

Command & Conquer - Alarmstufe Rot

Tipps:

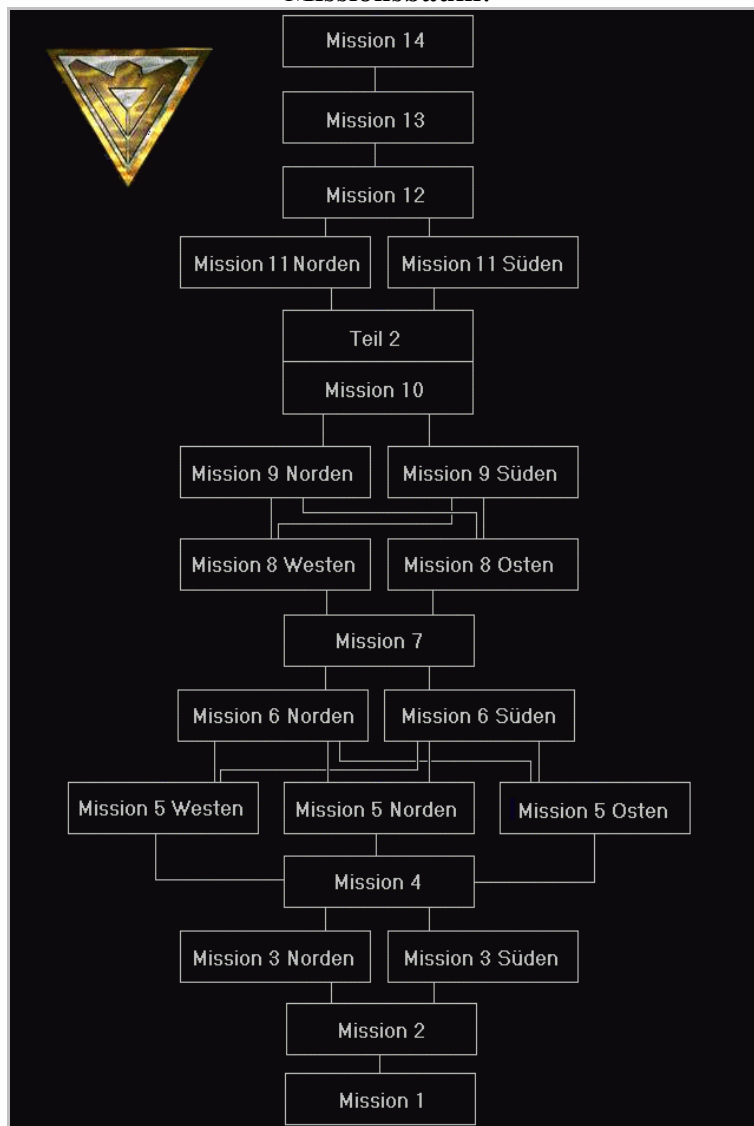
- Überschätzen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels nicht, selbst auf "Schwer" musste ich nur in manchen Missionen wirklich "ackern"!
- Falls ein Fahrzeug seine Aufgabe erfüllt hat und eigentlich nicht mehr gebraucht wird, kann man diese Einheit trotz anders lautender Angaben im Handbuch verkaufen! Stellen Sie die Einheit auf die Werkstatt und klicken Sie "Verkaufen" Icon an. Stellen Sie dieses über das Fahrzeug (Grünes Dollar-Zeichen) und ein Links-Klick verhilft ihnen zu einigen Credits auf ihrem Konto
- Vor allem auf Seiten der Sowjets kann man das teure Tech-Center gleich wieder verkaufen, da man alle Neuerungen behält. Bei den Alliierten verliert man dadurch meist den Spionagesatelliten.
- Um die Landung bzw. das Ausladen gegnerischer Einheiten an der Küste zu verhindern, muss man die Küste einfach nur komplett verminen.
- Der Eiserne Vorhang ist eine mächtige Waffe, leider kann man ihn nicht auf Flugzeuge anwenden, dafür aber auf U-Boote die dadurch das Feuer ganzer Flotten kurzfristig aushalten!
- Die Chronosphäre ist dagegen weniger effektiv, da die weggebeamteten Einheiten bald wieder "zurückkommen" und eine einzelne Einheit nicht viel ausmacht. Andererseits ist der Transport eines Kreuzers vor die gegnerische Basis sehr schön - für Sie zumindest!

Die folgende Lösung basiert auf der deutschen Version 3.03 und dem schweren Schwierigkeitsgrad. Die Screenshots wurden auf einer GeForce2 Ti gemacht und nicht nachbearbeitet.



Die Alliierten

Missionsbaum:



Mission 1:

Markieren Sie die normalen Truppen und rücken Sie nach Süden vor. Sprengen Sie schnellstmöglich das Kraftwerk, indem Sie Ihre Leute die Fässer beschießen lassen. Die folgende Explosion reißt neben dem Kraftwerk auch einige Gegner mit. Rücken Sie dann weiter nach Süden vor und sichern Sie die Forschungseinrichtung. Achtung: Sobald man sich weiter nach Süden oder Osten vorwagt und die Roten angreift, erhält man Verstärkung in Form einiger Kreuzer, die vom unteren Kartenrand aus die Basis beschießen - ziehen Sie dann Ihre Einheiten sofort aus der Basis zurück!!

Einstein, der kleine graue Zivilist, muss dann in den im Nordwesten landenden Hubschrauber gebracht werden, der ihn ausfliegt!



Mission 2:

Bauen Sie den Bauhof zwischen den Erzfeldern auf und wehren Sie die Angriffe der Sowjets mit Hilfe der bereitgestellten Truppen ab.

Bauen Sie Ihre Basis "zukunftsweisend" auf, denn Sie werden sie in einer späteren Mission erneut übernehmen!

Nachdem zwei Kraftwerke, eine Raffinerie und eine Cyborgfabrik gebaut wurden, produziert man zusätzliche Infanteristen. Erkunden Sie dann die Karte, wobei man einfach alle angetroffenen Gegner und gegnerischen Gebäude plattmachen muss. Die Roten besitzen zudem nur eine kleine Basis westlich der Ihren, wo lustigerweise keine zusätzlichen Truppen ausgehoben werden! Nachdem die gegnerische Basis gesichert wurden, rückt man in den Nordwesten vor, der Konvoi schließlich erscheint und sich auch noch einige versprengte Gegner aufhalten. Ist die Karte einigermaßen "clean" wird der Konvoi keine Probleme haben!



Mission 3 - Norden:

Laufen Sie mit Tanya etwas nach Süden und erschießen Sie präzise die angreifenden Gegner und die Wache bei den Fässern. Holen Sie dann den Medic von den hochexplosiven Fässern weg und laufen Sie im Team nach Westen. Am Wasser angekommen rückt man Richtung Süden vor, wobei man einige Gegner abwehren muss, die aus einem Landeboot aussteigen!

Bei der Basis lässt man den Flammenwerferturm von der Artillerie zerbomben und Tanya die angreifenden Gegner abwehren. Anschließend holt man Medic und Ingenieur aus dem "Gefahrenbereich".

Man könnte nun die Kaserne einnehmen, da man nach der Zerstörung des Forschungsgebäudes eine Kiste mit 2000\$ findet, doch aufgrund fehlenden Stromes würde die Robotproduktion hier ewig lange dauern. Dies kann man zwar per Geschwindigkeitsschalter verändern, doch wirklich nötig ist das nicht. Es bleibt also Ihnen überlassen, ob Sie die Basis plattmachen oder zusätzliche Truppen aufbauen wollen.

Anschließend geht's dann aber am südlichen Rand Richtung Osten. Hier muss man sich dann bald entscheiden, welchen

Weg man weitergeht. Nach Norden hin, muss man einen V2-Raketenwerfer austricksen, was Tanya jedoch mühelos gelingt, da die Rakete die schnelle Einzelkämpferin im Lauf nicht erfassen kann! Nach Osten hin, findet man eine weitere Basis, die man zerstören kann!

Da man auf jeden Fall in die Nähe der V2 kommt, empfehle ich Ihnen mit Tanya nach Norden vorzustoßen, die V2 auszuschalten und dann die Brücken dahinter zu sprengen, die lediglich von einigen wenigen Gegnern verteidigt werden, die sich aber hinter den Bäumen "verstecken". Die nordöstlichste Brücke zerstört man am einfachsten, indem man die Fässer daneben zur Explosion bringt, was auch die Gefahr verringert, daß die anrückenden Panzer rüberkommen (nicht gut!).



Mission 3 - Süden:

Kämpfen Sie sich nach Süden durch und zerstören Sie den flüchtenden Laster (Geldkiste!) indem Sie die Fässer hochjagen. Mit dem befreiten Medic zieht man Richtung Osten weiter und zerstört die erste Brücke. Laufen Sie dann weiter Richtung Osten und befreien Sie den Jeep bei der Kirche im Südosten. Dann läuft man über den Pass weiter nach Norden und erledigt die Wachen der Ingenieure, überlebende Wachen kommen zudem ganz von selbst auf Sie zu! Die Ingenieure entkommen nach der Sprengung der Fässer durch die kleine Schlucht nördlich.



Unterdessen sollte der befreite Jeep nach Norden gefahren sein und bei der Straßensperre aufgehalten worden sein.

Lassen Sie nun Tanya die Wachen ausschalten und die Fässer hochjagen, die die Panzer mit sich nehmen! Der Jeep fährt nun weiter und explodiert bei einem Flammenwerferturm, welcher damit auch eingerissen wird!

Laufen Sie nun mit allen Einheiten nach Norden und erledigen Sie in der gegnerischen Basis die Gegner. Nun hat man mal wieder mehrere Möglichkeiten, was man mit den Ingenieuren einnimmt: Das Radar, die U-Boot-Werft oder die Kaserne (das andere Gebäude links oben hat keine Bedeutung bzw. Funktion).

Da man in Kaserne und Werft auch hier nur elend langsam ein paar Robots und ein Landungsboot bauen kann, empfehle ich Ihnen das Radar einzunehmen, da dadurch die ganze Karte enthüllt wird! Schließlich zieht man dann aber Richtung Westen weiter, wobei man die beiden Flammenwerfertürme südlich umgehen muss! Im Nordwesten sprengt man die Fässer, so daß die obere Brücke beschädigt wird und durch die anrollenden Panzer ganz zum Einsturz gebracht wird. Sprengen Sie dann die südliche Brücke und sofern Sie dies noch nicht getan haben die bei den beiden Flammenwerfertürmen!

Mission 4:

Rufen Sie zunächst alle Truppen in die Basis, bauen Sie einige Bunker und Geschütztürme nach Norden und Richtung Südwesten. Mit sechs Rak-Zeros werden die Flieger der Russen vom Himmel geholt. Mit mindestens zwei Erzsammlern grast man das Feld im Südwesten und danach im Süden ab.

Bauen Sie alle Gebäude und sobald verfügbar gut 15 leichte Panzer. Diese schickt man Richtung Nordwesten, wobei der genaue Weg ziemlich egal ist. Ihr erstes Ziel sollte die Ausschaltung des größten Teils der gegnerischen Panzerstreitkräfte sein, damit die eigenen Panzer nicht unter zu starkem Beschuss geraten. Anschließend zielt man auf den Bauhof, damit der potente Gegner keine Ersatzgebäude mehr bauen kann, die sonst in wenigen Sekunden stehen!

Ihr zweites Ziel sollte die Panzerfabrik und schließlich die Kaserne sein.

Sobald der Gegner dann noch weitere Gebäudeverluste hinnehmen muss, verkauft er alle Gebäude, so daß man nur noch die zahlreichen Infanteristen überfahren muss.

Diese Mission wird nicht durch irgendwelche Taktik gewonnen!

Bauen Sie einfach genügend Panzer und zerstören Sie stur die Gebäude sonst wird man hier sehr lange zu tun haben!



Mission 5 - Westen:

Umgehen Sie mit dem Spion die feindlichen Patrouillen und halten Sie sich unter allen Umständen von den Hunden fern! Dringen Sie dann - je nachdem was Ihnen besser passt - von Westen oder Süden in die Basis ein und schicken Sie den Spion in die Waffenfabrik. Sollten Sie ihn in irgendein anderes Gebäude geschickt haben, gilt die Mission als gescheitert! Nach der Infiltration fährt der Laster vor der Waffenfabrik nach Süden, durch die halbe Sowjetbasis und lässt schließlich den Spion beim Gefängnis raus, bevor er in die Fässer rast.

