gegner sind erheblich besser zu hören. (Smoerble)
9. Taktik: Flankiere! Nutze Transportmöglichkeiten, um Verteidigungstellungen zu umgehen. Lemming-Routen sind seit Joint Operations voll out! (Jake)
10. Generell: Beschäftige dich mit den Karten. Es gibt Punkte, an denen Gegner häufiger anzutreffen sind ("Verstecke" oder Plätze mit guter Sicht). (Jake)
11. Helikopter: Wärmesuchraketen können durch ECM und Flares abgelenkt werden. Hat man einen Gegner gelockt, lohnt es sich näher an ihn heran zu fliegen. Aus der Nähe treffen die Raketen trotz Flares. (Kaizilla)
12. Deckung: Holzwände und vor allem Drahtzäune mit Plane sind KEINE Deckung. Man kann durchschießen. Wenn Du einen Gegner dahinter vermutest, einfach eine halbe Salve über die Wand verteilen und da, wo die Trefferanzeige aufleuchtet, den Rest des Magazins entleeren. (Smoerble)
13. Taktik: Nicht hintereinander laufen. Kugeln des Gegners (FF off) durchdringen auch mehrere Körper. Ausserdem kann dann eine einzige Salve drei bis vier Spieler direkt nacheinander hinrichten. (Jake)

14.Taktik: Nicht zum Schiessen in Türen stehen bleiben. Zu oft blockiert man dabei Fluchtwege, sowohl von aussen nach innen als auch umgekehrt. In jeder Runde sieht man dadurch unnötig viele Spieler sterben. (Smoerble)

15.Assault: Nicht immer als Erster um die Ecke rennen – gerade als Sani lieber der "Dritte" sein (wegen wiederbeleben) (Beaker)

16.Sound: Kopfhörer statt Boxen: das Lokalisieren von Gegnern (wer ist hinter einem) funktioniert zu 90% besser mit Kopfhörern als selbst mit hochwertigen Boxen. (Smoerble)

17.Taktik: Vermeide offene Flächen. Man überquert eine Straße nur im 90° Winkel. Lieber einen kleinen Umweg mit Deckung als ohne Deckung einen Berg raufstürmen. (Jake)

18.Hardware: Da wird viel behauptet. Bis vor kurzem glaubte ich nicht, wie stark alleine eine richtige Maus das Spielergebnis beeinflusst: Hadruf hat durch den Kauf einer 30-40€uro Maus seine Statistik um 30% von einem Tag auf den anderen verbessert. Jake auch. (Smoerble)

19.Taktik: Niemals in einem Gefecht nachladen. Also wenn Waffe 1 leer ist, dann auf Waffe 2 wechseln. (Hadruf)

20.Taktik: Nicht immer Stur in eine Richtung schauen. Schnelles links, rechts, vor und zurück schauen sichert das überleben um einiges. Allerdings muss das stark geübt werden, damit man dabei nicht die Orientierung verliert und man immer noch weiß was man tut. (Vorwaerts82)

Hier noch mehr Hinweise... ja, es ist sau viel, aber es lohnt sich, sie alle mal gesehen zu haben:

•Messer: Du kannst mit dem Messer Löcher in Drahtzäune und Bretterwände schlagen (Taste (F)). Wenn Du die Waffe auf das messer wechselst, statt (F) zu drücken, kannst Du erheblich schneller hintereinander zustechen. (Smoerble)

•Taktik: Finde deine Spieltaktik heraus. Spielst du lieber verdeckt mit Schalldämpfer oder bist du mehr der Lemming. Passe deine Ausrüstung und (Squad-)Gadgets entsprechend an. Stimme es mit dem Squad ab. Es zahlt sich aus wenn alle am selben Strang ziehen (alle Schalldämpfer z.B.) (Jake)

•Wenn man ohne Schalldämpfer schießt, wird man auf der Minimap für alle sichtbar. Wer Schalldämpfer nutzt, verursacht zwar weniger Schaden, bleibt auf der Minimap aber unsichtbar. (Smoerble)

