



Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.29 und dem leichten Schwierigkeitsgrad. Die Verkaufsversion wurde dabei durch Installation des Mission Pack 1, welcher überhaupt erst unterschiedliche Schwierigkeitsgrade direkt aus dem Spiel heraus zur Auswahl stellt, quasi automatisch aufgewertet, so daß kein zusätzliches Patchen notwendig war. 1.29 ist gleichzeitig auch die aktuellste Version, denn Patches mit höheren Versionsnummern sind nur für die us-amerikanische Versionen des Spiels erschienen und vermutlich nur zur Unterscheidung etwas anders nummeriert.

Das Spiel wurde dann unter Windows XP mittels dem Programm DOSBox in der Version 0.65 zum Laufen gebracht, was eigentlich auch recht gut funktionierte. Eine genaue Anleitung für die nötige kleine "Bastelaktion" findet man im Forum der Fanseite www.insideearth.de im Unterforum "Earth 2140, Earth 2150 TMP/LS". Sollte man mit der DOSBox nicht ganz zurechtkommen wird man dort auch eine Anleitung für eine alternative Laufmöglichkeit mit dem programm VDMSound finden, aber sicherlich auch direkt Hilfe bekommen, falls man garnichts gebacken bekommt oder einfach anderweitige Fragen hat.

Die Screenshots wurden direkt mittels DOSBox, auch wenn dies bei Earth 2140 ohne weiteres über die interne "Fotografierfunktion" möglich ist, auf einem AthlonXP mit einer GeForce4Ti 4800SE mit der maximal möglichen Auflösung von 800x600 gemacht und vom PNG ins JPG-Format konvertiert, wodurch die Ladezeiten der Seite etwas optimiert werden konnten.

Tipps:

- Trotz Nutzung der aktuellsten DOSBox-Version hatte ich mit dem Sound durchaus kleinere Probleme. Das Soundsetup funktioniert zwar mit manuellen Einstellungen (genaue Daten in der DOSBox-Steuerdatei nachsehen!), meist aber nur, wenn man dieses direkt nach dem Start von DOSBox ausführt. Das Spiel selbst lässt sich dann aber oft nicht direkt starten, da die Soundkarte angeblich nicht initialisiert werden konnte. Hier scheint die DOSBox nicht ganz optimal zu arbeiten. Bei mir war es möglich durch mehrfache Startversuche das Spiel dann doch irgendwann mit Sound zum Laufen zu bekommen, die Soundemulation scheint irgendwann einfach zu gehen. Oft klappt das aber erst nach mehr als einem Dutzend Startversuchen. Wechselnde Versuche mit den .bat-Dateien und der game.exe führen oft schneller zum Erfolg, garantieren kann ich dies aber natürlich nicht. Generell scheint hier noch irgendwas im Argen zu liegen. Mit neueren Versionen der DOSBox könnte dies vielleicht behoben werden, das Installieren des zweiten Missionpacks ergab nämlich keine Besserung!
- Bevor man das Spiel selbst intensiv angeht sollte man sich unbedingt mal das Handbuch durchlesen. Dort ist zwar durchaus vieles falsch beschrieben, doch vor allem die Tabelle mit den Tastenfunktionen ist sehr aufschlußreich und wichtig, denn nur dort erfährt man, daß man mittels R-TASTE VERSTÄRKUNGEN anfordern kann, was trotz leichtem Schwierigkeitsgrad in mancher Mission wirklich dringend notwendig ist!!
- Zusätzlich erfährt man, daß mittels der Leertaste die Einheitenmarkierungen ausschaltbar sind, mit der Tab-Taste die Steuerleiste zwischen der linken und rechten Seite verschoben (WarCraft- oder C&C-Stil), mit der O-Taste die Zusatzleiste mit Tipps ausgeblendet (generell bei allen Screenshots bei mir angewandt) und mit der X-Taste die Einheiten zerstreut werden können.
- Etwas ärgerlich ist die Performance der frühen UCS-Missionen, denn der Feuereffekt den die Tiger Hellmaker massiv "auslösen" ist enorm performancezehrend, da wird selbst ein AthlonXP mit mehr als 2,2 GHz schwitzen müssen und die Erhöhung der CycleRate der DOSBox bringt auch nicht mehr wirklich viel! Leider kann man da wohl nicht wirklich etwas dran ändern, da es sich hier wohl schlicht um schlechte Programmierung handelt.

- Generell kann man die Performance des Spiel aber leicht anheben indem man die Steuerleiste ausblendet (Backspace-Taste). Netter Nebeneffekt: Man hat einen etwas größeren Sichtbereich, dafür aber leider keine Übersichtskarte mehr.
- Eine laufende Produktion sollte man NIE abbrechen, denn das Geld bekommt man entgegen der Erfahrung aus den meisten anderen Strategiespielen nicht wieder zurück. Ähnlich ist es bei Gebäuden, deren "Verkauf" nicht möglich ist. Lediglich eine Selbsterstörung ist drin, wovon man aber meist nichts hat.
- Um Strom zu sparen sollte man dann jedoch inaktive Gebäude generell vom Stromnetz trennen. Gerade Forschungs- oder das Flugsteuerzentrum brauchen nicht wirklich Strom (zumindest wenn die Forschung abgeschlossen ist!). Ersteres kann man sogar zerstören, das "Wissen" geht nicht verloren (nicht so beim Flugsteuerzentrum!).
- Flugeinheiten sollte man bei Angriffen maximal in Fünfergeschwader nutzen, sonst sind sich die einzelnen Flieger oft selbst im Weg und werden noch schneller zu Opfern der Flugabwehr.
- Generell sollten stark beschädigte Einheiten ausgesondert oder repariert werden, denn oft werden diese durch minimale weitere Schäden (Feuer, Gebäudexplosion!) dann direkt lahmgelegt und stellen ein Hindernis dar.
- Nutzen kann man dies jedoch als ED-Spieler, da mit den EMP-Panzern die "Erzeugung" von "Hindernisparscours" möglich ist. Zusätzlich kann man die so lahmgelegten Fahrzeuge mit einem Reparaturfahrzeug selbst übernehmen!
- Feindliche U-Boote lassen sich schnell und einfach durch einen offensiven General aufspüren, dem man eine kleine Fliegerstaffel übergibt. Verhaspelt die sich nicht im Kampf mit weiteren Einheiten wird der General die Flieger zur Position der/des U-Bootes senden und dort in der Luft parken, also quasi wie ein Hund auf die Beute zeigen!
- Leider kann man den Generälen generell keine Wassereinheiten anvertrauen und bei großen Missionen mit vielen Einheiten bringen die Computerkämpfer auch nicht sonderlich viel, was diese gute Idee dann doch deutlich schmälert!
- Vorsichtig muss man beim Abschuss von Atomraketen oder dem Plasmablast sein. Durch die mitunter schwammige Steuerung kann man hier schnell ein Ziel auswählen, daß man garnicht wollte. Ein Schuss in die eigene Basis ist höchst unvorteilhaft, so daß man wirklich sehr genau aufpassen muss!
- Getarnte Einheiten lassen sich aus irgendeinem Grund nur schwer verladen, versuchen Sie daher solche Aktionen außerhalb eines Tarnfeldes durchzuführen oder den Shadow als erstes zu verpacken, wenn er denn mit soll.
- Getarnte UCS-Truppen kann man zwar nicht sehen, aber immernoch hören. Beim "Lauschen über die Karte" kann man daher so durchaus die ein oder andere feindliche Truppe ausmachen, daher: Ohren auf!
- Als UCS-Spieler kann man die vergleichsweise schwachen eigenen U-Boote sehr geschickt zum "Fernangriff" auf den feind nutzen. Stellen Sie das U-Boote dazu in die gedachte Laufbahn des Torpedos auf das feindliche Ziel und lassen Sie das Boot mit der A-Taste direkt vor sich feuern. Der Torpedo läuft dann einfach gradeaus bis er irgendetwas trifft und dort explodiert!
- Entgegen der Behauptung des Handbuchs sind Atomsilos keineswegs "Einweggebäude". Wie auch die PlasmaBlast-Knubbel wird nach einer längeren Zeit eine neue Atomrakete ausgebrütet und feuerbereit gemacht!



Wie auch bei der UCS kann man nach Abschluss der "Einleitung" auf kontinentaleuropäischem Boden zunächst drei weitere Kampfgebiete wählen. Die Reihenfolge ist absolut bedeutungslos, aufgrund minimal unterschiedlicher Anspruchsniveaus würde ich empfehlen zuerst Afrika, dann Großbritannien und zuletzt Skandinavien anzugehen. Erst nachdem alle drei Schlachtfelder siegreich verlassen wurden darf man den nordamerikanischen Bereich angreifen.

Europa

Mission 1:

"Pillepalle!" Selbst ohne Installation des Missionpacks und Wahl des leichten Schwierigkeitsgrades sollte man hier keine Probleme haben, es geht nämlich schlicht nur darum ein Fahrzeug zu finden, so daß man lediglich die Position selbigen wissen muss. Und dafür muss man nicht wirklich stundenlang rumprobieren, kann aber natürlich auch direkt hier lesen, was Sache ist.

Die Kampfeinheiten sind hier daher zwar nett, aber eigentlich ziemlich wertlos, durchkämpfen wird man sich eh kaum können! Übergeben Sie diese am besten alle einem offensiven General, der dann auch direkt losrennt und die verteilten gegnerischen Kräfte attackiert. Diese sind jedoch deutlich überlegen, lange wird der General also nicht seinen Spass haben!

Nutzen Sie daher die Ablenkung der gegnerischen Kräfte um schnell mit dem verbliebenen Transporter Richtung Südosten aufzubrechen. Dort findet man in einer kleinen "Ecke" den BTI. Verfolgende Einheiten und Beschuss des Transporters gilt es vollständig zu ignorieren, nach Auffinden des Aufklärer wird die Mission direkt schon enden!

Mission 2:

Nochmal eine quasi passive Mission, denn auch hier wird man mit den gegebenen Angriffseinheiten quasi nichts entscheidendes hinkriegen können!

Übergeben Sie daher wieder alle Kampfeinheiten einem offensiven General und übernehmen Sie selbst Kontrolle über das "Baufahrzeug" und den Transporter. Der Anspruch dieser Mission besteht darin ein passendes Baugelände zu suchen, was sich jedoch aber aufgrund der Zerklüftetheit der Karte als schwieriger erweist, als man gemeinhein denken könnte.

Trotzdem ist es mit dem richtigen Wissen natürlich alles andere als ein Problem! Senden Sie daher zum ausspähen den Transporter vor. Passende Bauplätze findet man am der westlichen Kartenrand und im Nordwesten, wo man jedoch durch einige gegnerische Einheiten gestört werden kann, so daß der erste Bauplatz vorzuziehen ist.

Sorgen Sie hier hier notfalls zuerst selbst dafür, dass die rumlungernenden UCS-Kräfte vernichtet werden (General mal kurz ausschalten, falls er nicht selbst hier zuerst aktiv wird!) und bringen Sie dann das MCU herbei. Mit dem Aufbau ist dann auch schon wieder alles für das Erscheinen des "Missionsziel erfüllt"-Schriftzuges vorbereitet, so daß man nur noch einige Sekunden darauf warten muss. Die Kampfeinheiten sind wieder völlig egal, können also etwas Spass mit dem Gegner haben...

Mission 3:

Die erste richtige Kampfmission. Halten sich trotzdem erstmal zurück. Bauen Sie nach dem Start direkt eine Raffinerie und senden Sie alle Militäreinheiten einige Meter nach Osten, von wo aus bald ein erster Angriff des Gegners zu erwarten ist. Normalerweise sollte man diesen dann aber recht problemlos zurückschlagen können, achten sie nur auf angreifende Einheiten mit Raketenbewaffnung, die es schnellstens zu zerstören gilt!

Nach dem Angriff muß man die Basis weiter auszubauen, da man erstmal in Ruhe gelassen wird. Bauen Sie daher einen zweiten Erztransporter, eine Forschungsanlage sowie eine Roboter- und Fahrzeugfabrik.

Das Forschungszentrum baut man am besten einige Meter südöstlich auf dem kleinen Plateau auf, während die wichtigen Fabriken am nördlichen Rand aufgebaut werden. Sorgen Sie dafür, dass die Fahrzeuge aus dem Weg fahren, sich aber nicht zu weit nach Osten bzw. Süden vorwagen, sonst startet der Gegner einen zweiten Angriff, den man eventuell nicht mehr so mühelos abwehren kann! Wenn die Fahrzeugfabrik erstmal steht, muß man meist nicht lange warten, bis man die wichtigen 300\$-Kampfpanzer bauen kann, was hier auch die einzige Option ist. Trotz der guten finanziellen Startbedingungen gilt es trotzdem unbedingt auf die Erzproduktion zu achten. Nur mit zwei Transportfahrzeugen erhält man genügend finanzielle Mittel um die Armee auch über den Startbetrag hinaus auszubauen.