Nach der Befreiung lässt man Tanya die beiden Flaks vor Ort sprengen. Anschließend schießt sich Tanya den Weg nach Norden frei, wobei vor allem die schnellen Hunde Primärziele sein müssen!



Ist die Gegend gesäubert, kann man in aller Ruhe die beiden restlichen Flaks sprengen, so daß der rettende Hubschrauber endlich herbeikommt.

Bevor man Tanya dann aber evakuiert kann man noch "spaßeshalber" ein paar weitere Gebäude sprengen, was nicht allzuschwer ist, da hier praktisch keine Gegner vorzufinden sind. Wagen Sie sich dabei aber nicht zu weit nach Norden vor, denn dort lauert ein dicker Panzer! Nach dem Abtransport der Einzelkämpferinnen erhält man im Nordwesten Verstärkung.



Überrollen Sie mit dieser Truppe den Stützpunkt im Norden und nehmen Sie die wichtigen Gebäude ein. Ganz wichtig ist da natürlich den Bauhof, da man sonst überhaupt keine Chance hat! Bauen Sie dann die Basis weiter aus und lassen Sie mindestens zwei Erzsammler zuerst im Westen und dann im Osten grasen. Achten Sie darauf, daß die Erzsammler nicht in Reichweite der Tesla-Spulen kommen, sonst könnte man plötzlich ohne Geld dastehen!

Am besten baut man dann etwa 5 Flugplätze und bestückt diese mit Fliegern.

Lassen Sie diese dann zuerst die Tesla-Spulen und später die V2-Raketenwerfer angreifen, so daß man die gegnerische Verteidigung stark schwächen kann. Da der Gegner kaum angreift, kann man in aller Ruhe eine Streitmacht aus mindestens 10 Schweren Panzern aufbauen und dann zum Gegenangriff übergehen. Da der Gegner sehr viele Ressourcen hat, sollte man zuerst versuchen den Bauhof im Westen zu zerstören, da die Sowjets sind immer neue Gebäude errichten! Während des Angriffs sollte man weitere Panzer bauen um die Verluste auszugleichen und später im Notfall eine weitere Angriffswelle heranzuführen zu können.

Mission 5 - Norden:

Laufen Sie mit dem Spion zuerst Richtung Osten, da der südliche Eingang von Hunden bewacht wird, die nicht auf Patrouille gehen! Sie können nun die Wachhunde umgehen und durch den östlichen Eingang eindringen oder zur Kirche hinter der Brücke laufen. Hier kommt ein Zivilist (Technobot!) heraus, der den südlichen Eingang "angreift", so daß mit etwas Glück dort alle Hunde ausgeschaltet werden, so daß man dort eindringen kann! Infiltrieren Sie dann die Waffenfabrik so daß wieder der Laster zum



Gefängnis fährt. Pikanterweise versagen hierbei sogar die Wachhunde bei der Durchsuchung des Lasters vor der Brücke - gut für Sie! Nachdem Tanya frei ist, sprengt man Stück um Stück die Flaks und wehrt angreifende Gegner ab. Sollte hierbei die Brücke kaputtgehen, ist dies absolut kein Verlust! Nach der Evakuierung erhält man dann auch hier im Verstärkung.

Fallen Sie ihn die nördliche Sowjetbasis ein und übernehmen Sie möglichst viele Gebäude. Bauen Sie dann zahlreiche Ernter und sichern Sie die Basis nach Osten und Süden hin ab, da vereinzelt Angriffe erfolgen. Wieder gilt es eine Panzerarmee aufzustellen, die unterstützt von einigen Fliegern die gegnerische Basis niedermacht.

Einzelne gegnerische Elemente auf der Gefängnisinsel können bei zerstörter Brücke am einfachsten per Flieger vernichtet werden.

Mission 5 - Osten:

Laufen Sie mit dem Spion Richtung Westen und warten Sie bis die Hundewachen außer Reichweite sind. Nach der Infiltration fährt der Laster zum Gefängnis und nach der Befreiung läßt man Tanya alle Flaks sprengen.

Wieder erhält man Verstärkung, so daß man die nördliche Sowjetbasis angreifen und übernehmen kann. Bauen Sie schnell eine Ernterflotte auf und sichern Sie die Basis ab. Beachten Sie hierbei, daß die Sowjets zeitweilig mit Landebooten Panzer direkt in Ihre Basis befördern, man sollte also immer ein paar Panzer innerhalb der Basis haben.

Als nächstes gilt es die Erzvorkommen möglichst schnell selbst zu erschließen. Es gibt nur ein großes Feld, daß sich nicht regeneriert, so daß man bald quasi kein Erz mehr auf der Karte finden wird. Die langsame Regeneration des Erzes bei den Minen wird Ihnen da kaum helfen! Es gilt also mit etwa 4 Erntern Erz zu sammeln und gleichzeitig sollte man mit Panzern versuchen die gegnerischen Ernter zu dezimieren.

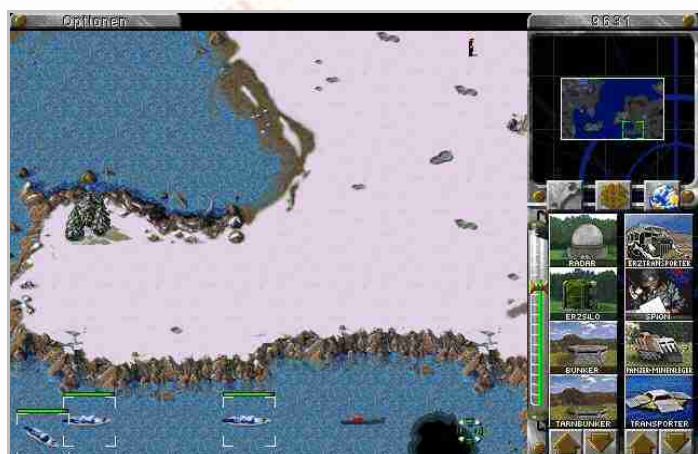
Unglücklicherweise nervt der Gegner mit permanenten Fliegerangriffen, so daß man nicht allzu passiv agieren darf! Versuchen Sie also möglichst bald mit einer Panzerarmee ins Herz der generischen Basis vorzudringen und den Bauhof zu zerstören. Sehr praktisch sind hier wieder die Flieger, die gegen Gebäude und Infanteristen recht effektiv sind.

Ist der gegnerische Bauhof zerstört kann man in aller Ruhe mit den Fliegern ein Gebäude nach dem anderen auseinandernehmen und bei starkem Geldmangel auch schon die Truppen dezimieren. Ein finaler Angriff sollte man mit einigen Panzern geführt werden, sonst zieht sich die Mission all zu lange hin!



Mission 6 - Norden:

Schlagen Sie die Angreifer zurück und errichten Sie Ihre Basis. Zur Verteidigung sollten Sie zusätzliche Infanteristen ausbilden, denn der örtliche Gegner greift ebenfalls hauptsächlich mit Infanteristen an! Versuchen Sie schnell eine Waffenfabrik hochzuziehen und die Ernter zu sichern. Mit einigen Panzern kann man dann schon den ersten Angriff führen, der der kleinen Basis südlich gilt. Hier vernichtet man alles bis auf das Radar, das man zuerst ausspioniert und dann einnimmt, damit man direkt am Wasser eine Werft bauen kann. Sollte dies nicht möglich gewesen sein, muss man eine Silokette bauen um eine Werft errichten zu können.



Erkunden Sie dann Ihre Insel und säubern Sie sie komplett. Als nächstes gilt es die Basis gegen die zahlreichen Sowjetflieger abzusichern. Tun Sie dies mit einigen Flaks und Tarnbunkern, die die abspringenden Piloten abschießen. Während man dann seine Panzerarmee aufbaut und diese an den beiden Landstellen der Gegner positioniert, wo immer wieder Angriffe erfolgen, sollte man gleichzeitig zahlreiche Kanonenboote bauen und damit die "Meere" erkunden.



Der Gegner hat zahlreiche U-Boote am

Start, so daß man möglichst immer nur Fünfer-Verbände losschicken sollte, da ein einzelnen Kanonenboot einem U-Boot fast immer unterlegen ist!

Sobald dann etwa 15 Panzer verfügbar sind, sollte man diese in drei Landungsboote verfrachten und zur anderen Insel übersetzen. Am besten ist hier die nordöstliche Landestelle, die weiter südlich gelegene ist durch die Buchtlage schwer verteidigt! Versuchen Sie auf keinen Fall mit den Kanonebooten die sowjetischen Landeinheiten anzugreifen, das ist ziemlich ineffektiv! Mit den Panzern kann man dann schnell die Verteidigungsanlagen durchbrechen. Der Gegner besitzt nur recht wenige Panzer, wenngleich einige dicke Mammutpanzer darunter sind. Sobald die Lage etwas sicherer ist, sollte man einen Spion überschiffen, der in eines der drei Techzentren eindringt. Folglich ist das erste Missionsziel erfüllt und man kann alle restlichen Gebäude einstampfen. Zuletzt muss man dann aber noch alle U-Boote ausschalten, was durchaus Nerven kosten kann, da sich die Dinger gut verstecken!

Mission 6 - Süden:

Rücken Sie zunächst mit allen Infanteristen Richtung Norden vor. Die befestigte Stellung der

Sowjets greift man dann zunächst mit den Kanonenbooten an, die auf die Fässer zielen und damit die beiden Flammentürme ausschalten. Im Folgenden attackieren die Boote den Panzer und die Infanteristen rücken nach. Sind die Gegner ausgeschaltet, baut man die Basis auf der Insel auf. Sehr schnell muss man nun erste Angriffe aus östlicher Richtung und aus der Luft abwehren. Bauen Sie dazu am besten den ein oder anderen Bunker nach Osten hin und verteilen Sie einige Rak-Zeros über die Basis. Da die Ernter recht weite Strecken überbrücken müssen, sollte man



etwa vier Stück besitzen, sonst leidet man unter ständigem Geldmangel. Sobald man dann die Basis einigermaßen gesichert und etwa 5 Panzer gebaut hat, kann man die kleine Basis östlich angreifen. Hat man erstmal die Übermacht auf der eigenen Insel, muss man nur noch die andauernden Fliegerangriffe in den Griff bekommen, was durch einige Flaks recht leicht zu erledigen ist. Achten Sie aber nebenbei noch auf die Angriffe der Sowjets, die öfter mal per Landungsboot den ein oder anderen Panzer anladen und mit etwas Glück direkt in Ihre Basis vorstoßen können! Bauen Sie dann einen Hafen und zahlreiche Kanonenboote, mit denen man die U-Boote der Sowjets dezimiert und mögliche Landstellen an der nördlichen Küste sucht. Meine Empfehlung ist der Strand im Nordwesten, wo nur eine Teslaspule steht. Die andere Möglichkeit wird auch hier schwer verteidigt! Mit drei Landungsbooten und 15 Panzern sollte man auch hier wieder gut rumkommen.

Schießen Sie sich dazu zuerst den Weg zur Bauhof frei und nachdem dieser vernichtet ist, sollte man sich zuerst einige Kraftwerke vornehmen, damit die gefährlichen Teslaspulen keinen Saft mehr haben! Hat man dann ein Techzentrum ausspioniert, kann man endgültig alles niederschließen.

Mission 7:

Während man die Basis aufbaut, sollte man mit dem Jeep schon mal das südliche Erzfeld erkunden, das zuerst abgeerntet werden sollte. Ganz wichtig sind hier die Ernter bzw. das schnelle Abtragen des Erzes, denn der Gegner wird einem hier stark zusetzen! Am besten lässt man etwa 4 Ernter gleichzeitig grasen und achtet unbedingt darauf, daß keiner zerstört wird. Die Sowjets sind hier sehr aktiv und bewachen das östliche Erzfeld gut. Zusätzlich versucht der Gegner oft mit MIG-Kampffjets Ihre Ernter zu vernichten.