•Punkte: Lieber Leute laufen lassen und überleben als selbst erschossen zu werden. Das ist wichtig für Dein Team (Du sparst Tickets), vor allem aber bekommst Du Punkte, wenn jemand anderes diese Gegner dann tötet., Schiess Du jemanden auf 10% runter, und jemand anderes tötet ihn, bekommst Du 90 Punkte (statt 100 für den Kill). (Smoerble)

•Taktik: Beim One on One immer nach links bzw. rechts gehen während man feuert. Niemals stehen bleiben oder Hinlegen. Ausnahme: sollte der Gegner nur einen Meter vor einem stehn, lohnt sich, sich hinzulegen: der Gegner schießt ueber Dich drueber, während Du seine Schienenbeine zerballerst. (Vorwaerts82)

- Taktik: Vermeide es, deinem Squad im Weg zu stehen. Ducke dich, wenn es enger wird und man kann über dich drüber springen. Laufe nicht in die Schusslinie. Kommuniziere die Richtung, denn je mehr auf einen Gegner schießen, desto schneller ist er tot (im Idealfall). (Jake)
- Helikopter: Es lohnt sich auf leeren Karten verschiedene Standardflugmanöver zu üben. Das bringt einem im Spiel später Vorteile. (Kaizilla)
- Taktik: Nach einem Feuergeschehen noch in der Deckung sofort nachladen. Auch wenn nur 5 Schuss abgefeuert worden sind – damit trainiert man sich das Laden der Magazine an und man macht das bald unbewusst automatisch. Außerdem werden immer nur volle Magazine nachgeladen.(MG mit Mag-Erweiterung u.ä. natürlich ausgenommen) (Beaker)
- Der Laserpointer verkleinert den Streuradius beim Schiessen aus der Hüfte. Dafür verrät er aber sehr oft die eigene Position. (Smoerble)
- Deckung: Nicht direkt an Wänden verstecken. Rucksäcke oder Körperteile können durch die Wände ragen. Teilweise bekommt man sogar den Gegnernamen angezeigt, wenn der Gegner direkt hinter einer Wand sitzt. Besonders im Liegen ragen die Beine durch die Wände –) (Smoerble + Beaker)
- Taktik: Wenn du weißt, das du eh' nicht triffst, überlass das Töten den Profis und kümmer dich lieber um die Verpflegung (Heilung + Munition). (Jake)
- Die 6fach und 12fach Scopes generieren Lichtreflexe. Sie verraten oft die Position von Spielern, selbst wenn diese nicht auf Dich direkt zielen. Wenn man also nicht als Sniper spielt, lieber nicht aufs Gewehr setzen. (Smoerble)
- Raketenwerfer: Nach dem ersten Schuss NIEMALS wieder von der selben Position aus schießen. Erstens sieht der Gegner den Schweif der RPG und des weiteren hast du aus einer anderen Position die Möglichkeit noch mal in Ruhe anzuvisieren. (Vorwaerts82)
- Kommunikation: Nur sprechenden Menschen kann geholfen werden. (Jake)
- Generell: Als Standardoptik sollte man auf der Primärwaffen entweder das RDS oder Holo montieren. Bei anderen Optiken erhöht sich die Zeit die man zum Anlegen der Waffe braucht. (Kaizilla)
- Wenn Flugzeuge oder Helikopter mit Stinger beschossen werden, bekommen sie einen extra Warnton. Wenn sie aber mit einer SOFLAM oder dem Laserpointer eines Fahrzeugs/Flugzeugs markiert sind und eine Lenkratene eines Fahrzeugs/Flugzeugs auf sie schießt, bemerken sie das erst nach dem Einschlag, ohne vorherige Warnung. (Smoerble)
- Minen und C4 nie in einer Reihe legen, auch wenn einige Videos das empfehlen! Wenn Dinge in einer Reihe legen, nimmt man sie eher wahr. Also immer versetzt legen oder gleich drei aufeinander. (Smoerble)
- Taktik: Wirst du innerhalb eines Hauses beschossen (von einem Gegner ebenfalls im Haus; Treppenaufnag z.B.), sei nicht der erste der um die Ecke guckt. 😊 Versuche einfach hinter ihn zu gelangen. Klappt zu 70%, da die meisten Gegner an der Ecke warten. (Jake)