Mit 10-15 Kampfpanzern rollt man dann schließlich erstmal in südliche Richtung los. Der Gegner wird erstmal viele Cyborgs in den Kampf senden, so daß man am besten mit der G-Taste in den "Bewachen-Modus" schaltet und die Panzer selbstständig Feindseligkeiten austauschen lässt. Übernehmen Sie dann aber baldmöglichst wieder die Steuerung und lassen Sie die Streitmacht über den "Bergkamm" Richtung Südwesten vorrücken. Die zahlreichen kleinen Geschütztürme können ihrer Armee wenig entgegensetzen, lediglich Raketen sind hier eine größere Gefahr, dank der drückenden Überlegenheit und fehlender gegnerischer Produktionsmöglichkeiten wird man jedoch selbst die einzelnen Tiger Hellmaker schnell zusammenschießen können! Sobald man erstmal die Verteidiger besiegt hat, kann man in aller Ruhe die beiden feindlichen Gebäude zerstören und den Sieg genießen...



Mission 4:

Eine erste "Kommando-Mission", die ohne Basisbau und Ressourcen sammeln auskommt. Obwohl die Mission insgesamt recht leicht ist, gilt es direkt nach dem Start die Spielgeschwindigkeit gegebenenfalls noch auf die mittlere Einstellung zu setzen. Scrollen Sie dann sofort in die südöstliche Ecke, wo die beiden Wissenschaftler nahe einem Bunker rumstehen und bald unter Feuer geraten. Senden Sie sie daher direkt in den Bunker, wo sie erstmal sicher sind.

Danach kümmert man sich um den ersten Angriff auf die Basis, der jedoch recht einfach zurückgeschlagen werden kann.



Da sich bautechnisch nichts verändert hat, bleibt der ST-01B-Panzer die einzige Option, in die man auch den größten Teil des Geldes stecken sollte. Geben Sie daher jeweils Fünfer-Gruppen in Auftrag und halten Sie ein Auge auf den Bunker im Südosten. Sobald man mindestens 15 Panzer zur Verfügung hat fährt man entweder direkt in südliche Richtung auf die feindliche Basis zu oder sendet die Einheiten zunächst zum Bunker, der im weiteren Verlauf von einigen Raptor AD, die mit Raketen bewaffnet sind, unter Feuer genommen wird. Da der Bunker diesem Angriff nicht lange standhält, gilt es diesen direkt abzuwehren, denn unnötig Geld in die Reparatur zu stecken ist keine wirkliche Option.

Ist diese Gefahr gebannt, muss man nur die Basis des Gegners schleifen. Fahren Sie dazu einfach darauf zu und lassen Sie die Verteidigungseinrichtungen einfach unbeachtet. Dank der Möglichkeit auch während der Fahrt zu feuern, sind die eigenen Kräfte selbst beim schnellen vorrücken im Vorteil, so daß man sie direkt zu einem Platz nahe dem Kraftwerk senden kann und dabei trotzdem zahlreiche gegnerische Einheiten vernichtet werden.

Sobald eine gewisse Zahl eigener Einheiten in Reichweite des Kraftwerks ist, sollte man dieses unter Feuer nehmen. Mit seiner Vernichtung fallen dann auch die gegnerischen Türme aus, so daß die Panzer nun einfach wild auf jedes Ziel feuern können.

Nach Vernichtung alle Gebäude und Einheiten sollte die Mission enden. Tut sie das nicht, muss man eventuell noch einzelne feindliche Kräfte im nicht erkundeten Bereich suchen und zerstören.

Mission 5:

Diese Mission bietet einen ersten Vorgeschmack darauf wie langwierig und zäh manche der späteren Missionen sein können!

Nach dem Start baut man direkt eine Mine und sammelt die Kampfeinheiten. Senden Sie diese durch das Nadelöhr am nördlichen Kartenrand etwas Richtung Osten, wo man an einem kleinen See den Zugang zur restlichen Insel findet. Dort trifft man dann auch auf die ersten Gegner, weshalb man nur langsam und mit allen Kampfeinheiten gleichzeitig vorrücken sollte.

Gleichzeitig gilt es dann noch weitere Basisgebäude wie Raffinerie und Forschungszentrum sowie Transport-LKWs zu bauen und die vom Start an verfügbare Fähre am besten direkt in die südöstliche Kartenecke zu senden, so daß die feindlichen U-Boote dorthin gelockt werden.

Auf dem Weg zu nahen Erzfeld gilt es dann für die Kampfeinheiten Geleitschutz zu geben und gefährliche UCS-Truppen abzuwehren. Übernehmen Sie selbst die Kontrolle über die Einheiten und achten Sie darauf, dass vor allem Raketenwerfer zuerst angegriffen werden und die Truppen möglichst in Bewegung bleiben um gegen die starken Tiger Hellmaker nicht unterzugehen, denn so schnell wird man keine Ersatztruppen bauen können!

Sobald Mine und Raffinerie (möglichst nahe daran!) platziert wurden und die Geldversorgung gesichert ist, kann man eventuell noch nicht errichtete Gebäude bauen und platzieren. Die Waffenfabrik gilt es dabei möglichst nahe ans Gewässer zu errichten, da man zukünftig vor allem für "Überseeangriffe" produzieren wird. Da man erneut maximal leichte Panzer einsetzen kann, wird die Forschung schnell erledigt sein, so daß man zukünftig jede geförderte Geldeinheit in leichte Panzer stecken kann.

Sobald man davon ein gutes Dutzend gebaut hat, sollte man mit den Einheiten den Rest der eigenen Insel erkunden und verbliebene UCS-Einheiten vernichten. Mit Sichtung des zweiten Erzfeldes weiter südöstlich bekommt man dann die Möglichkeit ein zweites "Förderkombinat" zu errichten, so daß das Geld bald in Strömen fließen wird!

Damit gilt es dann einen Hafen zu bauen und sich für dessen Errichtung vorzubereiten. Das ist insofern notwendig da der Gegner zahlreiche U-Boote im Wasser stationiert hat, die man allenfalls mit der anfänglichen Fähre etwas weglocken kann, so daß man etwas zeit nach der Errichtung hat. Zur Sicherheit sollten Sie trotzdem mindestens 10 Panzer um die Werft herum postieren, welche dann das Feuer auf auftauchende U-Boote eröffnen. Baut man gleichzeitig zahlreiche Kampfboote, sollte man bald die Oberhand gewonnen haben.

Wenn keine U-Boote mehr angreifen kann man dann auch meist davon ausgehen, dass alle versenkt wurden, da der Gegner keine eigene Werft hat!

Nachfolgend gilt es dann einen langwierigen "Feldzug" gegen die feindliche Basis auf der Insel zu führen. Dazu braucht man Unmengen leichter Panzer und zahllose Landungsboote. Nehmen Sie sich daher etwas Zeit um Geld zu scheffeln und dieses dann in Landungsboote und Panzer umzusetzen. Die Insel ist zwar nur mäßig verteidigt, doch der Gegner verfügt über starke Verbände aus Tiger-Hellmaker-Einheiten, denen man leider nur die etwas schwachen eigenen Panzer entgegensetzen kann. Der einzige Vorteil ist die Möglichkeit mit den Landungsbooten die Ufer der Insel zu erkunden und gleichzeitig feindliche Kräfte dort anzugreifen. Das "Abwehrfeuer" der Hellmaker ist dabei



vergleichsweise harmlos, so daß man vor allem auf eine Armee aus Landungsbooten setzen muss um den Gegner erstmal ausreichend zu schwächen, so daß ein Anlanden der Truppen überhaupt erst lohnt. Erkunden Sie dazu erstmal das gesamte Ufer um die potenziellen wichtigen Ziele auszuspähen, denn mit einem simplen Massenangriff wird man hier kaum Erfolg haben. Gerade auch weil das Verladen der Truppen recht mühsam ist und mit steigender Truppen-Zahl die KI scheinbar deutlich abnimmt, sollte man seine Angriffe stets sehr gut vorbereiten.

Als erstes Ziel würd ich einen Angriff auf die Mine im östlichen Bereich der Insel empfehlen. Sammeln Sie dazu ihre Landungsboote an den Stränden jeweils nördlich und südlich der Förderanlage und warten Sie bis Ihre Truppen die gegnerischen Kräfte an Land gut dezimiert haben. Für den Angriff sollte man dann auf jeder Seite ein gutes Dutzend Panzer bereit haben! Verlangsamen Sie die Spielgeschwindigkeit und beginnen Sie mit dem Anlanden der Einheiten. Sorgen Sie von hand dafür, dass gelandete Einheiten direkt etwas nach vorne fahren um die Landung weiterer Panzer möglich zu machen und das die leeren Landungsboote den Strand räumen. Setzen Sie die Panzer am Boden direkt auf die Mine an, denn diese zu vernichten ist erstmal deutlich wichtiger, als die wenigen gegnerischen Einheiten zu zerstören, auch weil der Gegner bald mit deutlich mehr Kampfkraft anrückt und das eigene "Expeditionsheer" mit großer Wahrscheinlichkeit aufgegeben wird!

Sobald die Mine zerstört ist sollte man auch direkt die Raffinerie unter Feuer nehmen, denn wenn der Gegner erstmal diese beiden Gebäude verloren hat, wird man deutlich mehr Zeit für die Angriffsvorbereitungen der nächsten Phase haben! Sind diese beiden Ziele vernichtet, kann man die verbliebenen Einheiten die gegnerische Kräfte bekämpfen lassen oder auch bei vielen Überlebenden direkt ins Herz der Feindbasis weiter westlich fahren und dort versuchen eines der Kraftwerke zu vernichten. Gelingt dies nicht, ist das nicht weiter tragisch, da man dieses Ziele beim nächsten Angriff ins Visier nimmt. Sammeln Sie dazu wieder alle Landungsboote und besetzen Sie diese nach und nach mit neuen Panzern. Von Zeit zu Zeit sollte man übrigens auch mal auf die Minikarte sehen, denn auf der eigenen Insel tauchen mehrfach aus Bereichen außerhalb der Karte gegnerische Verbände auf! Solange die eigene Kriegsmaschinerie jedoch auf Hochtouren läuft und einen Panzer nach dem anderen ausspuckt, sollten die feindlichen Kräfte keine Chance haben. Als probates Mittel hat sich hier die Zuteilung eines Dutzend Panzers zu einem offensiven General ergeben.



Zurück zum zweiten Angriff: Die Kraftwerke der Feindbasis am südlichen Ufer sind das bevorzugte Ziel, da damit der Gegner endgültig seine Produktionskapazitäten verliert und man nicht weiter diesen nervenaufreibenden Abnutzungskrieg führen muss.

Bringen Sie daher mindestens 20 Landungsboote mit Panzern an das südliche Ufer und säubern Sie zunächst wieder den Landungsbereich nach Möglichkeit vom Meer aus. Anschließend landet man erneut seine Panzer und lässt diese die Kraftwerke angreifen. Bedingt durch die beengten Platzverhältnisse wird man hier noch mehr rumhantieren müssen um die Landungsoperation im Gang halten zu können. Hat man aber erstmal beide Ziele vernichtet, ist der Gegner fast schon geschlagen.

Üblicherweise schafft man es zwar nicht die Insel nun zu säubern, doch mit dem nächsten Angriff einer weiteren Ladung Panzer sollte man den Feind dann endgültig von dieser Insel vertreiben können..!

Afrika

Mission 1:



Gleich die erste Mission auf dem schwarzen Kontinent beginnt etwas seltsam. Es gilt die westlich gelegene kleine UCS-Basis zu erobern. Tut man dies jedoch sofort, gerät man in eine Sackgasse, da man seltsamerweise keine Fahrzeugfabrik bauen kann!!

Es gilt daher erstmal zurück zustecken und abzuwarten bis der Gegner dies selbst macht!

Erkunden Sie dazu zunächst mit einem der Hubschrauber die feindliche Basis und ziehen Sie sich dann sofort zurück. Damit der starke Gegner im Nordosten nicht zu schnell auf Sie aufmerksam wird, gilt es erstmal die Landungstruppen zusammenzuziehen. Laden Sie die dazu die wichtigen Infanteristen in die Transporter, wo sie deutlich weniger "Platz verbrauchen" und sammeln Sie dann ihre Truppen möglichst nahe und zusammengezogen beim Strand. Greifen Sie die feindliche Basis vorerst nicht an, sondern warten Sie ab bis der "Commander" dort endlich auch eine Waffenfabrik in Auftrag gegeben hat, was durchaus etwas dauern kann.

Die kümmerlichen Angriffe einiger Cyborgs kann man problemlos zurückschlagen. Achten Sie nur darauf, dass Ihre Einheiten nicht zu einem Gegenschlag ausbüchsen.

Sobald der Feind dann seine Waffenfabrik gebaut hat und diese auf den Weg zum Aufstellungsort schickt, gilt es in einem schnellen Angriff die gesamte Basis zu besetzen. Fahren Sie dazu mit den Panzern direkt in die Basis und greifen Sie die Cyborgs und Transport-LKWs an, aber auch wirklich nur diese!