Es gilt also zunächst die eigene Basis zu sichern, da man von allen Seiten her angegriffen wird. Richtung Südosten und Süden erfolgen die meisten Angriffe, so daß hier einige Geschütze und Bunker notwendig sind. An den Stränden erfolgen zwar nur relativ schwache Attacks, trotzdem sollte man hier einen Bunker und einen Geschützturm platzieren um nicht ganz wehrlos zu sein! Zusätzlich muss man die Luftverteidigung gut ausbauen, da sowohl YAK- und MIG-Jäger angreifen, als auch Truppentransporter direkt über Ihrer Basis Cyborgs abwerfen! Sobald die Basis dann einigermaßen gesichert ist, muss man mit einer kleinen Panzerarmee aus mindestens 10 Panzern Richtung Osten rollen und den Zugang zum nordöstlichen Erzfeld sperren, da man das dortige Erz dringend selbst benötigt. Sollte man noch Panzerkapazitäten haben, kann man gleichzeitig auch noch die kleine südliche Basis überrollen und alle Gebäude bis auf das Radar zerstören! Halten Sie die Blockade solange aufrecht, bis das Erzfeld abgeerntet wurde oder der Gegner keine Ernter mehr schickt. Erobern Sie dann das Radar und bereiten Sie sich für einen Angriff vor. Nebenbei kann man einige Zerstörer bauen, mit denen man auch übers Wasser angreifen kann, was jedoch aufgrund der starken U-Boot-Präsenz etwas schwieriger ist. Ihr Hauptziel sind zunächst die gegnerischen Großkraftwerke, die vor allem im südlichen Teil der Basis um den ersten Bauhof gruppiert sind.

Sofern die gegnerischen Verteidigungslinien nicht zu stark sind, sollte man versuchen schnell durchzubrechen und gleich die Kraftwerke anzugreifen, so daß die gefährlichen Teslaspulen ausfallen! Sobald die ersten Kraftwerke vernichtet wurden, kann man sich den Verteidigern widmen und schließlich auch noch den Bauhof vernichten. Meist wird man mit der ersten

Verteidigungswelle nicht alles vernichten können (was ja auch eigentlich gar nicht das Ziel ist), aber man wird den Gegner zumindest mal stark schwächen, so daß man in Ruhe eine zweite Armee aufbauen kann, die dann deutlich leichter vorankommt (keine Teslaspulen mehr)! Nun muss man aber auch verstärkt auf die Flotte setzen, denn die vier U-Boot-Häfen kann man nur von der See her zerstören. Kämpfen Sie sich dazu zuerst nach Nordosten durch und fahren Sie dann Richtung Süden. Die Anlagen befinden sich in der südöstlichen Bucht. Sobald alle vier Häfen erledigt wurden, ist die Mission gewonnen!



Mission 8 - Westen:

Zuerst sollte man zwei der Schattengeneratoren verkaufen, mehr als einer bringt eh kaum was, sondern frisst nur endlos Strom!

Im Folgenden wird die Basis um die Chronosphäre stark angegriffen und vor allem die Kraftwerke sind ein Hauptziel der Sowjet Bomber. Kümmern Sie sich also nach der ersten Angriffswelle um deren Reparatur, damit zumindest Radar und Flak wieder laufen.

Die Entlastungstruppen müssen nun zusammen mit dem Bauhof zur Basis gebracht werden. Dies wird jedoch durch einige Sowjettruppen verzögert, die bei dem kleinen Fluss lauern. Ziehen Sie zur Verstärkung die beiden Zerstörer heran und schaffen Sie nach der Ausschaltung der Gegner den Bauhof in die Basis.

Es gilt nun erstmal einige Kraftwerke und Verteidigungseinrichtungen zu bauen. Das recht großzügige Budget wird dabei schnell aufgebraucht, so daß man als nächstes unbedingt weitere Ernter bauen muss, die dann bevorzugt in Basisnähe ernten, so daß keine Verluste zu befürchten sind.

Da die Basis aus allen Richtungen und aus der Luft angegriffen wird, gilt es im weiteren Verlauf zahllose Geschütze, Bunker und Flaks zu bauen. Zur Unterstützung empfehlen sich hier vor allem Artillerie und leichte Panzer, welche schnell durch die eigenen Linien stoßen können und die gefährlichen V2-Werfer abfangen können!

Versuchen Sie keine offensiven Taktiken, sondern beschränken Sie sich auf die permanente Verstärkung der eigenen Linien bis der Countdown bei 0 angekommen ist. Alles in allem ist die Mission gar nicht so schwer, solange man permanent Ersatztruppen und Gebäude aufstellt, was natürlich eine ausreichende Erzversorgung voraussetzt.



Mission 8 - Osten:

Diese Variante ist im Vergleich zur "West-Mission" deutlich leichter, verläuft jedoch im Groben fast parallel.

Zuerst muss man wieder den Bauhof in die Basis schaffen und dort die Verteidigung stärken. Die Fliegerangriffe sind hier meist deplatziert, trotzdem sollte man auf eine einigermaßen gute Flak-Ausstattung setzen. Auch die Bodenangriffe erfolgen nur sporadisch, so daß man eigentlich in relativer Ruhe die Basis ausbauen kann.

Ganz wichtig sind auch hier die Ernter. Man sollte etwa vier Stück auf die Felder schicken, womit eine ausreichende finanzielle Versorgung gesichert sein sollte.

Bauen Sie dann die ganze Zeit über an Ihren Verteidigungslinien herum, denn gegen Ende erfolgt ein schwerer Angriff, den man jedoch leicht abwehren kann. Als "Schnelle Eingreiftruppe" empfiehlt sich auch hier eine Bataillon aus leichten Panzern. Damit kann man auch mal einen Ausfall "veranstalten" und die gegnerischen Erzsammler attackieren.



Mission 9 - Norden:

Bauen Sie Ihre Basis auf und bauen Sie die ersten Panzer und Zerstörer.

Da man zunächst nicht angegriffen wird, kann man in aller die Ressourcen der eigenen Insel ausbeuten und eine Panzerarmee aus gut 15 Panzern aufbauen. Zusätzlich sollte man etwa 10 Zerstörer bauen und diese die See erkunden lassen. Unterdessen sollte man dann aber die Luftverteidigung der eigenen Basis stark ausbauen, denn die Sowjets greifen bald im großen Stil aus der Luft aus an!

Man findet im Nordosten eine gute Landemöglichkeit und die Bucht, wo der

Gegner seinen Hafen und seine U-Boot-Flotte versteckt. Versuchen Sie hier einzudringen und die U-Boote zu dezimieren. Gleichzeitig landet man hier die Panzer an und greift die weiter westlich gelegene Basis an.

Attackieren Sie zuerst unbedingt die Kraftwerke, so daß die Tesla-Spulen ausfallen und man mit den relativ wenigen Panzern leichtes Spiel hat. Zerstören Sie dann weitere Kraftwerke und die Wachhunde, die hier herumstreunen. Infiltrieren Sie dann das zentrale Gebäude und evakuieren Sie Kosygin, der auf die Hunde eine magische Anziehungskraft ausübt.

Man erhält nun Unterstützung durch zwei Kreuzer, die jedoch ziemlich lange brauchen, bis sie in der Kampfzone sind, so daß man am besten einfach Kosygin zur eigenen Basis bringt und damit die Mission auch schon gewonnen ist!



Mission 9 - Süden:

Bauen Sie in Ruhe Ihren Stützpunkt auf. Da man zunächst nicht angegriffen wird, kann man sich ganz auf das Abernten des Erzes konzentrieren. Dies geht am schnellsten mit 5 Erntern, die man zudem später noch für die "Fernernte" einsetzen kann.

Unterdessen sollte man eine Flotte aus etwa 10 Zerstörern bauen, die dann die Meere erkundet. Der Gegner hat zunächst nur sehr wenige U-Boote im Einsatz, die sich zudem auf die Hafenbucht im Nordwesten konzentrieren. Versuchen Sie die Bucht bei der kleinen vorgelagerten Insel zu blockieren, so daß weder U-Boote noch Transporter durchkommen.

Solange man dann noch Geld hat, muss man die Basis gegen die bald einsetzen Luftangriffe absichern. Zahllose Flaks und Bunker sind hier erforderlich, wenn man nicht ständig nachreparieren will. Sobald dann das Erz auf der eigenen Insel abgeschöpft ist, muss man die Ernter mit einem Transporter zur anderen Insel bringen, wo die Fahrzeuge dann Ihre Ladeflächen voll laden und wieder per Transporter zur Raffinerie gebracht werden. Am besten funktioniert dies im Nordwesten, da man dort bereits die Zerstörer platziert hat und der Panzerangriff hier stattfinden sollte!

Sobald man etwa 15 Panzer dort gesammelt hat, kann man den Angriff starten, der zuerst wieder den Kraftwerken gilt, damit die Teslaspulen nicht mehr laufen. Da der Gegner nur recht wenige Panzer hat, die zudem auf den südlichen Eingang konzentriert sind, kann man schnell einige Kraftwerke niederschließen und sollte dann die Hunde attackieren.



Dies ist jedoch aus irgendeinem Grund nur per "Angriffs-Taste" (Strg) möglich. Man muss die Viecher jedoch niederschließen, denn nachdem Kosygin befreit wurde, werden sie ihn fressen! Sobald dann die meisten Hunde ausgeschaltet wurden, kann man den Spion heranziehen und in das zentrale Gebäude schicken. Bringen Sie Kosygin dann schnell zum Transporter und lassen Sie eventuell angreifende Hunde von den Panzern niederstrecken.

Unterdessen erhält man im Süden Verstärkung durch zwei schwere Kreuzer, die jedoch elendig lange brauchen, bis sie in Feuerreichweite sind. Evakuieren Sie deshalb einfach schnell Kosygin zu Ihrer Basis und bringen Sie ihn dort zum Transporthubschrauber - geschafft!

Mission 10:

Bauen Sie Ihre Basis auf und sichern Sie sie nach Norden und Osten hin ab. Zuerst werden die Diamanten abgeerntet, wodurch man ein gutes finanzielles Polster aufbauen kann. Sobald dann die wichtigsten Gebäude stehen, sollte man auch die Luftverteidigung aufbauen.

Achten Sie zudem auf die nordöstliche Ecke Ihrer Basis, wo die Sowjets die Bäume wegsprengen und eindringen können - hier gehören nicht nur ein paar Flaks sondern auch ein paar Bunker hin! Erkunden Sie dann die Karte in östliche und nördliche Richtung, wo man große Erzfelder findet. Es gilt nun die eigenen Ernter zu sichern und gleichzeitig die Ernter des Gegners zu dezimieren. Am besten geht das meiner Meinung nach mit einigen Panzern, die die eigenen Ernter schützen und einigen



Kampfhubschraubern, die die gegnerischen Ernter attackieren!

Unterdessen sollte man eine Angriffsarmee aus etwa 15 Panzern bauen, die dann einen schweren Schlag führen wird. Das Ziel stellt hierbei nicht die Hauptbasis, sondern vielmehr der kleine Posten im Nordosten dar. Hier kann man schon mit einigen Hubschraubern (Flak in der Hauptbasis umfliegen!) die Fässer sprengen und die gegnerischen Lufteinheiten attackieren. Mit der Panzerarmee kann man dann im Osten ebenfalls ein paar Bäume wegsprengen und somit sehr leicht zum Posten vorstoßen. Hier vernichtet man dann erstmal alles und fährt über den "geheimen Pass" nördlich der gegnerischen Hauptbasis Richtung Westen und vernichtet die dortige Teslaspule. Sie stehen nun quasi direkt neben den vier Silos, was die Sowjets dazu veranlasst die Raketen abzuschießen.

Nach dem kurzen Briefing attackiert man dann die Sowjetbasis quasi von der Hintertür aus und verursacht so viele Schäden wie möglich (Primärziel natürlich wieder zuerst die Kraftwerke). Gleichzeitig bestückt man einen BMT mit Invasoren und holt ihn zu den Silos bzw. dem zentralen Gebäude dazwischen.

Sobald das Gebäude erobert wurde, endet der erste Teil dieser Mission.

Mission 10 - 2. Teil

Sie befinden sich nun im Inneren der Abschussanlage und müssen an die vier Terminals für die Raketen. In welcher Reihenfolge Sie die Terminals "besuchen" ist dabei egal.

Wehren Sie zunächst die Angriffe ab und stellen Sie am besten die Spielgeschwindigkeit etwas langsamer, damit man die gefährlichen Hunde besser abwehren kann. Häufiges abspeichern ist hier natürlich Pflicht!

Zuerst sollte man Richtung Süden marschieren und dort die Abzweigung nach Westen nehmen. Man findet hier ein erstes Terminal in einem südlich des Ganges gelegenen Raum.

Laufen Sie dann zurück und rücken Sie Richtung Süden vor, wo man das "Parkhaus" der Sowjets findet. Stoßen Sie hier zum Eingang vor, wobei man keine Angst vor den Panzern haben muss, da diese deaktiviert werden. Sie erhalten nun Tanya als Verstärkung. Mit Ihr kämpft man sich dann zum zweiten Terminal nordöstlich des "Parkhauses" vor. Achten Sie hier jedoch auf die Hundemeute, die bald aus westlichen Richtung kommt.