- Generell: Da die Waffen unterschiedlich streuen, macht es bei manchen Waffen auf kurze Entfernung keinen Sinn, sie anzulegen bevor oder während man feuert. Probier es bei neuen Waffen je eine Runde lang mit und ohne anlegen aus, um zu testen, was bei Deiner Spielweise und bei Deinem Können besser funktioniert. (Smoerble)
- Punkte: Beim Squad bleiben bringt Zusatzpunkte: jemanden erschiessen, der einen Squadmember beschiesst oder jemanden töten, der gerade einen Squadmember getötet hat bringt massiv Zusatzpunkte. (Smoerble)
- Punkte: Du musst nicht viel killen, um viele Punkte zu machen. Man kann auch ohne Kills genug Punkte machen, um in der Mitte der Rundenstatistik zu landen. Immer in der Nähe von Objectives bleiben bringt Extra-Punkte, sowie Unterstützungsfeuer für das Team zu leisten (selbst ohne jemanden zu treffen, bekommt man jeweils 50 Punkte). (Smoerble)
- Versuche immer auf den Kopf zu zielen. Auch im Nahkampf. Macht mehr Schaden als Körpertreffer. (Kaizilla)
- Trefferanzeige im HUD (das Fadenkreuz zeigt an, wenn Du jemanden triffst): vor allem, wenn Du Granaten oder Raketen benutzt, siehst Du so, ob jemand in der Nähe der Einschlagstelle sitzt. (Smoerble)
- Wenn Du meinst, Du machst zu wenige Kills, lohnt sich ein Blick in die Grafikeinstellungen. Obwohl das Spiel bei hoher und hübscher Auflösung/Qualität flüssig läuft kann eine "schlechtere" Grafikeinstellung einem die Millisekunde geben die über töten oder getötet werden entscheidet. (Kaizilla)
- Deckung: Achtet darauf, hinter was Ihr Euch versteckt. Viele Spieler agieren wie in B-Movies: sie verstecken sich hinter einem Fahrzeug und man sieht Ihre Füße. Also nur hinter einen Reifen ducken, nicht hinlegen, nicht in der Mitte des Fahrzeugs stehen/hocken. (Smoerble)
- Wer ohne anzuvisieren schießt, sollte immer den Laser drauf machen, da er das Fadenkreuz verkleinert und somit das aus der Hüfte schießen enorm verbessert (Vorwaerts82)
- Je nach Scope legst Du die Waffe unterschiedlich schnell an. Auch wenn es nur um wenige Zehntelsekunden geht, kann das, je nachdem, wie Du spielst, einen Unterschied machen. (Smoerble)
- Taktik: Sniper schauen nur nach vorne. Also flankiere und nimm sie von hinten. (Jake)
- Generell: Wenn man einen Sanitäter vor sich sterben sieht kann man seine Klasse übernehmen, ihn wiederbeleben und dann seine eigene Klasse wieder zurücknehmen. Ist gut für das Team und für die eigenen Punkte. Nach dem Wiederbeleben kann man wieder seine Waffe aufnehmen und die ursprüngliche Klasse weiterspielen. (KingUdo)
- Assault: Gefallene Teammates nie sofort wieder beleben. Immer erst etwas warten, ob noch mehr geschossen wird. Wenn die Gegner-Position bekannt ist, unbedingt ERST Gegner töten und dann wiederbeleben. (Beaker)
- Deckung: Bei diversen Kistenansammlungen ist es möglich, sich liegend fast unsichtbar zu machen – sofern bei einem nicht die Lampe oder der Laserpointer benutzt wird. Ich würde dir gerne das ein oder andere Versteck näher bringen! (KingUdo85)

•C4 haftet auch wunderbar an eigenen Fahrzeugen. Steigt man während der Fahrt aus, rollt das Fahrzeug noch weiter. Wird dann das C4 gezündet, befindet man sich in sicherer Reichweite. (Jake)

•Auf manchen Maps macht ein 6fach Zoom Sinn, auf anderen ist das zu viel.Ändere die Scopes je nachdem, ob Du mehr im Nahkampf oder auf Entfernung Kämpfe auf der Map erwartest. (Smoerble)