Die Transporter und verbliebenen Infanteristen sendet man direkt zu den zentralen Gebäuden: Hauptgebäude, Kraftwerk, Forschungszentrum, Raffinerie und der Waffenfabrik. Hat man nicht zuviele Infanteristen eingebüßt, sollte das Erobern der gut gesicherten Gebäude klappen.

Notfalls gilt es eines der eigenen Bio-Center aufzubauen und Infanteristen-Nachschub zu produzieren.

Sobald die gesamte Basis gesichert ist, gilt es die Kampfeinheiten davor zu sammeln und sich auf Angriffe vorzubereiten.

Der Gegner im Nordosten wird dabei sogar vereinzelt Spider-Einheiten heranzuführen, die eine enorme Gefahr darstellen und schnellstens zu vernichten sind!

In der eigenen Basis wird man unterdessen die Erzverarbeitung in Gang bringen müssen, damit das dicke Finanzpolster nicht zu schnell wegschrumpft. Da das Tech-Niveau hier noch recht niedrig ist, wird man aber recht bald die hier beste Einheit der UCS bauen können, den Tiger Assault.

Geben Sie am besten direkt ein gutes Dutzend in Auftrag, denn damit wird man hier arbeiten müssen!

Hat man die Basis dann erstmal gesichert, bleibt einem nur noch das Erkunden der Karte und das Vernichten jeglichen Widerstandes.

Bauen Sie dazu einfach weitere Tiger Assault und nutzen Sie die hoffentlich noch vorhandenen beiden Helikopter zum Aufklären der Karte. Zunächst sollte man dabei mal in die nordwestliche Karte fliegen. Halten Sie sich hier aber nicht zu lange auf, denn die schweren Geschütztürme machen den Fliegern schnell den Garaus! Anschließend ist das Erkunden der östlichen Seite noch zu empfehlen, da dort die feindliche Basis liegt und man vom Erkunden des riesigen, verstopften Landungsgebietes des Feindes eh nicht viel hat.

Als erste offensive Aktion gilt es dann mit mindestens fünf Tiger Assault am westlichen Kartenrand Richtung Norden vorzurücken (Bäume einfach über die A-Taste als Ziele anvisieren und wegsprengen!). Attackieren Sie dort das Kraftwerk. Nachdem dieses vernichtet wurde, kann man die weiter östlich gelegenen schweren Türme nahezu gefahrlos ausschalten. Ziehen Sie die Truppe dann zur eigenen Basis zurück, wo die unbeschädigten Einheiten zu neu gebauten Kräften hinzustoßen um den nächsten Angriff vorzubereiten.

Ziehen Sie dazu mit einer Truppe aus mindestens 15 Assault-Mechs dann in Richtung Nordosten los. Folgen Sie dem "Höhenweg" Richtung Osten, der direkt zum Herz der Feindbasis führt und nur durch einige Bäume verstellt wird. Aufgrund des engen Passes muss man hier jedoch viel Handarbeit erledigen, damit die einzelnen Einheiten sich nicht gegenseitig blockieren.

Versuchen Sie möglichst schnell möglichst viele Einheiten durch die Engstelle zu schleusen, so daß Sie die überlegene Feuerkraft gegen die feindlichen Mechs "unten" und die durch die Bäume kommenden Cyborgs ausnutzen können.

Mit großer Wahrscheinlichkeit wird man bei diesem ersten Angriff dann aber keinen endgültigen Erfolg haben. Versuchen Sie einfach nur möglichst viele Feindeinheiten zu vernichten und den Weg durch das Waldgebiet freizuschießen, so daß die nächste Angriffswelle dann direkt in die Feindbasis eindringen kann.

Ein weiteres Vorteil dieser Aktion ist die folgende Aktivität des Gegners, der den größten Teil seiner Einheiten zu dem "Höhenpass" verlegt, wo dann ein recht offener Kampf stattfinden kann.

Bauen Sie daher nach und nach eine weitere Streitmacht aus erneut gut 15 Tiger Assault auf und senden Sie diese erstmal den gegnerischen Truppen entgegen. Hat man diese vernichtet, rückt man direkt über den "geräumten" Pass in die feindliche Basis vor. Dort attackiert man zunächst das Kraftwerk, so daß der Feind keinen Nachschub mehr produzieren kann. Anschließend vernichtet man nach und nach alle Gebäude und verbliebenen Feindeinheiten. Rücken Sie langsam Richtung Norden vor, wo noch einzelne Gebäude stehen und vor allem der riesige Landplatz voll unnötiger Cyborgs und Flugtransporter gesäubert werden muss. Für diese langwierige Aufgabe empfehlen sich hier die drei Generäle, die auf offensiver Einstellung recht passabel gegen den nun schon besiegten Feind vorgehen.

Sind alle Einheiten vernichtet und die Truppen der Generäle auch nicht mehr aktiv, die Mission jedoch immer noch nicht gewonnen, sollte man mal prüfen, ob man auch schon beide Biocenter aufgebaut hat, das ist nämlich eine SiegBEDINGUNG!

Mission 2:

Auch der zweite Einsatz beginnt etwas unkonventionell, da man erstmal ohne eine Richtung oder Ahnung mit einem Startkontingent dasteht.

Erkunden Sie daher erstmal die nähere Umgebung oder fahren Sie einfach direkt in Richtung Nordwesten, wo man am westlichen Kartenrand eine etwas suboptimale Position zum Basisbau findet.

Postieren Sie Ihre Truppen hier zunächst bei den Zugängen Richtung Osten und Norden und errichten Sie das Hauptgebäude direkt am westlichen Kartenrand im engen Tal. Errichten Sie dann die weiteren Gebäude, achten Sie aber

gerade bei der Mine und der Raffinerie, die in möglichst kurzer Entfernung voneinander aufgebaut werden sollte darauf, dass kein Gebäude den Weg versperrt!

Mangels Platz wird man dann schnell die Basis Richtung Norden ausdehnen müssen und beispielsweise die Flugsteuerzentrale sogar auf den "Höhenkamm" auslagern müssen. Der Gegner wird zu Beginn einige kleinere Angriffe von Norden her führen, die man aber mit dem Startkontingent gut abwehren kann.

Sobald alle Gebäude errichtet wurden und die Forschung entsprechend weit ist, sollte man nach finanziellen Möglichkeiten erstmal weitere Verteidigungskräfte aus schweren Panzern bauen. Gleichzeitig gilt es mit einigen Hubschraubern die Karte zu erkunden.

Die gegnerische Basis bietet dabei meist einige interessante "Ansatzpunkte", für die man eine Angriffsstaffel aus fünf Hubschraubern zusammenstellen sollte.

Als erstes ist meist ein Angriff auf Raffinerie und Mine in einem Tal im östlichen Teil empfehlenswert (nur wenn der Gegner hier noch keine massiven Luftverteidigungstruppen postiert hat). Hat man diese erstmal vernichtet, kann man auch noch schnell das Kraftwerk zerstören und dann die überlebenden Hubschrauber erstmal zurückziehen.

Der Gegner wird hier nun einen großen Teil seiner Streitkräfte hinsenden. Nutzen Sie diese Zeit um den nächsten Angriff vorzubereiten!

Dafür braucht man dann meist jedoch wieder Panzer, da der Angriff auf die Kraftwerke im Südosten selbst nach der "Truppenverschiebung" mit Helikoptern meist doch ein großes Risiko darstellt. Entsenden Sie daher am besten eine kleine Truppe aus mindestens fünf HT33R-Panzern, die mit ihren schweren Raketen auch auf große Distanz großen Schaden anrichten können.

Lassen Sie die Fahrzeuge in den beiden "Tälern" vor dem Hochplateau Stellung beziehen und von dort aus die Kraftwerke und feindliche Truppen beschießen!

Üblicherweise wird man so zahlreiche gegnerische Einheiten und zwei Kraftwerke zerstören können, so daß eine Hubschrauberstaffel das dritte Kraftwerke recht problemlos vernichten kann. Leider hat der Gegner aber immer noch zwei weitere Kraftwerke, die die wichtigsten Gebäude mit Strom versorgen, so daß man sich nun überlegen muss, ob man diese (im Osten gelegen) nochmals mit einen verlustreichen Hubschrauberangriff angehen will oder einfach direkt den finalen Bodenangriff startet.

Bei einem Luftangriff sollte man dann weitere Hubschrauberstaffeln bauen, so daß man insgesamt über etwas mehr als ein Dutzend Hubschrauber verfügen wird. Da diese große Zahl bei einem großen Angriff zu deutlichen Nachteilen (der Platz in der Luft wird knapp!) führt, gilt es jeweils etwa fünf zu einer Staffel/Gruppe zusammenzufassen und diese mit Nummern zu versehen (Strg + Nummertaste).

Fliegen Sie dann am besten über den südlichen Kartenrand gen Osten und attackieren Sie dort eines der Kraftwerke und einen der schweren Geschütztürme jeweils mit einer Gruppe. Weitere Staffeln bleiben erstmal im Hintergrund und ersetzen Vernichtete schnellstens.



Sind erstmal die beiden Kraftwerke oder die Geschütztürme vernichtet, kann man sich meist recht problemlos auf die vier Biocenter und die beiden Wissenschaftler stürzen, da nur noch wenige Abwehreinheiten des Gegners vorhanden sind.

Sind die sechs Ziele vernichtet, endet die Mission sofort! Bei einem Angriff mit Bodentruppen sollte man eine Truppe aus einem guten Dutzend schwerer Kampfpanzer zusammenbringen und diese dann über den schmalen Kamm (Zugang über der Kartenmitte, bei den leichten Türmen) Richtung Südosten steuern und dabei zahlreiche Geschütztürme vernichten (das löst übrigens einen leichten Angriff der UCS bei ihrer Basis aus!).

Im Südosten angekommen kann man die gesamte Basis des Gegners schleifen, Widerstand gibt es mangels Truppen, die alle im Norden feststecken, kaum, oder auch direkt die sechs Ziele ansteuern und vernichten, so daß die Mission auch direkt enden wird.



Mission 3:

Nochmals eine Art Kommandomission, die aber mit einem saftigen Budget startet, so daß es schoner her eine normale Kampfmission ist, bei der lediglich das Ressourcensammeln wegfällt.

Nach dem Start sollte man erstmal die Einheiten etwas sortieren und vor allem die "Gebäude" einige Meter nach Westen schicken, wo man auf brauchbarem Untergrund dann auch die Basis errichtet. Die gegebenen Infanteristen schickt man dann direkt in die wichtigsten Gebäude, so daß Einnahmeversuche erstmal deutlich erschwert werden. Sammeln Sie die Kampffahrzeuge um die Basis und bereiten Sie sich auf die ersten Angriffe vor.

Diese erfolgen vorwiegend aus nördlicher Richtung, doch der ein oder andere schwächere Angriff wird auch über die "Seiten" geführt, wo dann meist Einheiten, die irgendwo aus dem Off kommen, angreifen, die jedoch selten eine wirklich ernsthafte Gefahr darstellen.

Bauen Sie dann baldmöglichst die effektiven HT33R-Panzer, mit denen man erstmal die Verteidigung stärkt und später dann auch den Angriff fährt, da diese Einheit bei dem festen Budget einfach den maximalen Nutzen bringt!

Warten Sie daher einfach bis nach und nach mindestens ein Dutzend Panzer für einen Angriff bereit stehen (nützlich sind natürlich auch einige HT30LR, die gerade für schnelle Angriffe etwas besser geeignet sind) und lassen Sie diese Gruppe dann vor der Basis in Bereitschaft gehen.

Die feindliche Basis liegt im Nordwesten, wobei der gesamte nördliche Teil von kleinen Verteidigungstürmen und kleineren Gegnergruppen gesäumt ist, so daß der direkte Weg auch aufgrund der vielen Ruinen nicht sonderlich optimal ist.

Lassen Sie die Angriffstruppe daher zunächst direkt Richtung Westen fahren und dort dann am westlichen Kartenrand weiter Richtung Norden vorstoßen, bis man direkt auf die feindliche Basis trifft. Rücken Sie schnell vor und vernichten Sie erstmal die beiden Kraftwerke, so daß alle Anlagen des Gegners ausfallen und man sich dann auf die Vernichtung der Verteidiger konzentrieren kann.

Um den Sieg schneller davontragen zu können, kann man jetzt schon ein Team zu Eroberung des Forschungszentrums in Auftrag geben oder direkt lossenden (am besten über die südwestliche Ecke, um einen relativ sicheren und bekannten Weg zu beschreiten). Ist das Forschungszentrum erstmal erobert und die Produktionsanlagen wie zum Beispiel die Fahrzeugfabrik zerstört, wird die Mission auch direkt enden, so daß man sich nicht weiter mit dem unterlegenen Gegner herumärgern muss...

Mission 4:

Nach dem Start sollte man erstmal die kleine Truppe im Nordwesten in den Verteidigungsmodus versetzen oder einem General übergeben. Macht zwar insgesamt keinen Unterschied, doch so völlig ohne Gegenwehr unterzugehen ist einfach nicht schön...