Anschließend marschiert man wieder zurück zum Aufzug und kämpft sich hier in nordöstliche Richtung vor, wo man ein drittes Terminal findet.

Das letzte Terminal liegt in Nordwesten, wird jedoch von einem Flammenturm verteidigt, den man leider nicht mit den Fässern hochgehen lassen kann. Die einzige Möglichkeit, den Turm unschädlich zu machen, liegt darin, einige Infanteristen auf ihn zulaufen zu lassen, so daß er auf sie feuert. Gleichzeitig läuft Tanya aus einer anderen Richtung los und kann den Turm gefahrlos sprengen, da dieser (hoffentlich) die Infanteristen beharkt. Anschließend deaktiviert man auch die letzte Rakete am hinteren Terminal.

Mission 11 - Norden:

Bauen Sie zunächst Ihre Basis auf. Da man vorerst nicht angegriffen wird, reichen die paar Panzer und ein paar Rak-Zeros (gegen die ersten Luftangriffe) aus. Die Diamanten in der Nähe bringen genug Geld für einen kompletten Basisausbau, wobei man bis auf einige Flaks und Bunker auf Verteidigungsgebäude verzichten sollte, da Angriffe viel zu selten erfolgen und mit mobilen Einheiten besser abzuwehren sind! Sobald das Technologiezentrum dann den Spionagesatelliten hochgeschossen hat, erkennt man die Lage.



Die Sowjets blockieren mit einer Inselfestung die Durchfahrt auf dem Fluss.

Sie müssen nun entweder diese Inselanlagen plattmachen oder einfach die Kraftwerke zerstören, so daß die Teslaspulen keinen Saft mehr haben. Am besten baut man zuerst eine Helikopterstaffel auf und greift damit schon mal die nordwestliche Basis an. Der südliche Teil besitzt keine Luftverteidigung, so daß man gefahrlos die Verteidigungsgebäude und einige Panzer vernichten kann, während in Ihrer Basis fortlaufend Panzer vom Band rollen.



Mit dieser Panzerarmee (mindestens 10 Stück) rollt man dann zur Sowjetbasis und macht erstmal die Produktionsgebäude und den Bauhof platt. Anschließend wird die gesamte Basis mit den dahinterliegenden Kraftwerken geschleift.

Zu den Kraftwerken kommt man übrigens über den engen Strandabschnitt, sie müssen hier keine Transporter bauen!

Ist die eigene Flussseite dann gesichert, kann man den zweiten Bauhof hochholen und an Stelle der alten Sowjetbasis eine eigene kleine Basis errichten, damit man besser an die Erze im Westen kommt.

Es gilt nun, bevor der Schiffskonvoi auftaucht, den Fluss einigermaßen zu sichern. Bauen Sie dazu eine Werft, bevorzugt im Süden. Sie müssen jedoch sofort die angreifenden U-Boote mit Hilfe der Kampfhubschrauber abwehren, da die Werft sonst gleich wieder zerstört wird. Im Folgenden baut man dann eine Flotte aus ca. 8 Zerstörern und fährt den Fluss hinauf und schaltet möglichst viele U-Boote aus.

Bei verbleibender Zeit und genügend Geld kann man natürlich auch noch die zweite Sowjetbasis auf der anderen Flussseite attackieren, das bringt jedoch kaum was, da die hier stehenden Kraftwerke nicht für die Inbetriebnahme der Teslaspulen auf der Insel reichen.

Sobald der Countdown schließlich abgelaufen ist, kommt ein Schiffskonvoi, der sich den Weg nach Norden zwangsweise auch freischießt, dabei aber jedoch keine allzustarken Verluste haben darf!



Mission 11 - Süden:

Bauen Sie Ihre Basis auf dem großen Platz weiter nördlich auf. Man sollte nun schnell eine Ernter-Flotte und zahlreiche Rak-Zeros bauen.

Während die Ernter das nötige Kleingeld liefern, wehren die Rak-Zeros die frühen Fliegerangriffe ab, so daß man die Basis einigermaßen sicher hochziehen kann. Da man nur recht wenig von Panzern angegriffen wird, kann man sich auf die normalen Gebäude beschränken.

Ausnahme: Flaks und ein paar Bunker. Sobald dann die Karte sichtbar ist (Technologiezentrum) sollte man den Vernichtungsschlag gegen die nordöstliche Sowjetbasis vorbereiten. Am besten geht das mit einigen leichten Panzern (ca. 10 Stück) und einer Hubschrauberflotte (ca. 5 Stück).

Zunächst gilt es dafür eine Werft zu errichten, die natürlich gleich von U-Booten torpediert wird, was man jedoch mit Hilfe der Hubschrauber schnell in den Griff bekommt.

Bauen Sie dann einige Zerstörer und zwei Landungsboote. Diese bestückt man mit den leichten Panzern und setzt dann zur anderen Seite über.

Wichtig: Lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, denn sobald man übersetzt, beginnt der Gegner mit dem Basisausbau und man muss man eventuell sogar die ein oder andere Teslaspule zerstören. Rollen Sie deshalb schnellstmöglich mit den Panzern nach Norden und schalten Sie gleich den Bauhof aus.



Die Kampfhubschrauber können natürlich bei der Ausschaltung von eventuellen Verteidigungseinrichtungen hilfreich sein, man muss jedoch auf die Flugroute der Maschinen achten, die sonst eventuell über die befestigte Insel verläuft!

Sobald die Basis im Nordosten ausgeschaltet ist, gilt es die Kraftwerke dahinter zu zerstören, was man leider mit den Kampfhubschraubern erledigen muss, da es keine Landverbindung gibt. Greifen Sie dazu zuerst die Flaks an und vernichten Sie anschließend alle Kraftwerke.

Nun gilt es den zweiten Bauhof zur anderen Flussseite zu bringen und dort eine kleine "Erzsammelstelle" einzurichten, denn auf der eigene Flussseite dürfte inzwischen wohl das Erz ausgegangen sein. Hier reichen übrigens ein paar Flaks und ein oder zwei Bunker.

In der Hauptbasis sollte man unterdessen einige Panzer und in der Werft einige Zerstörer bauen. Während man mit den Zerstörern den Fluss nach Norden hin etwas von den U-Booten säubert, sollte man mit der Panzerarmee schnell in die gegnerische Basis einfallen und dort erstmal die Teslaspulen und die Flaks zerstören.

Im folgenden kann man dann den Bauhof vernichten und weiter mit den Hubschraubern die Basis Stück für Stück auseinander nehmen oder einfach warten, bis die Schiffsflotte durchgezogen ist...

Mission 12:

Bauen Sie schnell Ihre Basis auf und lassen Sie die Ernter östlich das Diamantenfeld abgrasen. Zunächst gilt es dann einiger zusätzliche Panzer und einige Rak-Zeros zu bauen. Mit den Panzern wehrt man die vereinzelt Panzerangriffe ab, die jedoch durch die Nutzung des Eisernen Vorhangs teils etwas kritisch sind. Sobald dies passiert sollten Sie Ihre Panzer zurückziehen und warten bis der Vorhang wieder "fällt". Anschließend vernichtet man den Angreifer.

Mit den Rak-Zeros wehrt man unterdessen die immer häufiger werdenden Luftangriffe ab, bis die Flaks stehen. Wie üblich sollte man den Flaks einen Bunker zur Seite stellen, damit abgeschossene Piloten und Fallschirmjäger schnell ausgeschaltet werden können!

Verteidigungsanlagen sollte man, Flaks ausgenommen, recht wenige bauen, da man allgemein recht wenig angegriffen wird und diese Angriffe dann am besten mit mobilen Einheiten zurückschlagen kann. Bauen Sie deshalb zahlreiche Panzer und postieren Sie diese vor allem gen Westen. Unterstützend kann man mit einer Apache-Staffel die Sowjet-Angreifer bereits beim annähern angreifen.

Der Gegenangriff erfolgt dann zuerst ebenfalls mit Hilfe der Kampfhubschrauber: Zerstören Sie die Teslaspule auf der Insel. Anschließend rückt man über den schmalen Küstenstreifen in die gegnerische Basis vor und knöpft sich dort die Kraftwerke und Flaks vor. Sobald die Flaks dezimiert wurden, können die Hubschrauber erneut anfliegen und nun gemeinsam mit den verbliebenen Panzern die Basis weiter kleinhacken.

Zerstören Sie dabei aber auf gar keinen Fall das Tech-Zentrum sonst ist die Mission gescheitert. Stattdessen übernimmt man dieses und baut darum am besten einen eigenen kleinen Posten auf, der vornehmlich zum Erzsammeln dienen sollte.

Während man selbst das Erzfeld im Nordosten also sichert, sollte man das Erzfeld im Westen nicht aufgeben, denn wenn der Gegner hier kein Erz gewinnen kann, ist er finanziell am Ende.

Versuchen Sie deshalb mit Ihren Kampfhubschraubern die hier grasenden Ernter abzuschießen.



Unterstützend kann man zwei Kreuzer in der kleinen Bucht positionieren, die permanent die gegnerischen Einheiten unter Beschuss halten! Dieses Erzfeld sollte nicht verloren gehen, auch wenn man beträchtliche Ressourcen in die Verteidigung/Eroberung stecken muss, da dadurch der Gegner quasi erledigt werden kann. Bei akuter Finanznot kann man die nahe gelegene Kirche zerstören und die zurückbleibende Kiste aufsammeln, die Ihnen 2000\$ bringt! Unterdessen sollte man den Angriff gegen die letzte Sowjetbasis planen, was am besten mit einigen Kreuzern funktioniert.



Dazu muss man am nördlichen "See" eine Werft errichten, diese gegen die U-Boot- und Luft-Angriffe verteidigen und dann einige Kreuzer bauen.

Führen Sie diese Kanonenmonster dann näher an die Sowjetbasis heran, wobei man jedoch massiven U-Boot-Widerstand brechen muss. Nutzen Sie dafür die Kampfhubschrauber und die Möglichkeit, die Kreuzer per Strg-Taste auf die Boote schießen zu lassen.

Anschließend greifen die Kreuzer die Kraftwerke des Gegners an, so daß die Teslaspulen ausfallen. Nun kann man bereits mit einer Panzerarmee einfallen und die Basis, ausgenommen das Forschungszentrum, einebnen. Alternativ kann man auch den Beschuss fortsetzen, bis kaum noch was übrig ist und dann völlig problemlos einrollen. Dabei muss man jedoch die Ungenauigkeit der Kreuzer bedenken und stark darauf achten, nicht das Forschungszentrum zu zerstören.



Sind beide Forschungszentren erobert und der Eiserne Vorhang vernichtet, gilt die Mission als gewonnen!

Mission 13:

Aufgrund des Zeitlimits muss man hier quasi gleichzeitig mit beiden Teams vorrücken. Zur besseren Koordination empfiehlt es sich daher die Spielgeschwindigkeit runterzusetzen und regelmäßig zu speichern!

Zuerst rücken beide Trupps nach Osten vor.

Der Nördliche sprengt den Flammenturm durch die, in die Wand eingelassene, Konsole und erledigt die Gegner bei den Panzern (inaktiv!). Der Südliche erledigt die "Radarwagen" durch Sprengung der Fässer.

Während der nördliche Truppe bei den Panzern wartet, rückt der Südliche weiter nach Osten vor und sprengt durch die dortige Konsole den Flammenturm östlich des oberen Teams.



Während dieses dann weiter nach Osten vorrückt, kann das andere Team dann Richtung Südwesten marschieren, wo man den ersten Reaktor findet - schicken Sie hier einfach einen Ingenieur neben das "zentrale Modul".

Anschließend rückt auch dieses Team wieder Richtung Osten vor und findet dabei, genau wie das Nördliche, eine Kiste, mit der man alle Einheiten heilen kann, setzen Sie also beide Kisten bedacht ein! Beide Teams finden dann einen weiteren Generatorraum, wo zwei weitere Sprengladungen platziert werden.

Bevor dann wieder beide Teams weitermarschieren können, muss das nördliche durch eine weitere Konsole den Flammenturm beim südlichen Generatorraum sprengen!

Das südlichere Team sollte nun vor dem großen Raum mit den zahlreichen Flammentürmen etwas pausieren, während das Nördliche zu den Panzern vorrückt und hier alle gegnerischen Cyborgs ausschaltet. Versuchen Sie hier jedoch nicht weiter nach Norden vorzurücken, ein Flammenturm verhindert dies! Stattdessen läuft man weiter Richtung Osten und findet hier einen weiteren Reaktorraum. Lassen Sie dann das nördliche Team pausieren und schicken Sie einen Ingenieur des südlichen Teams zur Konsole über dem nordwestlichen Turm.

Da der Ingenieur recht flott unterwegs ist, wird er nicht gegrillt und sprengt bereits den südöstlichen Turm. Nun rückt vorsichtig der Rest des Teams vor und deckt den zweiten Ingenieur, der zur zentralen Konsole läuft, mit der man den nordwestlichen Turm sprengt.

Holen Sie nun die Verstärkung (Westen) herbei und schlagen Sie sich mit dem südlichen Team Richtung Osten durch. Hier findet man einen langen Gang, der zu einer seltsamen

Gegneransammlung führt. Diese kann man mit einem Ingenieur sehr schnell ausschalten, indem man ihn zur Konsole westlich des "Haufens" bringt.

Anschließend legt man im nächsten Reaktorraum weiter östlich eine weitere Bombe, sprengt per Konsole einen weiteren Flammenturm und kehrt dann mit allen Mannen zum großen Raum zurück.

Hier legt man dann wieder eine Bombe beim "freigesprengten" Reaktor und vereint dann beide Teams. Rücken Sie nun Richtung Süden vor. Hier lässt man einen

Ingenieur an die Konsole in der Wand, wodurch beim "V2-Parkplatz" ein Flammenturm "auftaucht" und die Fahrzeuge beschießt.

Nachdem der Kampf aus ist, rückt man vor und schleicht sich Richtung Westen. Hier findet man neben einer weiteren Konsole auch einen weiteren Reaktor. Dieser wird jedoch von einem gefährlichen Flammenwerfer-Cyborg verteidigt, den man jedoch mit Hilfe der Fässer sehr schnell kleinkriegt! Zuletzt muss man dann noch beim Reaktor hier und im großen Raum eine Bombe legen.



Mission 14

Gleich zu Beginn muss man hier schon schnell schalten, denn die Sowjets sprengen alsbald die oberen Fässer in die Luft und, sofern man nichts unternimmt, pusten damit Tanya und die beiden "D.I.E.B.e" aus der Welt. Setzen Sie daher gleich wieder die Spielgeschwindigkeit etwas runter (sofern sie nicht noch langsam eingestellt ist) und lassen Sie die Drei zuerst etwas nach unten, zu den anderen Fässern laufen. Sobald die Explosion "beendet" ist, läuft man dann wieder ein Stückchen nach oben, damit die Sprengung der unteren Fässer nicht das Gleiche bewirkt!

Nun erledigt Tanya erstmal die angreifenden Sowjets, so daß man Richtung Westen vorstoßen kann. Tanya muss hier zahlreiche Infanteristen und Wachhunde ausschalten, was jedoch kein Problem darstellen sollte! Schlagen Sie sich dann bis zur kleinen Bucht, wo die Sowjets einige Kraftwerke platziert haben. Sprengen Sie einige und wehren Sie dann die angreifenden Sowjets ab.

Da nun nur noch die Flammentürme funktionieren, kann man einigermaßen sicher in die Basis eindringen und die dortigen Wachhunde ausschalten. Die beiden Diebe müssen nun die Silos im nordöstlichen Teil infiltrieren. Ist dies geschehen, erscheint weiter nördlich die Unterstützung. Sollten die beiden Diebe ausgeschaltet worden sein, muss man die Mission trotzdem nicht neu starten, da man auch auf anderem Weg die Verstärkung herbeirufen kann, wenngleich die Mission dann aber aufgrund des mangelnden Geldes



etwas schwerer wird! Laufen Sie dazu mit Tanya durch die gegnerische Basis und folgen Sie dann dem Weg Richtung Nordwesten. Hier findet man eine Kirche. Sprengen Sie sie und Sie erhalten durch eine Kiste 2000\$ und die Verstärkung! Nachdem man die Sowjetbasis dann plattgemacht hat (sobald man eine gewisse Zahl von Gebäuden vernichtet hat, werden alle anderen verkauft!), kann man die eigene Basis errichten und sollte die Ernter zuerst die Diamanten im Südosten abernten lassen! Zuerst sollte man dann einige Rak-Zeros bauen, die die Luftverteidigung übernehmen, da man schon bald von heftigen Luftangriffen heimgesucht wird, die allzu oft Ihre Kraftwerke im Visier haben! Bauen Sie dann eine Panzerarmee, die die permanenten Angriffe abwehrt und die Ernter schützt. Passen Sie gut auf Ihre Ernter auf, denn durch die ständigen Gefechte braucht man einen permanenten Geldfluss, sonst steht man plötzlich ohne Geld da und kann weder Panzer bauen, Gebäude reparieren oder neue Ernter bauen! Sobald die Basis dann einigermaßen abgesichert ist, kann man langsam zum Gegenangriff übergehen. Dazu baut man zuerst wieder einige Heliports und diesmal auch eine Werft beim kleinen "Wasserfleck". Zwar haben die Kreuzer von hier aus nur begrenzte Wirkung, doch dank der Chronospähre kann man die Schlachtschiffe kurzfristig in die anderen Seen teleportieren und so recht effektiv Unruhe stiften!

Zuerst gilt es aber etwa 5 Kreuzer und einige Zerstörer, zwecks Luftverteidigung der Werft, zu bauen. Die Kreuzer beschießen dann erstmal alles in Reichweite, so daß man sich schon mal etwas befreien kann. Unterdessen sorgen die Kampfhubschrauber dafür, die eigenen Ernter nicht von den gegnerischen Panzern plattgemacht werden. Für den Notfall sollte man zudem eine kleine Einheit aus leichten Panzern bereit stellen. Sofern verfügbar, kann man angeschlagene Ernter natürlich mittels Chronospähre äußerst effektiv retten!

Dann gilt es per Kreuzer die gegnerische Basis im Süden anzugreifen. Teleportieren Sie das Schlachtschiff dazu hinter den Weg der den mittleren See durchzieht und lassen Sie zuerst am besten die Kraftwerke oder große Infanterieansammlungen niederschießen. Leider wird der Kreuzer nach einer gewissen Zeit wieder zurückteleportiert, so daß man mehrere Versuche starten muss, bis die Basis einigermaßen zusammengeschossen ist. Schalten Sie am besten Flak und Teslaspulen aus, dann kann eine Panzerarmee relativ gefahrlos einrollen und die Basis komplett einreißen.

Mit der gleichen Taktik macht man die vorgelagerten Posten der Sowjets unschädlich und kann

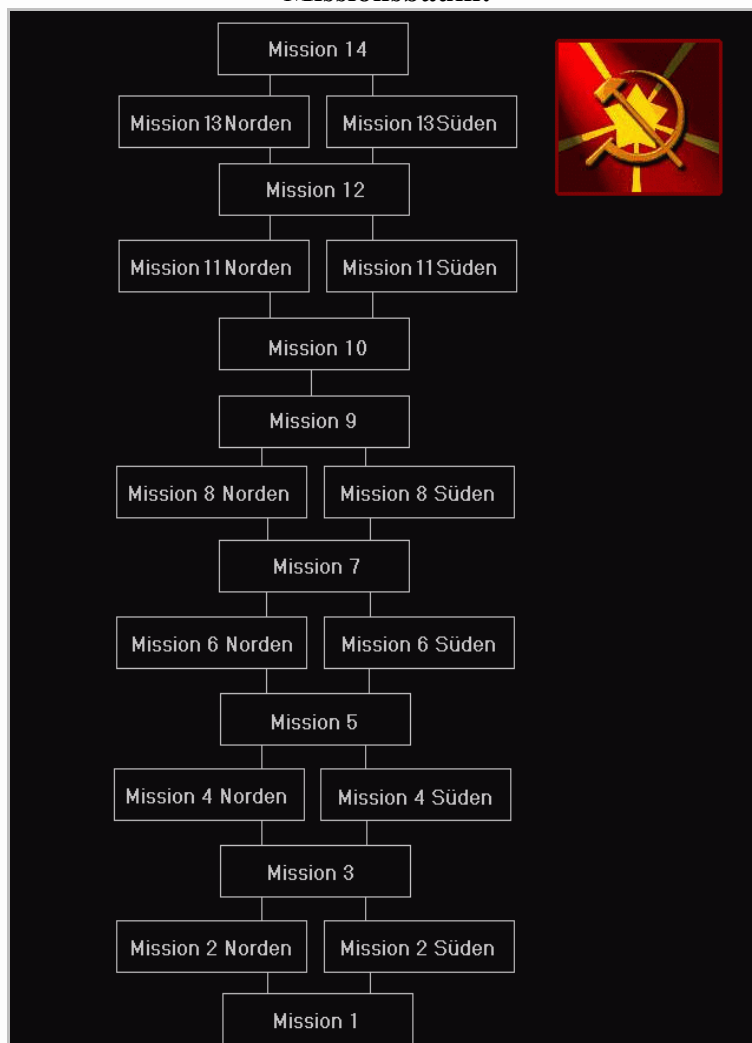
sogar die Hauptbasis etwas angreifen. Der letzte Angriff muss dann jedoch wieder mit Panzern geführt werden. Ob Sie dabei von Norden oder Süden her angreifen ist ziemlich egal, Sie brauchen nur genügend Panzer! Aufpassen müssen Sie jedoch beim Silo. Sobald dieses unter Beschuss gerät, schießen die Sowjets ihrerseits eine Atomrakete ab, die einen Teil Ihrer Basis zerbröseln! Das sollte Sie jedoch nicht aufhalten die ganze Sowjetbasis zu zerstören. Es folgt ein interessantes Endvideo.





Die Sowjets

Missionsbaum:



Mission 1:

Es gilt hier zuerst per Flieger die Fässer hochzujagen. Sie erhalten dann Verstärkung und können sich mit Bodentruppen nach Norden hin "durchsprengen"! Durchsprengen da man hier quasi überall explosive Fässer findet, mit denen man die Gegner wegbrennen kann!

Unterstützend kann man natürlich auch immer noch die Flieger einsetzen, also Kinderspiel!



Mission 2 - Norden:

Wehren Sie zunächst die Angriffe ab und bauen Sie Ihre Basis auf. Dann gilt es eine "Armee" aus verschiedensten Infanteristen aufzustellen. Die gegnerische Basis liegt im Westen. Die Brücke wird jedoch vom Gegner gesprengt, so daß man entweder über den nördlichen oder den südlichen Weg vorrücken muss.

Bei der gegnerischen Basis sollte man dann zuerst aus nördlicher Richtung kommen die Fässer sprengen und aus südlicher Richtung kommend die Geschütze attackieren.

Anschließend vernichtet man Cyborg- und Waffenfabrik und dann die restlichen Gebäude.

Mission 2 - Süden:

Auch hier gilt es zunächst den ein oder anderen Angriff abzuwehren und gleichzeitig die Basis aufzubauen. Die Sowjets sitzen hier im Nordosten und sprengen auch hier die Brücke in der Mitte, so daß man "außenrum" marschieren muss. Wieder kann man mit Hilfe zahlreicher Fässer und Verstärkungen schnell großen Schaden anrichten und schließlich alle Gebäude vernichten.



Mission 3:

Schicken Sie die Hunde zunächst Richtung Süden. Setzt man sie auf Gegner an, laufen Sie für kurze Zeit ein Stückchen schneller, so daß man besser vorankommt! Man kann die flüchtenden Gegner jedoch nicht verfolgen, sonst werden die Hunde von Bunkern zerrissen! Stattdessen gilt es östlich einige Wachen zu fressen, wodurch man einige Infanteristen befreit. Mit diesen sprengt man dann von der Seite her die Fässer bei den Bunkern in die Luft und kann dann weiter nach Süden vorrücken.



Bei den ehemaligen Bunkern findet man im westlichsten Gebäude eine Heilkiste. Anschließend geht's weiter bis zum südlichen Rand und hier dann Richtung Westen. Dort findet man an der Küste ein kleines Dorf, das von Gegner durchsetzt ist. Zerstören Sie es, so daß Sie noch an eine weitere Kiste kommen!

Anschließend läuft man wieder ein Stückchen zurück und über den Pass nach Norden.

Hier gilt es zunächst zahlreiche Gegner niederzuschießen und die nächsten Gegner per Fässer hochzujagen. Im Dorf findet man eine weitere Kiste, die einem für den restlichen Weg rüstet. Es geht Richtung Westen, wobei man nochmals zahlreiche Gegner ausschalten muss (Vorsicht vor den Fässern, die hier gegen Sie eingesetzt werden!).