In der Basis muss man erstmal ein Kraftwerk bauen, damit überhaupt erst einmal was geht. Nutzen Sie die Zeit bis dieses steht dazu die nutzlosen normalen Infanteristen in die Gebäude zu stecken und die Raketeninfanteristen an die "westliche Front" zu verlegen, wo bald ein größerer Luftangriff erfolgt.

Bauen Sie dann noch fix einen Transport-LKW und beginnen Sie damit die einzelnen Erz-Container "von Hand" aufzusammeln und in die Raffinerie zu bringen.



Bis die Forschung dann weit genug ist um die effektiven HT33R-Panzer und die "Erzflieger" zu bauen gilt es die eigene Verteidigung nach Westen hin zu ordnen und dann den massiven Bomberangriff abzuwehren bzw. sich um die Reparatur der Gebäude zu kümmern, die im schweren Abwehrfeuer einigen Schaden abbekommen werde!

Als bald danach wird man dann auch von Norden her attackiert, wo sich eine UCS-Angriffstruppe durch das Tal arbeitet, das zunächst noch von einem "Wald" abgesperrt wird. Da hier auch einige gefährliche Spider-Einheiten beteiligt sind, sollte man seine Truppen schnellstens für die Verteidigung aufstellen und bei Bedarf auch noch einige HT30LR-Panzer bauen, die genauso effektiv sind wie die "Brüder" mit den schweren Raketen, aber eben etwas teurer!

Sind die ersten Angriffe abgewehrt und die Forschung zum Ende gekommen, gilt es das Flugsteuerzentrum zu bauen, so daß man einen Heavy Lifter bauen kann um die Erzverarbeitung voll in Gang zu bringen.

Bauen Sie dann mit dem hereinkommenden Geld nach und nach weitere Panzer und am besten auch noch einige Verteidigungstürme. Von Norden wird man meist nochmal von Spider-Einheiten attackiert und aus dem Westen tauchen weitere Bomberschwärme auf, die aber im gesammelten Abwehrfeuer schnell schwere Verluste erleiden, da sie sich als bald auf die Verteidiger stürzen und die wichtigen Gebäude quasi und auch glücklicherweise ignorieren.

Ebenfalls äusserst süffisant ist ein "Angriffsstrom" von Silver Ones, der irgendwann aus dem Westen herankommt und einfach nur lächerlich ist...

Mit einem Storm-Hubschrauber fliegt man schließlich als bald direkt Richtung Norden, wo man im Nordosten eine kleine feindliche Basis findet, die geradezu nach einem Luftschlag giert. Nach Westen hin wird man zwar auch zahlreiche verlockende Ziele finden, doch das Erkunden ist durch starke Gegenwehr äusserst kostspielig und eigentlich auch völlig unnötig.

Konzentrieren Sie sich lieber auf die östliche Kartenhälfte und suchen Sie die Ziellanlage, die etwas nordwestlich der Kartenmitte liegt und auch schwer verteidigt wird, so daß man üblicherweise mehrere Storm-Helikopter beim Erkunden verlieren wird.

Am wichtigsten ist vorerst aber erstmal die Erkundung der "roten Feindbasis" nordöstlich der Kartenmitte. Diese wird das erste Opfer Ihrer Offensive werden.

Bauen Sie dazu mindestens ein Dutzend schwerer Kampfpanzer der Typen HT30LR und vor allem HT33R. Diese fasst man zu einer Angriffstruppe zusammen und fährt über den nördlichen Zugang los. Bevor man auf die erste gegnerische Truppenansammlung trifft, gilt es noch eine größere Schneise in das "Wäldchen" zu schlagen, so daß die Truppen hier schnell durchfahren können.

Ist die feindliche Gruppe vernichtet, stößt man direkt zur Feindbasis weiter nördlich vor und greift hier die Verteidiger an, die oft sogar den Erztransport blockieren, so daß die KI wirklich kaum eine Gefahr darstellt.

Lassen Sie außer Raffinerie und Hauptgebäude nichts stehen und bringen Sie dann selbst Infanteristen zum Erobern heran. Sobald die beiden Ziele gesichert wurden, kann man noch eine weitere Raffinerie und Mine vor Ort bauen um das nicht genutzte kleine Erzfeld beim Hauptgebäude und das etwas weiter westlich gelegene zu erschließen und so mächtig Reibach machen zu können.



Vorher gilt es jedoch mit den restlichen Kampfeinheiten weiter nach Westen vorzustoßen, wo man bereits einige schwere Verteidigungstürme der Ziellanlage und auch zahlreiche Infanteristen, die sich im nahen Wald verstecken, neutralisieren muss, damit die Erzausbeutung hier problemlos abläuft.

Mit dem neu gewonnenen Finanzpolster wird man die Verluste an schweren Panzer schnell ausgleichen können. Setzen Sie nun aber nur noch auf HT33R-Modelle und verlegen Sie davon bis zu zehn Einheiten zur eroberten Basis nach Norden. Von hier aus rückt man weiter Richtung Westen vor, wo man den Zugang zum schützenden "Gebirgsring" des Ziels findet und dort dann weitere Verteidigungstürme vernichten und auch direkt die Kraftwerke um die Steuerzentrale angreifen kann.

Sobald der Bereich schließlich gesichert, gilt es nur noch einige Androiden herbeizuschaffen und mit diesen die Steuerzentrale zu sichern, schon ist auch diese Mission gewonnen!

Lassen Sie bei den Angriffen die eigene Basis jedoch nicht unverteidigt zurück, denn die Verstärkungen des Gegners können diese schnell schwer mitnehmen!

Mission 5:

Die Mission beginnt etwas überladen, da man nach dem Briefing ja an drei Stellen gleichzeitig angreifen soll. Da man natürlich nur eine "Eingabehand" besitzt und der Gegner hier auch völlig überlegen ist, gilt es zunächst erstmal passiv den Aufbau der Basis zu leiten.

Damit man dabei nicht durch andere Kämpfe abgelenkt wird, sollte man die mittlere Angriffsgruppe am südlichen Rand direkt einem offensiven General übergeben, der den Feind auch erstmal etwas ablenkt.

Bauen Sie unterdessen flink das Hauptgebäude und ein Kraftwerk auf. Es folgen Forschungszentrum, Mine, Raffinerie und eine Fahrzeugfabrik, womit man dann erstmal gerüstet

ist und nur noch auf die Forschung warten muss. Besetzen Sie alle wichtigen Gebäude mit Infanteristen und fliegen Sie schnellstmöglich noch weitere aus dem Kontingent im Südwesten ein. Obwohl der Gegner mit dem Angriff des eigenen Generals beschäftigt sein dürfte, wird man auch bei der Basis bald erste Angriffe abwehren müssen. Bauen Sie daher schnellstens noch einige HT30LR-Panzer um vor allem gegen die Luftangriffe besser gerüstet zu sein.



Nach Möglichkeit sollte man aber auch die Aktionen des Generals beobachten, denn diese stößt teils bis zu einer der feindlichen Basen vor und "entdeckt" dort das ein oder andere Kraftwerk. Nutzen Sie diese Chance und setzen Sie die beiden Hubschrauberstaffeln (Südwesten und Südosten) auf die Kraftwerke an. Mit etwas Glück wird man im Chaos beide ohne übermäßige Verluste vernichten können und den Gegner so erstmal zurückwerfen können!

Sammeln Sie danach die überlebenden Flieger wieder in ihrer Basis um dort die Verteidigung zu stärken, denn bald wird der Angriff des Generals abgewehrt sein und die eigene Basis zum Hauptziel des Gegners werden.

Achten Sie hierbei auch darauf, dass der Gegner möglichst keine Gebäude erobert, wobei dieser es gerade auf die Mine abgesehen hat. Deren Eroberung ist zwar erstmal nicht sonderlich schlimm, da der Gegner sie nicht zerstören wird, doch dafür wird er zahlreiche Heavy Lifter senden. Das klingt zwar erstmal auch nicht verheerend, doch da die eigenen Einheiten diese Feindlichen unter Feuer nehmen, wird man schnell ein wildes Durcheinander in der Luft haben und zahlreiche Raketen werden eigene Gebäude treffen und so deutlich mehr Schaden anrichten, als der Gegner an Erz stehlen kann! Sorgen Sie daher einfach dafür, dass eine eventuell eroberte Mine schnellstens wieder gesichert wird!

Sobald die ersten Angriffe abgewehrt sind und ein Flugsteuerzentrum errichtet ist, kann die Erzförderung so richtig beginnen und man kann weitere Panzer zur Verteidigung bauen. Ist die Verteidigung wieder gut bestückt, sollte man dann aber bald auf schwere Verteidigungstürme umstellen, denn diese kann man einfacher reparieren und die fahren nicht ständig flüchtenden Gegnern nach!

Wichtig ist vor allem das Nadelöhr gen Nordwesten, wo der überaus größte Teil der Angriff erfolgen wird. Errichtet man hier drei bis fünf schwere Türme in der richtigen Entfernung, wird man nur noch ab und an Reparaturen durchführen müssen und dafür beständig

Abschüsse feindlicher Einheiten erzielen, die hier überhaupt keine effektiven Angriffe mehr führen können.

Die zweite Front nach Norden hin wird später kaum noch betroffen sein, so daß man hier einfach die restlichen Einheiten sammeln kann. Setzen Sie baldmöglichst auch noch einige Screamer ein, da der Gegner bereits über einige Shadows verfügt, die recht ärgerlich sein können.

Mit einigen Hubschraubern kann man dann die Erkundung der Karte angehen, wobei man hier aufgrund der Größe und der starken Präsenz des Feindes schnell Verluste erleiden wird. Versuchen Sie daher erst garnicht alles zu erkunden, sondern begnügen Sie sich mit den Finden einiger strategischer Ziele, vorwiegend Kraftwerke, die ich Ihnen hier nennen will.

Bauen Sie dazu einfach einige Storm-Hubschrauber und beginnen Sie mit der Aufklärung, während in der Basis das Geld für eine Staffel Thunder-Kampfhubschrauber gesammelt wird.

Erstes Ziel sollte die "orange" Basis etwas südlich der Kartenmitte sein, wo man auf wenig Widerstand stoßen wird und so ein Kraftwerk schnell ausschalten und diesen Feind damit lahmlegen kann. Achten Sie beim Anflug darauf, nicht zu weit nach Westen zu geraten, wo die Basis der grauen Feindes liegt, der hier meist eine Menge Einheiten "sammelt".

Nach der Vernichtung des Kraftwerks fliegt man dann direkt Richtung Norden, wo man in der Nordöstlichen Ecke eine völlig verlassene Feindbasis findet. Vernichten Sie das Kraftwerk, dann ist hier endgültig Ruhe eingeleitet.

Zuletzt gilt es dann am nördlichen Kartenrand Richtung Westen zu fliegen, wo man hinter den Produktionsanlagen perfekte Ziele findet!

Zunächst sollte man die beiden Minen zerstören und dann etwas weiter Richtung Süden fliegen, wo man gleich vier Kraftwerke findet, die völlig ohne Verteidigung dastehen!



Vernichten Sie möglichst alle auch wenn der Gegner irgendwann seine Truppen hierher schaffen wird. Sind alle zerstört, ist der rote Gegner ohne Saft und das Werk der Hubschrauber getan.

Nachfolgend wird man nur noch mit Bodentruppen brauchbare Erfolge feiern können.

Bauen Sie daher wie schon fast gewohnt eine Truppe aus einem knappen Dutzend schwerer Panzer, vorwiegend natürlich HT33R-Einheiten.

Mit diesen gilt es dann den grauen Gegner nordöstlich der eigenen Basis zu vernichten, wodurch man plötzlich über ungeahnte Erzvorkommen verfügen wird!

Fahren Sie dazu direkt nach Norden und schaffen Sie die Einheiten erstmal sicher durch das Nadelöhr, was durchaus etwas dauern kann.

Dann greift man den Feind einfach direkt an, da

dieser vornehmlich über Tiger-Assault-Einheiten verfügt und somit keine ernsthafte Gefahr darstellt. Vernichten Sie bis auf Raffinerie und Hauptgebäude einfach alles und übernehmen Sie dann die beiden Bauten. Während man dann einen HAT-Lufttransporter mit Infanteristen belädt, gilt es im eroberten Hauptgebäude noch eine Mine zu bauen und diese über dem Erzfeld nordöstlich zu postieren. Der Transporthubschrauber fliegt dann zur einzelnen Mine im "Tal" weiter nördlich, wo die Insassen aussteigen und auch dieses Gebäude sichern, so daß man für die eroberte Raffinerie gleich zwei Minen zur Versorgung hat. Mindestens drei Heavy Lifter sorgen nachfolgend für einen steten Geldstrom.

Um das finanzielle Glück zu komplettieren sollte man dann auch noch im primären Hauptgebäude eine weitere Mine und noch eine Raffinerie bauen, die man beim Erzfeld direkt nördlich der eigenen Basis errichtet, wo man nun gefahrlos fördern kann.

Mit vier Minen und drei Raffinerien wird man nun mehr als genügend finanzielle Mittel haben um den Gegner einfach von der Karte fegen zu können.

Das wird dann aber eine recht langwierige Geschichte, so daß man die Hilfe der Generäle in Anspruch nehmen sollte. Bauen Sie dazu einfach "Kompanien" aus je einem Dutzend schwerer Panzer (jeweils mindestens einen Screamer mitgeben!) und übergeben Sie diese je einem offensiven General.

Hat man erstmal drei "Kompanien" in den Kampf entsendet, sollte man sich zurücklehnen können. Da das natürlich langweilig ist, kann man beispielsweise mit einer Staffel Thunder-Kampfhubschrauber selbst noch in den Kampf eingreifen und stets besonders wichtige Ziele attackieren um den Generälen die Arbeit zu erleichtern.

Das einzige Problem dürften die getarnten Einheiten werden, so daß man gegebenenfalls selbst eingreifen muss. Halten Sie dazu einige Screamer in der Basis bereit, die schnell losfahren können um flüchtende Verbände zu unterstützen.

Ist der größte Teil der feindlichen Kräfte erstmal vernichtet bleibt vor allem die Vernichtung einzelner Einheiten und das Aufspüren des Shadows. Übergeben Sie dazu auch einfach mal eine Hubschrauberstaffel an einen General, die man auch für diese "Schmutzarbeit" gut missbrauchen kann, an Geld für neue Einheiten sollte es im Zweifel ja nicht fehlen..!



Großbritannien

Mission 1:

Gleich die erste Mission ist schon mal nicht ohne, denn zu Beginn darf man keine Fehler machen, sonst hat man keine Chance mehr! Stellen Sie daher die Spielgeschwindigkeit unbedingt etwas runter und sorgen Sie mit einigen Bodentruppen dafür, dass die angreifenden UCS-U-Boote schnell abgewehrt werden. Ist dann Ruhe eingekehrt, kann man mit der Verladeplanung beginnen.

Schicken Sie dazu erstmal die normalen Infanteristen in die Transporter und verladen Sie die drei wertvollen Panzer auf die Boote. Dann folgen die A02-Raketeninfanteristen, die in Sechserteams auf die Schiffchen verladen werden. Sind alle Kampfseinheiten verladen, kann man noch einen Transporter mitnehmen. Den Zweiten wird man jedoch meist erstmal zurücklassen müssen.

Das Aufbrechen muss dann aber genau koordiniert werden, denn auf der nahen kleinen Insel westlich sind drei schwere Türme postiert, die Ihre Boote schnell versenken können und daher unbedingt gemieden werden müssen. Lassen Sie die Landungsboote daher einzeln ablegen und möglichst nahe am Ufer Richtung Norden fahren. Über der Insel wird man dabei meist nochmal von einigen U-Booten belästigt, die aber keine echte Gefahr darstellen so lange die Landungsboote in Bewegung bleiben und die eigenen Panzer auf die Feinde feuern.

Fahren Sie dann weiter Richtung Norden, bis Sie auf Land treffen. Landen Sie die Truppen alle an und brechen Sie mit den Kampfseinheiten direkt Richtung Norden auf, wo man einen kleinen feindlichen Posten findet. Zuerst gilt es hier den verteidigenden Tiger Assault zu vernichten.

Senden Sie dazu die drei mittelschweren Panzer vor und lassen Sie dahinter die Raketeninfanteristen Stellung beziehen, so daß der Feind alsbald vernichtet sein dürfte.

Anschließend gilt es dann aber noch einige Raptor-Einheiten, die von Norden her angreifen abzuwehren. Holen Sie am besten schon während dieses Kampfes die restlichen Infanteristen herbei (auch die zurückgebliebenen auf der Startinsel übersetzen lassen!) um die Basis schnell erobern zu können.

Achten Sie unbedingt darauf, dass möglichst kein Infanterist verloren geht, denn diese kann man hier nicht ersetzen, so daß jeder Verlust später eventuell verheerend sein könnte! Sobald erstmal Hauptgebäude (Übernahmeversuch durch im Wald versteckten Infanterist abwehren!), Produktionszentrum und Kraftwerk erobert sind, gilt es die Verteidigung nach Westen hin auszurichten, da der Gegner bald erste Angriffe lancieren wird und auch versucht mit Transporter Infanteristen zum Erobern der Gebäude heranzuschaffen. Gerade letzteres gilt es unbedingt zu verhindern, da man Verluste kaum kompensieren kann und allenfalls die Mine nach der Eroberung vom Gegner nicht zerstört wird!



Lassen Sie daher erstmal die Raketeninfanteristen "draußen" stehen und bauen Sie ein Forschungszentrum, eine Raffinerie sowie eine Mine. Sobald dann die Forschung weit genug ist, dass man erste Tiger Assault bauen kann, die hier die Standardwaffe darstellen, sollte man direkt fünf Einheiten in Auftrag geben und diese dann vor der Basis postieren, so daß man die restlichen Infanteristen in die Gebäude zurückziehen kann.

Sobald möglich gilt es dann noch eine zweite Mine zu bauen, da das Erzfeld für zwei groß genug ist und man dann mit vier Banthas die Raffinerie versorgen kann, so daß auch ordentlich Geld reinkommt und man bald mindestens ein Dutzend Tiger Assault vor der Basis postiert hat.

Bauen Sie dann mit dem hereinkommenden Geld einfach stets weitere Kampfseinheiten. Sobald man ein weiteres Dutzend hat sollte man diese zu einer Gruppe zusammenfassen und über den nördlichen Gebirgskamm Richtung Nordwesten vorrücken. Dort trifft man dann auf heftigen Widerstand, so daß es zu schweren Kämpfen kommen wird. Konzentrieren Sie Ihr Feuer dabei vorwiegend auf die Spider II und Tiger Assault des Gegners, die natürlich die größte Gefahr darstellen.

Trotz schwerer Verluste dürfte man den Gegner hier bald zurückdrängen können, so daß man direkt zur Mine in der nordwestlichen Ecke vorstoßen kann. Sobald diese vernichtet ist, hat der Gegner verloren, denn er wird keine neue mehr errichten und somit keine weiteren Einheiten mehr bauen können. Rücken Sie mit den restlichen Einheiten dann ruhig noch am westlichen Kartenrand Richtung Süden vor, wo man direkt in die feindliche Basis stolpert. Mit etwas Glück kann man noch ein Kraftwerke vernichten, mehr kann man hier dann aber nicht mehr erledigen, denn zahlreiche schwere Türme verhindern weitere Angriffe.

Konzentrieren Sie sich daher wieder auf die eigene Basis, wo man weiter zahllose Tiger Assault bauen muss. Der finale Angriff erfolgt dann am besten einfach mit einem brachialen Angriff gegen die Verteidigungslinie aus schweren Türmen. Alternativ könnte man zwar auch noch über die nordwestliche Ecke in die Basis einfallen, doch dann müsste man auch zahlreiche Türme vernichten bevor man an das wichtige Kraftwerk herankommt!

Bringen Sie daher eine Angriffseinheit aus mindestens einem Dutzend Tiger Assault heran und attackieren Sie einfach nach und nach alle Türme, bis die Basis selbst "geschlachtet" werden kann. Gegebenfalls wird man dazu nochmal ein Dutzend neuer Einheiten heranbringen müssen, denn südlich der Feindbasis hat sich noch eine Gruppe "blauer" UCS-Einheiten zusammengetan um gegen Sie anzutreten.

Hat man die Basis aber erstmal vernichtet, bleibt einem nur noch das Aufsuchen versprengter Einheiten und die Beseitigung der drei Türme auf der vorgelagerten Insel. Bauen Sie dazu einfach einige Luftkissenboote und beladen Sie diese mit Tiger-Assault-Einheiten.

Suchen Sie nun einfach die drei Ziele und bringen Sie die Luftkissenboote in unmittelbare Nähe, so daß die "Ladung" die Türme vernichten kann.

Endet die Mission nun noch nicht, gilt es noch einige überlebende U-Boote des Gegners aufzuspüren und zu vernichten. Fahren Sie dazu einfach mit den Luftkissenbooten über die Gewässer und warten Sie bis sich die Feinde zu erkennen geben...

Mission 2:

Erneut muss man sich gerade zu Beginn ordentlich ins Zeug legen und darf keine Fehler machen, was natürlich nur bei langsamer Spielgeschwindigkeit und perfekter Kontrolle klappt!

Bauen Sie nach dem Start direkt ein Kraftwerk und einen weiteren Bantha. Das Kraftwerk wird direkt unter dem Hauptgebäude errichtet und der Bantha sofort zur Mine entsendet. Unterdessen gilt es einem defensiven General die Kontrolle über die zahlreichen BTTIs zu geben und selbst die drei mittelschweren Panzer zu "übernehmen".

Bis der erste Angriff aus nördlicher Richtung erfolgt gilt es dann noch ein Forschungszentrum zu errichten und die Erzförderung in Gang zu bringen, so daß man in Kürze auch eine Fahrzeugfabrik bauen kann (Biocenter wird vorerst nicht gebaut!).

Sobald der erste Angriff im Norden beginnt und der General aktiv wird, muss man auch die drei MT201L-Panzer ins Feld führen, denn diese müssen unbedingt die gefährlichen Tiger Hellmaker vernichten, sonst wird die Truppe des Generals vernichtend geschlagen. Lassen Sie die mittelschweren Panzer dazu stets umherfahren, so daß sie nicht im Feuer braten und warten Sie bis die Laser-Kanonen die Feinde zerschmolzen haben. Anschließend muss man die Panzer dann aber direkt wieder in die Basis zurückziehen, wo von Osten her ein Transporter versucht Infanteristen einzuschleusen.

Verluste sind hier vernichtend, so daß man unbedingt die ersten Infiltrationsversuche des Gegners unterbinden muss!!

Sammeln Sie dazu auch die Truppen des Generals in der Basis, diese dienen aber vornehmlich als Blockadeinstrument, so daß die drei Laserpanzer die Ziele besser vernichten können.

Sobald man dann knappe 1000 Geldeinheiten auf dem Konto hat, gilt es auch die Fahrzeugfabrik zu errichten. Bleiben Sie dabei möglichst im bekannten Bereich, denn jeder Vorstoß nach Osten kann schon zuviel sein, so daß vorbeifahrende Verbände dann doch einen Angriff starten, den man nicht abwehren kann. Höchste Platzersparnis ist daher notwendig! Mit dem ersten Geld gilt es dann unbedingt die effektiven HT33R-Panzer zu bauen. Sobald man fünf davon hat, kann man erstmal etwas aufatmen und dann versuchen Geld für eine Flugsteuerzentrale und einen Heavy Lifter zu sammeln.

Greift der Gegner unterdessen an, baut man dann aber am besten direkt noch ein oder zwei Panzer um die Situation auch wirklich zu beherrschen, da die gefährlichen Spider-Einheiten selbst die schweren Panzer schnell schwer beschädigen können! Nachdem man dann auch über Flugeinheiten verfügt ist der Basisausbau quasi abgeschlossen, man könnte höchstens noch ein Biocenter zu Sicherung der Anlagen errichten, so daß man alle weiteren Mittel erstmal in weitere Panzer stecken sollte. Ist die Basis gut gesichert gilt die Erkundung der Karte einzuleiten.

Da die finanziellen Mittel der eigenen Mine recht begrenzt sind sollte man daher erstmal nach Osten erkunden, wo man ganz in der Nähe ein weiteres größeres Erzfeld findet.

Damit hat man die eigene Versorgung zwar erstmal gesichert, doch der Gegner hat mindestens genau soviel Erz, so daß man bei einem direkten Angriff in einen Abnutzungskampf gerät, den man nur schwer gewinnen wird.

Man sollte daher die feindliche Förderanlage suchen und mit einem Luftangriff ein wichtiges Ziel zerstören. Da der Gegner diese Anlage meist von einigen Verteidigungseinheiten schützen lässt, muss man eventuell einen ersten "Ablenkungsangriff" starten, so daß der größte Teil der feindlichen Kräfte verlegt wird. Gut geeignet ist dazu das einsame Flugsteuerzentrum in der Kartenmitte, das südwestlich der Feindbasis liegt. Greifen Sie es am besten mit einigen Bodentruppen von "oben" aus an oder nutzen Sie eine Hubschrauberstaffel, die sich dann aber direkt wieder zurückzieht wenn der Gegner beginnt seine Truppen zu verlegen.

Senden Sie dann die Hubschrauberstaffel über einen sicheren Umweg zur anderen Seite der Feindbasis und lassen Sie hier entweder die Minen oder direkt das Kraftwerk attackieren, was die Basis meist lahmlegt.