Der Spion kommt dann aus der Kirche und muss nur noch erschossen werden!

Mission 4 - Norden:

Bauen Sie Ihre Basis auf und wehren Sie die ersten Angriffe ab. Das Radar, das hier als Kommunikationsanlage bezeichnet wird, liegt im Nordwesten, so daß es Ihr erstes Ziel darstellen sollte. Sobald die Basis gesichert ist, schickt man einfach etwa fünf Panzer Richtung Nordwesten und reist dort das Radar ein. Da nun keine Verstärkungen mehr kommen, werden Sie nicht mehr so oft angegriffen und können in Ruhe die Panzerarmee aufbauen, die man benötigt um die gegnerische Basis einzureißen.



Diese ist unglücklicherweise durch Schattengeneratoren, Bunker und Geschütze nach allen Seiten hin gesichert. Es gilt also mit einer Panzerarmee aus mindestens 10 Stück, unterstützt durch V2-Werfer, in die Basis einzudringen und schnell möglichst viel Schaden anzurichten. Am effektivsten geht dies über die nördliche Straße, die einem direkt zu Waffenfabrik und Bauhof führt!

Mission 4 - Süden:

Auch hier baut man zunächst die Basis auf und wehrt erste Angriffe ab.

Am besten sprengt man zudem dann noch die Brücke Richtung Nordosten, so daß man nur noch zwei Fronten zu sichern hat. Die Ernter grasen dann vornehmlich im Norden während man eine Panzerarmee aufbaut und langsam per Aufklärungsflugzeug die Karte enthüllt. Leider wird auch hier die Basis von Schattengeneratoren gesichert, man kann jedoch auch hier wieder das Radar leicht finden. Es liegt diesmal in der nordöstlichen Kartenecke.

Versuchen Sie hier mit den Fallschirmspringern anzugreifen. Man wird zwar einige Versuche benötigen bis alle Panzer ausgeschaltet wurden, aber dann kann man gefahrlos das Radar vernichten, so daß die Verstärkung ausbleibt, die meist direkt gegen Sie eingesetzt wird! Dann gilt es wieder mit einer Panzerarmee den gegnerischen Stützpunkt niederzuwalzen - keine große taktische Herausforderung.



Mission 5:

Diese Mission kann man mit der richtigen Taktik äußerst schnell und effektiv bewältigen! Bauen Sie dazu vor Ort und Stelle Ihre Basis auf und lassen Sie die Ernter zunächst die Diamanten südlich aberten.

Wagen Sie sich nicht aus Ihrer Basis heraus, bauen Sie diese vielmehr komplett aus. Wichtig ist hier die Luftwaffe, bauen Sie deshalb mindestens 5 Flugplätze!

Klären Sie dann die Karte langsam auf, während Ihre Ernter nach Norden ausgreifen.

Die gegnerische Basis ist bereits von Anfang an einzusehen. Das MBF in der Basis ist dazu bestimmt auf der mittleren Insel einen neuen Stützpunkt zu "eröffnen", was natürlich Ihren Interessen absolut widerspricht. Es gilt nun also das MBF bzw. vielmehr den Aufbau zu verhindern! Da sich das MBF erst in Bewegung setzt, wenn Sie den oberen Stützpunkt angreifen oder auf der mittleren Insel landen, kann man in aller Ruhe die Zerstörung planen. Am einfachsten geht es, wenn man die Fallschirmjäger zurück hält und die YAK-Staffel bereit hält. Greifen Sie dann den



Stützpunkt an und beobachten Sie das MBF. Sobald es per Luftkissentransporter auf die Insel gebracht wird, sollte man die Fallschirmjäger absetzen lassen und die YAKs herbeirufen (indem man sie zunächst auf ein anderes Ziel ansetzt, beispielsweise die beiden Minenleger).

Die Infanteristen schießen nun auf das MBF und weichen gleichzeitig aus, sonst werden sie sofort überfahren. Sie müssen je nach YAK-Zahl nur begrenzten Schaden anrichten und den Aufbau etwas hinauszögern. Die anfliegenden YAKs müssen den Bauhof dann vernichten, womit der Aufbau eines Stützpunktes effektiv verhindert wird. Sollte dies nicht gelungen sein, muss man zuerst den oberen Stützpunkt vernichten und dann eine Landestelle per U-Boot sichern, was jedoch harte Kämpfe erfordern wird, weshalb man am besten direkt alles auf die erste Taktik setzt (vor dem Angriff speichern!).

Sobald dann der Aufbau der Zweitbasis verhindert wurde, werden die Alliierten die Flotte zusammenziehen und zu Ihrer Basis verlegen, wo man dann mit U-Booten und V2-Werfern gegen die Schiffe vorgehen kann.

Sobald in der oberen Basis das Radar erobert wurde, alle Gebäude vernichtet wurden, die Flotte besiegt und das eigene MBF auf der mittleren Insel errichtet worden ist, ist die Mission gewonnen.

Mission 6 - Norden:

Wehren Sie zunächst den Angriff ab und bewegen Sie dann alle Einheiten Richtung Westen. Dort findet man am südlichen Kartenrand ein größeres Erzfeld. Errichten Sie hier Ihre Basis und sichern Sie sie schnell nach Norden hin ab, da von hier bald die ersten Angriffe erfolgen!

Bauen Sie Ihre Basis dann aus und ernten Sie zunächst nur das südliche Erz ab. Mit dem Aufklärungsflugzeug macht man sich dann ein erstes Bild von der Lage. Die gegnerische Basis ist mal wieder durch Schattengeneratoren geschützt, was die Sache nicht gerade erleichtert.

Die beiden Laster werden in der hintersten Basis-Ecke geparkt, da sie unbedingt heil bleiben müssen.

Da an eine Überquerung der Brücke im Osten nicht zu denken ist, muss man zunächst die gegnerische Basis angreifen. Flugzeugangriffe auf die Schlachtschiffe sind ziemlich ineffektiv!

Bauen Sie zuerst eine Panzerarmee aus mindestens 5 Fahrzeugen auf. Diese fahren am westlichen Kartenrand nach Norden. Beim Erzfeld findet man eine scheinbar begrenzende Baumgruppe. Man kann jedoch per erzwungenem Feuer (mit Strg-Taste) einzelne Bäume wegsprengen und so eine Schneise schlagen.

Schleusen Sie dort Ihre Panzer hindurch und ergänzen Sie diese Angriffstreppe nach Möglichkeit durch einige Fallschirmjäger. Greifen Sie Basis dann von dort aus an. Da der Gegner hier keine

Verteidigungsgebäude hat und generell nur recht wenige Einheiten besitzt, kann man schnell die wichtigsten Gebäude vernichten. Mit V2-Werfern erledigt man dann auch die starken Befestigungen im Süden.

Nun muss man sich entscheiden, ob man die Schlachtschiffe per U-Boot bekämpfen will, oder ob man einfach einen schnellen Durchbruch versucht.

Erstere Taktik erfordert die Übernahme eines "alliierten Gebäudes", damit man eine eigene Werft am Wasser errichten kann. Bauen Sie dann ein paar U-Boote und versenken Sie die wehrlosen Schlachtschiffe. Um die beiden östlich der Brücke zu versenken, muss man jedoch die Brücke sprengen.

Alternativ kann man auch einfach per V2-Werfer die Kreuzer und Torpedoboote ausschalten und dann die Werfer den Schlachtschiffen "zum Fraß hinwerfen". Will heißen: Lassen Sie die V2-Werfer zu den Schlachtschiffen fahren, so daß diese auf sie schießen. Unterdessen schleust man jedoch die beiden Transporter über den nördlichen Weg zur nordöstlichen Insel durch und die Mission ist gewonnen!



Mission 6 - Süden:

Wehren Sie zunächst den Angriff ab und machen Sie sich dann mit Mann und Maus auf Richtung Nordwesten. Hier baut man zwischen den Erzfeldern seine Basis auf und wehrt die ersten Angriffe aus südlicher Richtung ab. Sichern Sie dann Ihre Basis ab und erkunden Sie per

Aufklärungsflugzeug die Karte. Bauen Sie dann eine kleine Panzerarmee auf, die mit Hilfe einiger V2-Werfer äußerst schnell die kleine Basis der Alliierten niedermacht.

Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit nach Norden vor, sonst gerät man unter feindliches Feuer! Nun baut man im

Westen eine Werft und bekämpft die Schiffe westlich der Brücke. Die beiden Schlachtschiffe östlich kann man entweder durch den Bau einer weiteren Werft nahe einem übernommenem Gebäude der Alliierten oder durch einen starken V2-Angriff zerstören. Alternativ kann man auch per U-Boot die Brücke zerschießen, was jedoch dazu führt, daß man die beiden Lastwagen per Luftkissentransporter übersetzen muss.



Mission 7:

Gleich zu Beginn muss man höllisch aufpassen, denn die Eindringlinge kommen Ihnen bereits entgegen und sprengen die Fässer. Es gilt folglich die Geschwindigkeit runterzustellen und sofort nach Missionsbeginn die eigenen

Infanteristen nach rechts hin wegzuschicken. Anschließend laufen die eigenen Einheiten durch den rechten Gang nach unten. Glücklicherweise sind die Verfolger nicht so intelligent, daß sie einfach die anderen Fässer sprengen, so daß man unten entkommt indem man die Fässer selbst hochjagt und damit auch die Verfolger vom Hals hat. Folgen Sie nun dem Weg bzw. der roten Linie am Boden Richtung Südwesten. Hier kann man in einer Nische ein paar Fässer sprengen, sollte jedoch den Raum nicht weiter

erkunden, da dort zu viele Gegner lauern! Laufen Sie stattdessen weiter und befreien Sie die riesige Hundemeute indem Sie den Bunker per Fässer sprengen. Mit den befreiten Hunden läuft man dann zurück zum "Nischenraum" und frisst hier alle Gegner. Eine Kiste heilt dann auch alle Einheiten. Anschließend geht's weiter Richtung Westen. Hier umgehen die Infanteristen den Gang mit den Fässern südlich und erledigen die Wachen dann mit den anderen Fässern. Dringen Sie dann weiter nach Westen vor, wo ein weiterer alliierter Soldat wieder ein paar Fässer hochgehen lässt. Sobald die Explosion vorbei ist, muss man die Hunde auf den Kerl hetzen, da dieser sonst nach Norden läuft und dort die Invasoren tötet. Die Hunde sind für diese Aufgabe natürlich aufgrund ihrer hohen "Jagd-Geschwindigkeit" besonders geeignet und wenn sie schon dabei sind, können sie auch noch die Wache bei den Infanteristen fressen!



Mit den befreiten Invasoren läuft man nun wieder zurück.

Je ein Invasor wird nun in den Vierecken bei den Kühltürmen platziert. Diese führt zur Aktivierung des Verteidigungssystems dass Tanya und die beiden anderen Wachen grillt! Den letzten Invasor kann man nun in aller Ruhe zur Hauptkonsole bringen.



Mission 8 - Norden:

Wehren Sie zunächst den Angriff ab und beginnen Sie dann mit dem Basisaufbau. Im Folgenden erhält man mehrfach Unterstützung, leider nur Infanteristen, mit denen man trotzdem die ersten Angriffe abwehren kann. Ernten Sie zuerst die Diamanten ab und beginnen Sie früh mit der Produktion von Offensiveinheiten! Der Gegner ist hier ziemlich stark und wird Sie öfter angreifen, vor allem Ihre Ernter sind ein leichtes Ziel. Es gilt deshalb selbst die Initiative zu ergreifen und den Gegner schnell zu bedrohen!

Das nötige Geld besorgen zahlreiche Ernter die dann im Westen grasen und von einigen Panzern unterstützt werden. Erkunden Sie dann die Karte per Aufklärungsflugzeug und bereiten Sie die Zerstörung des kleinen Postens in der Kartenmitte vor. Mit einigen Panzern und V2-Werfern ist dies kein Problem!

Anschließend gilt es das zweite und auch gleichzeitig letzte Erzfeld im Nordosten zu sichern.

Sollte der Gegner hier ernten können und gleichzeitig Ihrer Ernter vernichten, sieht es ziemlich düster aus!