Nach geglücktem Angriff zieht man die Hubschrauber wieder zurück, da man für sie sonst keine Verwendung hat und eventuell doch noch für einen zweiten Angriff braucht. Bauen Sie dann stetig weitere schwere Panzer und sichern Sie mit diesen das nahe Erzfeld nordöstlich der Basis. Mit Heavy Liftern kann man hier schnell Erz zur Raffinerie fliegen, so daß bald ordentlich Geld in die Kasse kommt und der Ausbau der Streitkräfte vorankommt. Regelmäßige Angriffe des Gegners werden die Verteidiger der Mine zwar nach und nach schwächen, doch durch Verteidigungstürme kann man dies recht gut verlangsamen, so daß man bald über eine stattliche Zahl schwerer Panzer verfügen wird.



Da der Gegner jedoch auch über eine starke Streitmacht verfügt (vor allem wenn man ihn nicht durch Zerstörung einzelner Gebäude von Energie oder Erz abschneidet!) braucht man hier MINDESTENS ein Dutzend schwerer Panzer!

Fahren Sie mit diesen dann Richtung Norden, wo man sich dem Gegner auf möglichst offenem Feld stellt und ihn einfach nach und nach niederkämpft. Schafft man den Durchbruch zu einer Basis nicht bzw. sind seine Truppen einfach noch stärker, sollte man einen zweiten Luftangriff in Betracht ziehen um eventuell neu errichtete Gebäude nochmal zu zerstören.

Ansonst baut man einfach weiter Panzer und greift weiter an bis seine Basis gefallen ist. Mit etwas Glück kann man dann aus seinen Minen noch etwas Erz holen, so daß deren Eroberung durchaus effektiver ist!

Die Vernichtung der restlichen versprengten Einheiten und des Forschungskomplexes im Norden ist dann nur noch eine Formalität. Schwierig wird aber nochmal der Angriff auf die feindliche blaue Armee im Nordosten. Dieser Gegner besitzt zwar keine Basis aber zahlreiche gefährliche Spider- und Spider-II-Einheiten, so daß man erneut ein gutes Dutzend schwerer Panzer aufbieten muss um alle Ziele zu vernichten.

Verbliebene Ziel lässt man dann am effektivsten von einer Hubschrauber-Staffel unter dem Befehl eines offensiven Generals aufspüren...

Mission 3:

Erstmals eine vergleichsweise angenehme Mission. Wehren Sie zunächst die ersten Angriffe ab und nutzen Sie die folgende Ruhe um sich einen Überblick zu verschaffen.

Mal wieder muss man mit einem fetten Budget gut haushalten und gewisse Ziele vernichten. Die Basis ist daher nur bedingt wichtig.

Das Flugsteuerzentrum, ein Kraftwerk sowie das Hauptgebäude sind eigentlich "reduzante" Gebäude, die man gar nicht oder nur beim Verlust eines anderen Gebäudes braucht. Sorgen Sie sich daher vornehmlich um ein Kraftwerk, die Fahrzeugfabrik und vor allem das Forschungszentrum.

Besetzen Sie diese Gebäude mit den rumstehenden Infanteristen, so daß ein Erobern schwer wird. Die beiden BTTIs entsendet man direkt in die nordöstliche bzw südwestliche Kartenecke, wo man die beiden Ziele findet und mit etwas Glück die gegnerischen Basen etwas erkunden kann.

Entscheidend ist hier die Forschungsarbeit, die man nicht beeinflussen kann, so daß man zuerst einfach warten muss. Mit den gegebenen Einheiten gilt es daher einige Angriffe abzuwehren.

Reparieren Sie aus finanziellen Gründen nur die drei wichtigen Gebäude und schwere Türme. Alle anderen Gebäude können quasi aufgegeben werden.

Sobald wie möglich sollte man dann einige HT30LR-Panzer bauen lassen um die Verteidigung zu stärken, denn bis die effektiveren HT33R-Modelle verfügbar sind, wird es noch recht lange dauern.

Versuchen Sie die Zeit mit so wenig Neubauten an schweren Panzern wie nur möglich zu meistern, denn die HT33R bekommt man einfach für weniger Geld bei gleicher Kampfkraft! Ist die Forschung dann endlich soweit, dass man das gewünschte Modell bekommt, gilt es dieses gleich massenhaft bauen zu lassen.

Mit den ersten Ladung von einem knappen Dutzend Panzern fährt man dann in nordöstliche Richtung, wo man die feindliche Basis attackiert. Richten Sie Ihr Feuer vornehmlich auf die verteidigenden Kampfeinheiten und rücken Sie dann schnell in die Basis vor um dort das Ziel, das Hauptgebäude (und wirklich nur dieses!), zu vernichten.

Danach zieht man die Einheiten sofort zurück zur eigenen Basis, wo man vom verbliebenen Geld weitere Panzer gebaut hat mit denen man in südwestliche Richtung fährt. Hier ist die Verteidigung deutlich stärker, oft sammelt der Feind aber alle Einheiten auf einer Seite.

Hat man dies durch vorherige Erkundung (auch mit den beiden Hubschraubern, die man von Beginn an hat!) gemerkt, gilt es natürlich von der anderen Seite her aus anzugreifen und dann auch möglichst schnell zum Hauptgebäude vorzurücken um dieses zu vernichten, wodurch die Mission dann auch schon endet.

Fährt man mangels Wissens einfach los, sollte man vorher speichern und bei einem gefährlichen Kampf einfach neu laden und dann versuchen von einer anderen Seite her in die Basis einzudringen!



Mission 4:

Erneut eine eigentlich recht angenehme Mission, die aber zunächst mal mit einem unangenehmen Luftangriff des Gegners beginnt. Versuchen Sie daher erstmal die Infanteristen zu trennen und die Modelle A01, die man zur Sicherung der Gebäude gut gebrauchen kann, irgendwo außerhalb des Kampfbereichs zu sammeln während die restlichen Einheiten den Angriff abwehren.

Gleichzeitig baut man direkt am Startpunkt auch das Hauptgebäude auf und beginnt mit der Errichtung der wichtigen Gebäude. Sobald auch der erste recht harmlose Bodenangriff abgewehrt ist, gilt es dann die Basis komplett auszubauen.

Nützlich ist hier vor allem das große Erzfeld auf dem man direkt zwei Minen errichten kann und so schnell neues Geld bekommt.

Die erste Zeit wird man zwar nur selten in Ruhe gelassen, doch die Angriffe sind überwiegend sehr schwach und vor allem mit leichten und mittelschweren Truppen geführt, mit denen die Starteinheiten gut zurecht kommen. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass keiner der Transporter durchkommt und eventuell ein Gebäude verloren geht!

Nutzen Sie unterdessen die beiden Hubschrauber um den "Angriffsweg" des Gegners zu erkunden, so daß man bereits frühzeitig auf die angreifenden Einheiten reagieren kann. Da die Karte auch vergleichsweise klein ist, kann man auch bereits etwas Erkundung betreiben.

Die beiden Plasma-Zentralen sind die entscheidenden Ziele, so daß man nur nach diesen suchen muss.



Die Erste liegt dabei schon direkt westlich des Startpunktes, so daß es nur noch die zweite Anlage im Südwesten auszuspähen gilt, die allerdings schwer verteidigt wird!

Sobald wie möglich sollte man dann noch einige HT30LR-Panzer bauen um die Verteidigung zu stärken, denn diese Modelle sind ausnahmsweise mal etwas besser dafür geeignet, da die erste Zeit vor allem viele kleinere Einheiten angreifen werden.

Dank zweier Minen sollte man die eigene Raffinerie hundertprozentig auslasten können und bald die Basis komplett ausgebaut und gesichert haben. Um die finanziellen Mittel nochmals zu erweitern sollte man dann einen Vorstoß in südliche Richtung planen, wo man auf dem Angriffsweg des Gegners ein weiteres großes Erzfeld findet.

Bauen Sie daher schonmal zwei schwere Verteidigungstürme, eine Mine und eine Raffinerie, die Sie in Begleitung eines halben Dutzends schwerer Panzer nach Süden senden. Errichten Sie die Türme hinter der Engstelle, die ins Gebiet des Gegners nach Westen führt und wo alle Angreifer durch müssen, und sammeln Sie dort die schweren Panzer um alle weiteren Angriffe künftig hier direkt abwehren zu können.

Nachdem die Mine und die Raffinerie vor Ort errichtet wurden und auch hier das Erz "fließt" sollte man bald eine stattliche Truppe aus einem knappen Dutzend schwerer Panzer zur Verfügung haben. Senden Sie diese nun Richtung Süden um den entscheidenden Angriff einzuleiten.

Da man jedoch später beim Angriff auf die südwestliche Basis noch mit einem Überraschungsangriff des Gegners rechnen muss (Spider-Einheiten aus dem Osten, eine Bomberstaffel aus dem Nordosten und zahlreiche Infanteristen aus dem Süden!) sollte man erst noch weitere schwere Panzer zur Basisverteidigung bauen und diese ordentlich postieren. Danach fährt man mit dem Angriffstrupp Richtung Westen und attackiert dort die "offene" Basis der Gegners. halten Sie sich zunächst möglichst weit nördlich und greifen Sie nur die zahlreichen Verteidigungstruppen an. Anschließend fällt man in die Basis ein und vernichtet zuerst das Kraftwerk, so daß die gefährlichen schweren Türme um die Steuerzentrale ausfallen und man den Rest problemlos vernichten kann.

Unterdessen wird die UCS den "Überschungsangriff" lancieren, so daß man auch mal einen Blick auf die Hauptbasis werfen sollte damit diese nicht zufällig untergeht und alles umsonst war.

Ist im Südwesten bis auf die Plasma-Steuerzentrale alles vernichtet, lässt man die Truppe zusammen mit den Verteidigern der südlichen Mine Richtung Norden vorrücken, wo man die zweite Steuerzentrale findet, die glücklicherweise ausserhalb der Feindbasis liegt.

Attackieren Sie trotzdem die unmittelbar angrenzenden Gebäude des Gegners, vor allem die schweren Türme beim Basisingang und errichten Sie eine Art "Pufferzone" um das Zielgebäude. Geben Sie diese Einheiten aber auf keinen Fall in die Hand eines Generals, denn dieser würde rücksichtslos sogar die Steuerzentrale angreifen und die Mission zum Scheitern bringen! Lassen Sie die Panzer daher einfach im "Bewachen-Modus" zurück und bauen Sie in der Basis gleichzeitig zahlreiche Infanteristen.

Ein halbes Dutzend sendet man zur ersten Anlage im Südwesten und den rest zur zweiten im Norden. Sind beide erobert endet die Mission direkt!

Mission 5:

Zum Abschluss dann eine weitere lockere Mission, bei der man etwas rumspielen kann.

Zu Beginn gilt es dann aber erstmal einen ordentlichen Angriff des Gegners abzuwehren.

Verpacken Sie daher die normalen Infanteristen in die Gebäude und versetzen Sie alle

Bodentruppen in den Verteidigungsmodus, mehr kann man gegen die Bomberangriffe eh nicht tun.

Die drei Kampfboote vor der Küste werden von Luft- und Wassereinheiten angegriffen, so daß man hier noch am meisten bewirken kann und daher die Kontrolle übernehmen sollte.

Lassen Sie die Schiffe dazu einfach etwas umherfahren, so daß sie nicht ein allzuleichtes Ziel für die U-Boote der UCS darstellen und dabei natürlich auch weiterhin ihre leichten Raketen abfeuern können.

Attackieren Sie jedoch auch gezielt einzelne U-Boote, damit die schweren Raketen zum Einsatz kommen, die natürlich mehr Schaden anrichten. Die "Flotte" überlebt den Angriff zwar wahrscheinlich nicht, doch wenn man möglichst viele U-Boote vernichtet wird man es später eventuell leichter haben.

Ist der Luftangriff in der Basis abgewehrt (Gebäude unbedingt reparieren während des Angriffs!) gilt es diese groß auszubauen.

Errichten Sie dazu direkt ein Forschungszentrum und dann eine weitere Raffinerie als auch Mine auf dem freien Erzfeld.

Bis man Heavy Lifter einsetzen kann sollte man die beiden Raffinerien mit Banthas versorgen, so daß das Geld nicht zu schnell alle wird auch wenn man vorerst keine weiteren Angriffe zu befürchten hat!

Dank zweiter Minen wird man dann bald ordentlich finanziellen Rückhalt haben um weitere Luftverteidigungstruppen zu bauen, da in Zukunft allenfalls der ein oder andere Angriff durch Bomber zu befürchten ist. Sichern Sie dann auch schnellstens das dritte Erzfeld im westlichen Inselteil und lassen Sie zwei Heavy Lifter jeweils eine der beiden Raffinerien beliefern, so daß das Geld bald wirklich in Strömen fließen wird.

Der Gegner sitzt hier auf der Insel im Nordwestlichen Eck und macht eigentlich keine offensiven Aktionen, so daß man völlig frei die Karte und seine Basis erkunden kann, die aber gegen Luftangriffe durchaus recht gut gerüstet ist.

Dank enormer finanzieller Mittel kann man hier sogar einen "Luftkrieg" in Betracht ziehen, der natürlich Zeit und enorme Summen kosten wird, da die eigenen Hubschrauber durchaus nicht optimal für Angriffe gegen solch starke Gegner sind. Zunächst sollte man aber ein Angriffsteam aus rund fünf Thunder zusammenstellen und am westlichen Kartenrand in die Feindbasis eindringen und dann die Mine im Nordwesten vernichten. Mit etwas Glück schafft es auch noch eines der beiden Kraftwerke zu zerstören, das kann man aber auch später durch weitere Staffeln erledigen lassen!

Wichtig ist hier vor allem die Bewegung der gegnerischen "Tiger-Assault-Masse", die wirklich enorm schnell Luftangriffe abwehren kann. Es ist daher durchaus ratsam zunächst einen Scheinangriff beispielsweise auf den vorgezogenen Hafen oder eines der Gebäude am westlichen Rand zu starten um die Feindeinheiten erstmal von den beiden wichtigen Kraftwerken wegzulocken.

Der Anflug über den nördlichen Kartenrand ist zwar deutlich schwieriger, da hier zahlreiche schwere Türme aufgestellt wurden, doch mit einigen Angriffen wird man die auch recht schnell vernichten können, was natürlich deutlich einfacher ist wenn man die beiden Kraftwerke erstmal zerstört hätte. Dies ist daher auch das vornehmliche Ziel, das man unbedingt mit den Luftangriffen erreichen sollte, wie viel es auch kosten mag.

Ob man dann anschließend mit Unmengen an Hubschraubern nach und nach die ganze Luftverteidigung vernichtet (sehr kostenintensiv) oder versucht Truppen anzulanden ist natürlich eine Frage der persönlichen Vorliebe.



Der Nachteil der Truppenanlandung ist die Begrenzung auf mittelschwere Panzer durch die Landungsboote, so daß man im besten Fall die MT201L-Laserpanzer einsetzen kann. Mit etwas Unterstützung durch Thunder-Geschwader und die KT30-Kreuzer sollte das aber auch recht passabel klappen.

Bauen Sie dazu einfach einen Hafen, der optimalerweise durch einige Hubschrauber bewacht wird, die erste Angriffe schnell abwehren bis die ersten Boote vom Stapel laufen. Mit drei bis fünf KT30 sichert man dann einen Strandabschnitt der gegnerischen Insel und bringt dann ein gutes Dutzend Laserpanzer heran. Greift der Gegner hier schon direkt an, wird er durch

die Unterstützung der Boote schnell deutliche Verluste erleiden, die er natürlich mangels Erz und Strom nicht mehr ausgleichen kann.

Später kann man zwar versuchen die gegnerischen Einheiten zum Strand zu locken, doch selbst ein direkter Angriff sollte durchaus erfolgreich sein. Stellen Sie dazu den Laserpanzern einfach noch einige Thunder-Geschwader zur Seite, die parallel angreifen und vor allem die gefährlichen Spider-Einheiten bevorzugt attackieren und erst dann auf die Tiger Assault eindreschen.

Sind auf der Insel erstmal alle gegnerischen Elemente vernichtet sollte die Mission auch enden.

Geschieht dies nicht, gilt es gegebenenfalls noch einzelne U-Boote aufzuspüren. Übergeben Sie dazu eine Hubschrauberstaffel an einen offensiven General, der das Versteck recht schnell ausfindig macht, so daß man nur noch einige KT30s senden muss...



Skandinavien

Mission 1:

Sortieren Sie zunächst Ihre Truppen, sammeln Sie die Kampfeinheiten vor dem Stützpunkt und besetzen Sie die wichtigen Gebäude mit Infanteristen. Recht bald wird man einen ersten schwachen Angriff abwehren müssen, was man gleichzeitig dafür nutzen kann in Richtung Westen vorzustoßen, wo man auch alsbald den Hafen findet. Machen Sie hier halt, achten Sie aber darauf, dass Ihre Einheiten den Hafen nicht unter Feuer nehmen. Seine Eroberung sollte man noch verschieben, denn man wird ihn kaum halten können und überhaupt den weiteren Ablauf der Mission unmöglich machen.

Warten Sie daher einfach einige Zeit bis die Forschung weit genug fortgeschritten ist, dass

man die drei leichten Türme mit Lasern ausrüsten und vier HT30LR-Panzer bauen kann.

Entsenden Sie nun drei dieser schweren Panzer zum Hafen und ziehen Sie die dort postierten Truppen in den Verteidigungsbereich der Lasertürme zurück. Mit den drei Ht30LR (HÖCHSTENS noch ein oder zwei der mittelschweren Panzer mitgeben!) fährt man dann durch die Schlucht Richtung Nordwesten, wo man eine kleine gegnerische Basis findet, die es zu erobern gilt!



Man trifft dort zwar auf recht starken Widerstand sollte aber trotzdem mit den drei Panzern die gegnerischen Banthas und Tiger Assault recht bald zusammenstutzen können. Wagen Sie sich vorerst aber nach Möglichkeit nicht weiter nach Süden vor, denn dort sind noch weitere Verteidiger postiert.

Wichtig ist vor allem, dass man den gleichzeitig losbrechenden Überraschungsangriff der UCS bei der eigenen Basis sicher abwehrt. Springen Sie daher stets zwischen den beiden Fronten umher bzw. lassen Sie die Angreifer im Nordwesten möglichst schnell den nördlichen Teil der Feindbasis besetzen, so daß man sich voll und ganz der Verteidigung im Nordosten widmen kann. Achten Sie dort darauf, dass die mobilen Einheiten möglichst nicht aus dem Feuerbereich der Lasertürme fahren, damit diese einen entscheidenden Teil zur Verteidigung beitragen können, denn sonst werden die Tiger Assault die Türme gefahrlos aus der Entfernung vernichten. Bei der Mine wird dann auch noch ein



Lufttransporter landen, den der nahe gelegene Turm oft nicht selbstständig angreift, so daß man selbst Feuerbefehle vergeben muss. Ist es an beiden Fronten ruhig geworden gilt es die Basis im Nordwesten zu erobern. Senden Sie dazu die beiden Transporter gefüllt mit Infanteristen in den Nordwesten und sichern Sie zunächst Hauptgebäude und Waffenfabrik. Danach baut man direkt eine weitere Raffinerie und sendet diese nach Osten, wo man die eigene Mine natürlich benutzen will. Während die verbliebenen Einheiten dann den restlichen Teil der UCS-Basis im Nordwesten säubern kann man auch noch Raffinerie und Mine des Gegners erobern und dann durch zwei vor Ort produzierten Banthas mit Arbeit versorgen.

Dan nun kaum weitere Angriffe mehr erfolgen, kann man sich nachfolgend um die Offensive kümmern, lassen Sie aber doch einige Verteidiger in den Stützpunkten zurück, sonst wird man später doch noch überrascht werden!

Dank zweier "Erzverarbeitungskombinate" wird das Geld recht flott sprudeln. Bauen Sie erstmal einige Tiger Assault, die hier nun die Standardwaffe sind und bereiten Sie sich darauf vor den Hafen zu erobern.

Da das Wasser von UCS-U-Booten regelrecht verseucht ist gilt es den Bereich um den Hafen zunächst möglichst großflächig mit Kampfeinheiten, bevorzugt Tiger Assault oder MT200-Panzer, zu sichern und auch erst die Infanteristen reinzusenden, wenn man ein brauchbares vierstelliges Budget angesammelt hat.

Nach der Übernahme beginnt dann direkt der Kampf. Sorgen Sie für eine stete Reparatur der Anlage und bauen Sie nach und nach weitere Shark-Schnellboote (die man hier trotz eroberten UCS-Anlage bauen kann!). Dank der Bodenunterstützung sollte man bald die Übermacht gewonnen haben. Begnügen Sie sich jedoch nicht damit, sondern entsenden Sie baldmöglichst eine kleine Flotte Richtung Süden, wo man den feindlichen Hafen findet und vernichtet, so daß man zuletzt nur noch die "Meere" erkunden und letzte verbliebene U-Boote aufspüren muss.

Anschließend beginnt die finale Angriffs-Phase. Mangels brauchbarer Landflächen sollte man hier auf die WTP100-Luftkissentransporter vertrauen, die besetzt mit Tiger Assault recht brauchbar und vor allem auch in der Bewegung einzusetzen sind.

Fahren Sie zunächst mit einem guten halben Dutzend den südöstlichen Teil der feindlichen Insel ab, wo man schon beim Vorbeifahren einige Ziele vernichten lassen kann. Gleichzeitig gilt es natürlich nach und nach weitere Luftkissentransporter und vor allem Tiger Assault in der übernommenen Fahrzeugfabrik zu bauen, denn der Angriff wird noch einige Verluste fordern!

Landen Sie dann baldmöglichst im zentralen Bereich am Ende des Flusses (direkt südlich Ihres Hafens) ein halbes Dutzend Tiger Assault an und lassen Sie diese die feindlichen Banthas und vor allem die Mine auf dem östlichen "Berg" attackieren (das löst meist nochmal einen leichten Angriff von UCS-Truppen auf Ihre Stützpunkte im Nord aus!).

Gerade die feindlichen Spider-Einheiten stellen bei allen weiteren Aktionen eine enorme Gefahr dar, so daß man sie stets zuerst angreifen muss!

Bringt der Gegner dann seine Truppen an die südliche Landestelle, gilt es über den westlichen Fluss anzugreifen, so daß man möglichst wenige der teuren Luftkissentransporter opfern muss.

Mangels Erz wird der Feind hier keine weiteren Truppen produzieren können, so daß man ihn einfach nur nach und nach komplett aufreiben muss. Sobald man mal in den Stützpunkt im Südwesten eingedrungen ist, wird man nur noch wenig Widerstand zu brechen haben bevor man schließlich alle feindlichen Einheiten zerstört hat und die Mission endet.

Mission 2:

Gerade der Beginn ist hier durchaus anspruchsvoll, denn es gilt direkt nach dem Start quasi erstmal zum Zielort zu pilgern, wo man aber absolut keine grüne Wiese zum Aufbau der Basis vorfindet! Man darf daher nach dem Start keine Sekunde Zeit verlieren. Verladen Sie direkt alle normalen Infanteristen in die beiden Transporter und fassen Sie diese mitsamt dem MCU und den restlichen Infanteristen zu einer Gruppe zusammen. Alle Kampfteinheiten werden in einer anderen Gruppe zusammengelegt und dann auch direkt mit Befehlen versorgt.

Das vorläufige Ziel der Reise liegt direkt unterhalb des Startpunktes (muss man Mangels Informationen durchs Briefing hier wirklich nur durch Versuchen selbst rausfinden!). Der schnellste Weg dahin führt fast über die ganze Karte, da man zunächst weit nach Westen, dann durch eine enge Schlucht etwas Richtung Süden und dann erneut gen Osten vorrücken muss.

Aufgrund der vielen Einheiten, die man hier zu einer Gruppe zusammengefasst hat, muss man schwer darauf achten, daß einzelne Einheiten keine Umwege fahre, die ihnen nicht gut tun. Lassen Sie die Truppe daher erstmal Richtung Westen fahren, bis man beim Zugang zur "Schlucht" auf den ersten größeren Widerstand trifft. Versuchen Sie auch hier trotzdem die Einheiten möglichst in Bewegung zu halten um den Vorteil ausnutzen zu können, dass die ED-Einheiten auch während der Fahrt feuern können. Senden Sie nach Möglichkeit die Laserpanzer zuerst in die Schlucht, da diese nur auf recht kurze Entfernungen wirklich effektiv sind und so den Weg recht gut freiräumen können. Um die Truppe möglichst schnell und ohne großes Chaos durch die Schlucht zu bekommen, gilt es öfter mal einzelnen Einheiten gesondert Befehle zu erteilen. Die zweite Gruppe um das MCU muss parallel dazu immer neue Befehle zum nachrücken bekommen, damit sie nicht von den verfolgenden Einheiten des roten Gegners erwischt wird und auch bei Ankunft am Ziel ein schneller Basisaufbau möglich ist.

Sind alle Kampfteinheiten durch die Schlucht durch, gilt es von hier an direkt Richtung Osten vorzurücken. Halten Sie sich dabei möglichst nördlich, denn südlich der Zielanlage sind einige schwere Geschütztürme, die zunächst gemieden werden sollten!

Lassen Sie die flinken Transporter der zweiten Gruppe schnellstens zum orangen Stützpunkt vorrücken, wo man zunächst das Kraftwerk einnimmt.

Während die Kampftruppen die gegnerischen Banthas und einzelne Kampfteinheiten vernichten, gilt es das MCU im Osten aufzubauen, wo man über dem gegnerischen Hauptgebäude genügend Platz findet.

Mangels Platz sollte man als nächstes nur ein Forschungszentrum und eine Fahrzeugfabrik aufbauen, damit man alsbald einige Einheiten bauen kann um die Basis komplett zu sichern.



Um den gegnerischen Strom an MCUs für Verteidigungstürme und Banthas zu stoppen empfiehlt es sich das gegnerische Hauptgebäude zu erobern oder zu vernichten.