Setzen Sie hier deshalb verstärkt Panzer und Fallschirmjäger dazu ein dieses Erzfeld weitgehend unter Ihre Kontrolle zu bringen, oder zumindest die eigenen Ernter zu sichern. In Ihrer Basis sollten unterdessen nur noch Panzer und V2-Werfer vom Band rollen. U-Boote und Flieger braucht man vorerst nicht, da die gegnerische Luftabwehr zu stark ist und die gegnerische Flotte zu passiv ist! Sobald man genügend Einheiten beim nördlichen Erzfeld hat, sollte man von dort aus einen Angriff starten.



Die Verteidigungseinrichtungen sind

relativ einfach per V2-Werfer zu knacken. Glücklicherweise konzentriert der Gegner seine Einheiten außerhalb der Basis, so daß man schnell große Schäden anrichten kann!

Sobald die Basis ganz vernichtet wurde, gilt es die überall verstreuten Bodeneinheiten auszuschalten und die gegnerische Flotte zu vernichten. Letztere ist leider nicht auf einen Punkt konzentriert sondern über die ganze Karte bzw. das äußere Gewässer verteilt. Bauen Sie nun einige U-Boote und suchen Sie die Karte damit und mit Aufklärungsflugzeugen nach letzten "Überlebenden" ab. Erst wenn alle Gegner vernichtet wurde, endet die Mission.

Mission 8 - Süden:

Parallel zur "Nord-Variante" muss man hier erstmal die Angreifer vertreiben und kann dann die Basis aufbauen. Glücklicherweise findet man hier etwas mehr Ressourcen, weshalb man gleich eine ganze Ernter-Flotte aufbauen kann, welche natürlich von zahlreichen Panzern verteidigt werden muss, da auch hier der Gegner recht aktiv ist!

Versuchen Sie selbst dann möglichst viel Erz zu sammeln und bauen Sie eine Panzerarmee auf.

Bei akuter Finanznot kann man ein paar Fallschirmjäger auf der kleinen Insel im Süden landen (alternativ eine Einheit übersetzen). Hier findet man drei Kisten - eine heilt alle Einheiten, die beiden anderen bringen 4000\$!

Mit der Panzerarmee überfällt man dann zuerst die kleine Basis etwas westlich der Kartenmitte und sichert dann das letzte große Erzfeld im Nordosten. Versuchen Sie hier den Gegner vom Erz abzuschneiden, während die Panzerarmee zum Hauptangriff fertig gestellt wird.

Sobald die gegnerische Basis vernichtet wurde, gilt es mit den U-Booten das Wasser zu erkunden und alle gegnerische Schiffe zu vernichten.



Mission 9:

Diese Mission ist äußerst kritisch, da man gleich von Beginn an heftigst angegriffen wird. Schlagen Sie gleich den ersten Angriff zurück und reparieren Sie alle Gebäude. Es folgen eine Raffinerie und ein Großkraftwerk.

Die Einheiten sollte man alle reparieren und an die "Westfront" verlagern. Den nördlichen Eingang mauert man am besten zu, was einem eine gewisse Zeit lang Ruhe verschafft, da die ersten Angriffswellen die Wand nicht einreißen! Während man zuerst vornehmlich das kleine Erz/Diamantenfeld westlich aberntet (da hier der Gegner auch bald antanzen wird!) sollte man die Verteidigung nach Westen hin verstärken. Erst mit drei Teslaspulen, die durch V2-Werfer und Mauern geschützt waren, konnte ich die Angriffe einigermaßen sicher zurückschlagen. Leider greifen die Alliierten zudem regelmäßig per Kampfhubschrauber an. Man sollte also zudem etwa 4 Flak-Stellungen bereit stellen!

Sobald man die Angriffe dann einigermaßen unter Kontrolle hat, sollte man sich auf den weiteren Basisausbau konzentrieren. Reißen Sie dazu die Wand im südlichen Teil komplett ein, denn dort finden einige Raffinerien Platz, da man im Süden eine große Insel voller Ressourcen zur Verfügung hat. Unglücklicherweise landen hier auch ab und zu Alliierte Einheiten, weshalb man auch hier die ein oder andere Einheit bereit halten sollte.

Nach Norden hin sollte man dann die Mauer verstärken - drei "Lagen" reichen. Dahinter postiert man zahlreiche V2-Werfer, die die Angreifer beharken, während diese versuchen die Mauern einzureißen!



Sobald die Basis dann komplett gesichert ist, beginnt man mit der Kartenaufklärung und dem Bau zweier Panzergruppen aus jeweils ca. 15 Fahrzeugen.

Der gesuchte und zu zerstörende LKW befindet sich in der kleinen Basis im Norden, die durch Schattengeneratoren geschützt wird.

Die beiden anderen Basen sind quasi nur "Zusatzausstattung" und können relativ gefahrlos plattgemacht werden.

Interessantes Detail am Rande: Im Osten findet man einen kleinen Posten, der vier Kisten bewacht. Mit einem kleinen Trupp kann man diesen Posten unschädlich machen und sich die Heilkiste und die 6000\$ schnappen.



Der finale Angriff auf den LKW wird dann

aber etwas schwierig, da dieser sofort die Flucht antritt, sobald man die Basis angreift. Am besten greift man deshalb die nordöstliche Basis an und vernichtet sie. Postieren Sie dann hier eine kleine Panzertruppe. Eine weitere sollte man nördlich der eigenen Basis platzieren (am Weg). Der Laster versucht je nachdem aus welcher Richtung Sie die Basis angegriffen haben (Nebel verschwindet bei Fluchtbeginn kurz!) auf einem anderen Fluchtweg zu entkommen. Greift man aus östlicher Richtung an, fährt er zunächst nach Süden und dann Richtung Osten und versucht etwa in der Kartenmitte die Karte nach Osten hin zu verlassen. Greift man aus südlicher oder westlicher Richtung an, versucht der LKW wieder in östliche Richtung auszuscheren, diesmal aber über den nördlichen Weg, wo vormals die kleine Alliierte Basis stand.

Beide Fluchtweg sollte man mit einigen Panzern bewachen. Der LKW selbst ist dann schnell zerstört.

Mission 10:

Hier muss man die LKWs zum westlichen Kartenrand bringen. Zur Unterstützung bekommt man einige Flieger und etwas Geld. Aus Effizienzgründen sollte man nach Missionsbeginn erstmal die YAKs verkaufen (vorsichtig Flugzeuge anklicken - nicht die Landeplätze selbst!) und durch MIGs ersetzen.

Mit dem Aufklärungsflugzeug erkundet man dann schon etwas den Weg und rollt dann mit den Panzern hindreins. Die LKWs selbst kann man leider nicht lenken, sie folgen einfach irgendeiner Ihrer Einheiten - etwas unpraktisch!



Sobald man auf Gegner trifft sollte man die MIGs herbeirufen, die vor allem gegen Fahrzeuge höchst effektiv sind!

Beim weiteren vordringen Richtung Westen hält man sich am besten immer an den nördlichen Weg, dann müssen die Flieger nicht alle Ziele ausschalten! Bald wird man dann das erste gegnerische Gebäude finden. Die Radarstation wird von zahlreichen Fässern "umlagert", die man natürlich hochgehen lässt und dann schnell weiterziehen kann (Heilkiste westlich davon mitnehmen!).

Etwa in der Kartenmitte findet man dann einen kleinen Stützpunkt. Wehren Sie hier zunächst den heimtückischen Angriff der Rak-Zeros ab und sprengen Sie dann die Fässer im "Tal".

Anschließend schalten die Panzer die nördliche Flak aus, so daß die anfliegenden MIGs die südlich deutlich einfacher ausschalten können.

Die Panzer dringen nun in die Basis vor und zerstören hier die dritte Flak. Man erhält nun zwar einige Invasoren, die sind jedoch kaum brauchbar. Die übernommene Werkstatt repariert seltsamerweise Ihre Panzer nicht, Sie können sich die Übernahme folglich sparen! Wenn überhaupt sollte man nur die Cyborg-Fabrik einnehmen und dort einige Einheiten bauen. Verpassen Sie jedoch nicht zu viel Geld, damit man notfalls immer noch ein oder zwei MIGs nachkaufen kann, falls eine Maschine abgeschossen wird!



Während die MIGs nun den Zerstörer im nördlichen "Wasserfleck" vernichten, sollte man die eintreffende Verstärkung der Alliierten südlich der Basis per Fässersprengung ausschalten. Ziehen Sie dann weiter Richtung Westen. Die Befestigungsanlagen auf den beiden Hügeln werden wiederum per Fässer gesprengt. Ein MIG reicht hier pro Fass aus! Ziehen Sie dann mit den Bodentruppen weiter Richtung Westen. Sie treffen hier nur noch leichten Widerstand, denn man notfalls auch per MIG-Angriff ausschalten kann. Sobald die Laster den westlichen Kartenrand erreichen ist die Mission gewonnen!

Mission 11 - Norden:

Landen Sie direkt am nördlichen Ufer und bauen Sie schnell eine Basis auf, da bald einige alliierte Truppen vorbeischaun. Die Ernter sollten zunächst im Westen grasen, da im Osten ein Kreuzer lauert und dadurch die Gefahr die Brücken zu zerstören sehr hoch ist.



Bauen Sie dann einige Panzer, die ausreichen um die sporadischen Angriffe abzuwehren. Unterdessen sollte man seine U-Boote im Südosten konzentrieren, da hier in gleich bleibenden Intervallen ein Kreuzer auftaucht und Ihre Basis unter Beschuss nimmt. Da dieser sich gegen die U-Boote nicht verteidigen kann, kann man die U-Boote hier mit einem Wach-Befehl stehen lassen und nur ab und zu nachsehen wie sie den Kreuzer versenken.

Bauen Sie dann einige Flugplätze und beginnen Sie mit der Kartenerkundung. Nebenbei sollte man mit MIGs oder Hinds den Kreuzer im Osten versenken, so daß man hier endlich relativ gefahrlos ernten kann.

Während man per Aufklärungsflugzeug langsam die Karte aufdeckt, sollte man die zahlreichen Ressourcen in Mammutpanzer und einige U-Boote investieren. Die U-Boote fahren Richtung Westen, wo eine kleine Flotte mit einem weiteren Kreuzer lauert. Anschließend fährt die U-Boot-Flotte in die Gewässer in die Kartenmitte und nähert sich dem Hafen im Osten an.

Postieren Sie Ihre U-Boote so daß ein schneller Schlag möglich ist. Als Verstärkung kann man gleichzeitig noch einen Luftangriff gegen die Flotte führen und so schnell zum Sieg kommen. Zerstören Sie dann die Werft und bereiten Sie sich für eine Invasion der nördlichen Insel vor.

Während man die Mammutpanzer übersetzt sollte man dann die letzte Flotte der Alliierten in der nordwestlichen Bucht bekämpfen.

Sollten alle U-Boote ausgeschaltet worden sein, kann man die restlichen Schiffe natürlich auch mal aus der Luft bekämpfen, was sonst weniger effektiv ist.

Die Mammutpanzer stoßen unterdessen auf heftigen Widerstand, vor allem die gegnerischen Kampf-Hubschrauber sind ziemlich unnachgiebig! Rücken Sie dann über den verminten Weg in Richtung der gegnerischen Basis vor. Leider sprengen die Alliierten die nahe Brücke, so daß man "außenrum" vordringen muss. Dieser Weg ist natürlich ebenfalls leicht vermint und gespickt mit Tarnbunkern, die ihrem Namen wirklich alle Ehre machen!



Kämpfen Sie sich mit Hilfe der Luftwaffe durch und greifen Sie dann die schwach verteidigte Hauptbasis des Gegners an. Erstes Ziel sollten die Kraftwerke sein, damit man in alle Ruhe Luftangriffe fliegen kann und endlich das Gebiet um die zweite Werft einsehen kann. Ist man soweit vorgedrungen, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis man dann endlich alles zerstört hat. Geld steht einem hier wirklich mehr als genug zur Verfügung!!

Mission 11 - Süden:

Diese Variante läuft praktisch parallel zur oben beschriebenen Nord-Variante, lediglich der Kartenaufbau differiert etwas. Laden Sie nach Missionsbeginn an der nahen Insel und bauen Sie Ihre Basis auf. Da es auch hier keine Landverbindung zur gegnerischen Insel gibt, muss man lediglich einzelne Angriffe angelandeter Truppen abwehren. Zudem sind jedoch auch hier einige Kreuzer postiert, weshalb man bald einige Flugfelder errichten und mit MIGs die Kreuzer attackieren sollte! Auch hier taucht zudem in regelmäßigen Abständen ein Kreuzer auf der Ihre Basis bzw.



Einheiten unter Beschuss nimmt. Postieren Sie zur Abwehr im Nordosten einige U-Boote! Erkunden Sie dann die Karte. Die gegnerische Basis befindet sich im Südwesten und wird auch hier wieder von einem Schattengenerator geschützt. Will man über den Landweg angreifen muss man auch hier eine längere, mit Minen gespickte "Umgehung" benutzen da die Brücke gesprengt wird! Bevor man dies jedoch tut, sollte man alle gegnerische Schiffe und die erste Werft in der südlichen Bucht zerstören. Nun kann man mit etwas Glück sogar einige Fallschirmjäger bei den Kraftwerken landen und mit denen dann bevorzugt Rak-Zeros ausschalten. Im Folgenden greifen dann mehrfach Hinds an und schalten die restlichen Rak-Zeros aus.

Da man nun hier die Lufthoheit hat, kann man mit MIGs die Bunker und Kraftwerke zerstören und hier regelmäßig weitere Truppen landen, die natürlich von Lufteinheiten unterstützt werden! Durch die Zerstörung der Kraftwerke fällt zudem der Schattengenerator und die Flak aus, man kann also weiter ins Basisinnere hineinfliegen, muss jedoch weiterhin auf die zahlreichen Rak-Zeros achten. Für den Hauptangriff sollte man dann aber wieder Mammutpanzer anlanden. Vorher schaltet man natürlich aus der Luft die Verteidiger aus, so daß die Mammuts nur noch mit den Minen zu kämpfen haben.

Rücken Sie dann über den Weg zur Basis vor und vernichten Sie unterwegs und am Ziel alles.

Mission 12:

Nach dem K.O.-Schlag gegen die Alliierte Basis vernichtet man die restlichen Einheiten und baut hier seine eigene Basis auf. Während die Ernter weiter östlich grasen, sollte man einige Granatwerfer bauen und diese im Norden postieren, da dort bald ein Hubschrauber landet und einige Rak-Zeros aussetzt, die Ihnen sonst böse in den Rücken fallen können!

Im Übrigen wird die Basis jedoch nur aus der Luft und aus südöstlicher Richtung angegriffen. Bauen Sie schnellstmöglich Mammutpanzer, die sowohl gegen Luft als auch Bodeneinheiten vorgehen können und sichern Sie die Ernter ab, die bald zum südlichen Erzfeld wechseln müssen. Mit Hilfe einiger MIGs sollte es möglich sein die eigenen Ernter zu verteidigen und gleichzeitig die gegnerischen Ernter und Angreifer abzuwehren.

Im Südwesten findet man ein einzelnes Tech-Zentrum, da jedoch nichts mit der Chronosphäre zu tun hat. Erobert man es trotzdem bekommt man den Navigationsatellit, der jedoch wenig hilfreich ist, da er auch nicht durch den Schatten der Generatoren durchblickt!

Sie können also weiterhin auf Ihre Aufklärungsflugzeuge setzen und das Gebäude links liegen lassen.

Bereiten Sie sich dann für einen Bodenangriff auf die südliche Basis vor.

Bevor man diesen jedoch startet sollte man gut erreichbare, sprich kaum gegen Luftangriffe verteidigte Kreuzer aufs Korn nehmen, die sonst etwas nervig sind. Sobald die südliche Basis dann zerstört wurde, kann man sich ganz auf das Knacken der Inselfestung konzentrieren. Zuerst sollte man dazu die umliegenden Schiffe versenken. Mit etwas Glück kann man dann im Süden einige Fallschirmjäger anlanden, die vornehmlich Rak-Zeros ausschalten um den anderen Lufteinheiten den Weg zu ebnen. Zuerst sollte man dazu mit Hinds anfliegen und weitere Rak-Zeros ausschalten. Schließlich kommen die MIGs heran und zerstören die kaum noch verteidigten Kraftwerke, so daß den Schattengeneratoren und den Flaks die Puste ausgeht.

Zuletzt landet man dann einige Mammutpanzer, die sich um die Bodeneinheiten und die Geschütze kümmern. Mit Hilfe der Luftwaffe sollte die komplette Zerstörung aller Gebäude bis auf die drei Tech-Zentren und die Chronosphäre möglich sein. Kommen Sie dabei der Chronosphäre nicht zu nahe, sonst sprengt sich diese in die Luft! Holen Sie dann drei Invasoren rüber und beschädigen Sie alle Techzentren soweit, daß sie übernommen werden können (roter Bereich). Sobald das erste Tech-Zentrum übernommen wurde, bleiben einem 5 Minuten um auch die beiden anderen einzunehmen.



Mission 13 - Norden:

Bauen Sie zunächst Ihre Basis auf und produzieren Sie schnellstmöglich weitere Panzer zur Basisverteidigung. Die Alliierten greifen hier regelmäßig mit recht starken Verbänden an, man muss also vor allem zu Beginn kämpfen! Lassen Sie dazu Ihre Ernter im Norden grasen, wo sie einigermaßen sicher sind und bauen Sie die Basisverteidigung auf. Vor allem nach Westen hin sollten einige Teslapulen und zahlreiche Panzer postiert werden. Später muss das um einige Flaks erweitert werden! Sobald die Basisverteidigung steht muss man sich um die Erzversorgung kümmern, denn man findet hier nicht übermäßig viel davon. Während die eigenen Ernter noch die Felder nördlich und südlich der eigenen Basis abernten können, sollte man etwa in der Kartenmitte Aufklärung betreiben, denn dort liegt das Erzfeld das der Gegner bevorzugt aberntet und über das meist die alliierten Angriffspanzer rollen. Versuchen Sie mit Luftangriffen die gegnerischen Ernter auszuschalten und dann auch bald die eigenen zu beschützen. Nützlich ist hierbei auch der Eiserne Vorhang, der stark angeschlagene Ernter retten kann!

Das nächste Erzfeld liegt im Westen, wird jedoch einer kleinen Flotte verteidigt. Um diese auszuschalten muss man leider die Brücke sprengen, was einem zwar den Weg zu einem weiteren kleinen Erzfeld abschneidet, was jedoch weniger tragisch ist. Nachdem die kleine Flotte versenkt wurde können die eigenen Ernter, durch einige Mammutpanzer geschützt, hier friedlich grasen. Nun gilt es langsam den Gegner Einheit für Einheit und Gebäude für Gebäude niederzuwalzen.



Ihr Missionsziel ist alles bis auf die Chronosphäre zu vernichten, sie müssen also keine besondere Rücksicht nehmen. Lediglich die Chronosphäre im Südwesten ist etwas heikel, da man ihr nicht zu nah kommen darf, sonst sprengt diese sich in die Luft (Abstand von gut 3 Feldern!). Erst wenn alle Gebäude und Einheiten mit Ausnahme der Chronosphäre vernichtet wurden, endet die Mission erfolgreich.

Mission 13 - Süden:

Auch diesmal ist die Süd-Variante der Nördlichen im Ablauf äußerst ähnlich. Zudem muss man hier auch feststellen, dass sich die beiden Karten im Grundaufbau stark gleichen! Selbst die beiden gegnerischen Basen sind genau an gleicher Stelle und selbst im Aufbau schon fast gleich, weshalb man hier die Taktik der Nord-Variante anwenden kann (siehe oben!). Ein kleiner wenn auch "treffender" Unterschied ist, daß bei dieser Variante plötzlich im Nordwesten ein Kreuzer auftaucht, der sich über die obere Bucht an Ihre Basis annähert und bei Übersehen durchaus großen Schaden anrichten kann. Deshalb: Augen auf! ;-)



Mission 14:

Die letzte Mission beginnt heftig. Regeln Sie am besten die Spielgeschwindigkeit etwas runter, damit Sie die Verteidigung selbst und vor allem besser koordinieren können.

Lassen Sie Ihre Ernter auf dem südlichen Zipfel zuerst die Diamanten abtragen und bauen Sie dann schnellstmöglich weitere Panzer! Sobald möglich sollte man auch einige V2-Werfer bauen, denn schon bald wird im Osten ein Kreuzer auftauchen, der Ihre Basis aufs Korn nimmt. Er muss schnellstmöglich vernichtet werden, sonst erleidet Ihre Basis eventuell irreparablen Schaden! Zusätzlich sollte man dann nach Waffenfabrik und Radar, Flak-Stellungen bauen, denn die Alliierten werden schon bald mit massiven Luftangriffen beginnen, die Ihre Basis ebenfalls schnell in die Knie zwingen können und ohne Flak einfach nicht aufhören werden!

Ein weiteres Ärgernis in der Anfangsphase sind die Transporter, die aus südlicher Richtung kommen und an "Ihrer" Küste ab und zu einige Einheiten anlanden. Postieren Sie deshalb so bald wie möglich einige Panzer an der Küste!

Als nächstes sollte man dann einige Verteidigungseinrichtungen wie Teslaspulen bauen und eine Werft errichten. Während die Ernter auf die westlichen Felder ausgreifen, sollte die Werft zahlreiche U-Boote bauen und diese sollten dann den südlichen Kartenrand bewachen, da hier öfter gegnerische Verbände auftauchen, sowie den östlichen Kartenrand da hier noch manch ein Kreuzer auftauchen wird, der Ihre Basis als Ziel hat!

Ist dann die schwierige Anfangsphase überwunden und die Verteidigung aufgebaut, flauen die gegnerischen Angriffe auch sehr schnell ab, vor allem wenn man noch die gegnerischen Erzsammler abschießt die auch auf dem Erzfeld in der Kartenmitte ernten. Die gegnerische Basis ist zwar von Einheiten und Gebäuden her nicht sonderlich gut verteidigt, die zahlreichen Schiffe in den kleinen "Wasserflecken" sind jedoch ein echtes Problem. Die Zerstörer schießen die Flugzeuge ab und die Kreuzer machen Bodenangriffe zu einem heiklen Unterfangen.



Unglücklicherweise kann man auch durch die Brücken nicht mit U-Booten vorrücken. Ein Sprengen der Brücken ist ebenfalls schwer möglich da die auftauchenden U-Boote dann durch die Verteidiger beschossen werden würden! Die beste Taktik ist, einige V2-Werfer über die östlichste Brücke direkt über Ihrer Basis zu schicken bzw. ganz langsam vorantasten zu lassen. Die V2-Werfer sprengen dann aus sicherer Entfernung die



Verteidigungsgebäude und die Kraftwerke, so daß der Schattengenerator ausfällt eine Luftaufklärung möglich wird und nach Ausschalten der zahlreichen Rak-Zeros Luftangriffe auf den Kreuzer hinter der Insel möglich werden!

Nach der kompletten Säuberung kann man dann über die nördliche Brücke in die Hauptbasis eindringen. Glücklicherweise ist man hier nicht in Reichweite der Kreuzer, dafür wird man von den Kampfhubschraubern geplagt. Stellen Sie folglich den V2-Werfern am besten einige Mammutpanzer zur Seite. Während man sich dann langsam per V2-Werfer an die Hauptbasis herantastet, kann man jedoch auch noch an anderen Fronten vorgehen!

Im Nordosten befindet sich ein Kraftwerkskomplex der die Hauptbasis mit Strom versorgt. Lassen Sie hier immer wieder Fallschirmjäger landen (Transporter kommt dann "aus der Ecke" und kann einige Fallschirmjäger absetzen bevor ihn die Flak erwischt), die dann sofort die Kraftwerke angreifen. Auch wenn man hierbei durch die Tarnbunker schwere Verluste erleidet, kann man trotzdem nach einigen Angriffen ein Kraftwerke zerstören und so einen besseren Landeplatz für weitere Angriffe schaffen, wodurch dann der "Schattenschutz" und die Flugabwehr der Hauptbasis entfällt.

Weiterhin kann man mit einem Mammutpanzer die "küstennahen" Schiffe attackieren. Nähern Sie sich dazu an und eröffnen Sie so bald wie möglich das Feuer. Natürlich hält ein einzelner Panzer den gegnerischem Beschuss nicht lange stand, weshalb man mit dem Eisernen Vorhang nachhelfen sollte. So ist es möglich ein Schiff zu versenken sich zurückzuziehen und nach der Aufladezeit der Spezialwaffe erneut anzugreifen und ein weiteres Schiff zu versenken.

Allgemein sind hier direkt, verlustreiche Angriffe mit Boden- oder Lufteinheiten kaum empfehlenswert, da die Ressourcen doch arg begrenzt sind!

Im weiteren Verlauf wird man dann die gegnerische Basis und die Einheiten langsam komplett ausradieren müssen. Langwierig aber nicht schwierig! Es folgt auch hier wieder ein interessanter Abspann!