Kann dann erstmal die wertvollen HT33R-Panzer bauen, sollte man direkt drei oder vier vom Band laufen lassen und damit die schweren Türme im südlichen Teil der Basis vernichten. Erobern Sie spätestens nun die feindliche Raffinerie und beginnen Sie mit dem Erzabbau (je nach verbliebenem Budget direkt mit Heavy Liftern oder erstmal mit Banthas).

Sobald der Erzabbau ordentlich funktioniert, alle gegnerischen Gebäude erobert oder vernichtet wurden und alle Gebäude der eigenen Basis stehen, muss man nur noch vereinzelt Angriff nach Westen hin abwehren und darauf warten, dass genug Geld für die Produktion einer Angriffstruppe zusammenkommt.

Diese sollte diesmal vornehmlich aus HT30LR-Panzern bestehen, denn es gilt vor allem gegen eine große Zahl an Infanteristen und kleinen Fahrzeugen vorzugehen! Rücken Sie dann in südwestliche Richtung vor und fallen Sie in den dortigen Stützpunkt der UCS ein, der quasi kaum verteidigt wird, so daß man hier schnell alles niedermachen kann. Anschließend arbeitet man sich am westlichen Rand Richtung Norden vor und attackiert die strom- und damit zahnlosen schweren Geschütztürme. Sobald alle Türme im Westen und Norden vernichtet wurden, braucht man nur noch die beiden Minen im Nordwesten zu sichern. Selbst ein Luftangriff der UCS sollte daran nicht mehr viel ändern können..!

Mission 3:

Was zunächst vor allem aufgrund des dicken Budgets mehr nach einer Kommandomission aussieht, wird sich dann aber doch recht schnell als eine ganz normale Vernichtungsmission herausstellen, denn bedingt durch die zahlreichen Einheiten des Gegners kann man natürlich nicht nur die Gebäude angreifen, das wäre schlicht illusionistisch!

Errichten Sie Ihren Stützpunkt einfach an Ort und Stelle und sammeln Sie die Kampfeinheiten bei der Engstelle einige Meter weiter nordwestlich. Die ersten Angriffe sind regelrecht lächerlich, so daß man die Basis ausbauen und auch das große Erzfeld weiter westlich sichern kann.

Üblicherweise wird man keine Probleme haben den Angriffen standzuhalten bis die Forschung so weit ist, dass man zumindest HT30LR-Panzer bauen kann. Erkunden Sie daher am besten den Bereich um die Engstelle schnellstens mit einem der eigentlich nutzlosen Transporter, so daß man gefährlichere Angriffe früher erkennen und darauf reagieren kann.

Dank dem dicken Budget sollte man selbst bei Angriffen der UCS mit Spider-Einheiten keine Probleme bekommen und alsbald die Basis komplett ausbauen können. Die Engstelle wird nachfolgend mit einigen schweren Geschütztürmen gesichert und in der Nähe der Mine sollten einige HT33R-Panzer in Bereitschaft stehen, da der Feind eventuell dort einige Spider II postiert, die vor allem den Heavy Liftern Probleme machen können!

Während man dann die Karte mit Hubschraubern erkundet gilt es weiterhin durchaus recht starke Angriffe abzuwehren. Dank der günstigen Lage wird man bei der Engstelle jedoch kaum entscheidende Verluste befürchten müssen, so daß man sich auf eigene Offensivaktionen konzentrieren kann.

Wirklich lohnenswerte Ziele gibt es jedoch eigentlich nur zwei. Bringen Sie wie üblich eine Thunder-Staffel heran und greifen Sie beiden Minen des Feindes im südlichen und westlichen Teil der Feindbasis im Nordwesten an, da dort meistens recht wenige Einheiten stationiert sind und so der Geldstrom des Feindes versiegen wird.



Ein Angriff auf das Kraftwerk ist zwar auch schön, aber wirkungslos, da die UCS weiter nördlich noch zwei besitzt, die stark verteidigt werden und somit kaum effektiv anzugreifen sind. Die Vernichtung der Minen ist hier aber glücklicherweise auch ausreichend, da keine Neuen gebaut werden und so auch bald der Strom angreifender Einheiten abreißen wird.

Es folgt der übliche Gegenschlag, der mit mindestens einem Dutzend schwerer Panzer ausgeführt werden muss. Da man die Gebäude natürlich nicht vernichten kann ohne die verteidigenden Einheiten auszuschalten gilt es einfach die komplette Basis niederzubrennen. Sobald die Kraftwerke vernichtet sind werden auch die Verteidigungstürme zu leichten Zielen, so daß parallel zum Schleifen der Feindbasis auch die kleine Hafenanlage im Südwesten von Hubschraubern attackiert werden kann.

Wichtig: Als Gebäude zählen natürlich auch die Geschütztürme!

Mission 4:

Nun gibts endlich die "Kommandomission", die diesmal wirklich recht interessant ausfällt! Ohne irgendein Gebäude gilt es hier allein mit den gegebenen Einheiten zurechtzukommen, da es auch keine Verstärkung geben wird!

Zögern ist trotzdem nicht gefragt, denn man muss gerade zu Beginn schnell handeln um die Banthas noch im "offenen" Feld und ohne Verteidigung erwischen zu können. Zwar kann man diese Ziele später auch mitsamt den Gebäuden in der Basis vernichten, doch dann wird der Feind schon einen Nutzen aus den Banthas geschlagen haben und eventuell mehr Einheiten produziert haben!

Selektieren Sie daher direkt alle Kampfeinheiten und senden Sie diese gen Osten (Ost-Südost um genau zu sein). Die Reparatur-Fahrzeuge sendet man in einem gewissen Abstand hinterher.

Lassen Sie sich von den bald angreifenden Gargoil-Fliegern nicht stören, gerade die

HT30LR werden den ein oder anderen Feind schon während der Fahrt vom Himmel holen.

Folgen Sie dem Weg durch die Schlucht nach Osten bis zu einer größeren Weggabelung. Hier wartet man nun einfach bis der Konvoi aus nordöstlicher Richtung ankommt. Ist man sofort nach dem Start aufgebrochen, dürfte man die Banthas eigentlich nicht verfehlen, so daß bald der erste Teilauftrag abgeschlossen ist und man gegebenenfalls nur noch die Flieger abschießen muss.

Nachfolgend gilt es dann gegen den UCS-Posten im Südwesten vorzugehen. Lassen Sie daher erstmal Reparaturen anlaufen und speichern Sie am besten, denn der Angriff muss vorsichtig geführt werden, da ein direktes Eindringen in die Feindbasis nicht gut gehen wird!

Nähern Sie sich der Feindbasis daher vorsichtig aus nördlicher oder nordöstlicher Richtung.

Zunächst gilt es vor allem Infanteristen und leichtere Einheiten auszuschalten, die ärgerlich sind und auch vergleichsweise starke Schäden anrichten können. Ziehen Sie beschädigte Einheiten daher direkt zurück um sie reparieren zu lassen.

Geht man vorsichtig genug vor, wird man kaum größere Probleme bekommen, da nur wenige schwere Einheiten und Verteidigungstürme anzutreffen sind. Die zu vernichtenden Ziele sind diesmal alle Produktionsgebäude, also Roboter Fabrik, Produktionszentrum und Hauptgebäude, die allesamt am westlichen Kartenrand liegen, so daß ein Angriff aus nördlicher Richtung meist etwas schneller geht.

Spätestens nach der Vernichtung des Kraftwerks dürfte die Verteidigung quasi gebrochen sein, so daß man die drei Ziele schnell vernichten kann, wodurch die Mission auch sofort enden sollte.



Mission 5:

Was zunächst nach einem großen finalen Gefecht aussieht, erscheint dann alsbald als lahme Angriffsmission, bei der man eigentlich kaum echten Widerstand zu brechen hat. Hier scheint der gewählte Schwierigkeitsgrad die Gegner-KI regelrecht abzustellen, denn außer einigen U-Boot-Angriffen konnte ich hier keine offensiven Aktionen ausmachen!

Nach dem Starten der Mission gilt es dann erstmal die Infanteristen in den Gebäuden zu verstauen, die "Flotte" zum gut verteidigten Ausgang der Bucht zu senden, wo diese mit Unterstützung der schweren Türme bald einige U-Boote abwehren muss, sowie den Ausbau der Basis zu initialisieren.

Sammeln Sie alle Bodenkampfteinheiten in einer Linie nach Süden hin, falls doch mal ein Angriff erfolgt und damit sie einfach aus dem Weg sind. Bis die Forschung fertig ist, kann man dann einfach die Truppen ordnen und sortieren und sich auf leichte Luftangriffe gefasst machen, die aber meist sehr schnell abgewehrt werden, da stets nur wenige Einheiten auf Angriffskurs gehen! Sobald man Flugeinheiten bauen darf, kann man die Erzraffination mittels Heavy Lifter richtig in Gang setzen und mit dem Aufklären der großen Karte beginnen.



Während man im Osten zwei seltsame Gegnertrauben in offenem Feld antrifft, wird man im restlichen Kartenbereich vor allem Wasser und unzählige kleine Inseln antreffen. Das interessanteste Ziel stellt zunächst aber die Insel des grauen Gegner im Südosten dar. Hier wird nur Erz abgebaut, sonst scheint der Gegner inaktiv zu sein.

Stellen Sie daher einen Angriffstrupp aus einem guten Dutzend Thunder-Hubschraubern und mindestens zwei voll besetzten Transporthubschraubern zusammen. Sobald man den Feind auf der Insel attackiert, wird dieser plötzlich sehr aktiv, so daß man seine beste Chance effektiv nutzen muss um sich die wertvollen Erzvorkommen hier schnell und ohne große Verluste sichern zu können.

Bringen Sie daher die Angriffsflieger auf einer nahen Insel in Stellung und schlagen Sie dann auf einmal los. Während die Kampfhubschrauber den einzigen Verteidigungsturm und danach das Kraftwerk auseinandernehmen, fliegen die Transporthubschrauber direkt zum Hauptgebäude und nehmen dieses ein, so daß der Gegner seine Verluste nicht mehr ausgleichen kann und der Widerstand direkt im Keim erstickt wird.

Während die Hubschrauber die Produktionsgebäude vernichten gilt es die HATs weitere Infanteristen einfliegen zu lassen, so daß die beiden Minen und Raffinerien auch erobert werden und der Geldfluß bald mehr als deutlich anschwellen wird.

Mit dicken finanziellen Reserven kann man dann die beiden Gegnertrauben auf dem eigenen "Kontinent" sogar von einem General wegfeigen lassen und sich direkt auf die Eroberung der letzten feindlichen Insel im Südwesten konzentrieren, denn diese stellt dann auch wirklich eine gewisse Herausforderung dar.

Sammeln Sie dazu erstmal alle KT30-Kampfboote und bauen Sie direkt noch massiv Neue. Auf dem Weg in Richtung der Feindinsel wird man zwar nur wenig Widerstand in Form von UCS-Booten antreffen, doch es gilt die eigenen Boote im Auge zu behalten, da diese sich zwischen den zahllosen kleinen Inseln gerne verkeilen und dann einfach stehenbleiben.

Ziehen Sie vor der feindlichen Insel eine Flotte aus einem guten Dutzend KT30 und Landungsbooten besetzt mit Screamer zusammen, die am besten auch noch von einigen Thunder-Staffeln begleitet wird.

Das erste Ziele sollte die Vernichtung der beiden Kraftwerke sein, was aber durch massive gegnerische Kräfte, die zu allem Überflus auch oft noch getarnt sind, erschwert wird.

Speichern Sie daher am besten und testen Sie mit den Hubschraubern aus, wo keine (getarnten) Einheiten sind und attackieren Sie dort dann direkt massiv. Verlockende Ziele sind vor allem die Mine auf dem Plateau oder das Hauptgebäude im südöstlichen Teil.

Gerade das Hauptgebäude sollte man mitsamt der Roboterfabrik schnell zerstören, damit erstmal vernichtete Gebäude nicht nochmal aufgebaut werden und man umsonst gekämpft hat!

Gegen die großen getarnten Verbände ist leider kaum ein Kraut gewachsen. Versuchen Sie die Masse einfach niederzukämpfen und halten Sie stets einige Landungsboote mit Screamern in der Hinterhand, die man mit etwas Glück etwas

abseits absetzen kann, von wo aus sich die "Schreier" zur Gefechtszone vortasten können und nach und nach die Feinde enthüllt werden.

Mit etwas Glück erwischt man auch bald den Shadow-Panzer. Da der Gegner meist nur einen besitzt ist dessen Zerstörung dann meistens auch der finale Schlag.



Da das Anlanden von Bodentruppen etwas nervig ist und man vor allem nur mittelschwere Modelle einsetzen kann, gilt es möglichst viel durch die KT30 zerstören zu lassen, was Kraftwerke und alle Produktionsgebäude einschließt, so daß man später nur noch zum Aufräumen eventuell einige Einheiten anlanden muss. Hubschrauberstaffel erledigen diese meist aber genausogut, nur etwas teurer.

endet die Mission danach noch nicht, gilt es meist doch noch einen General mit Lufteinheiten auf die Suche nach U-Booten zu schicken.

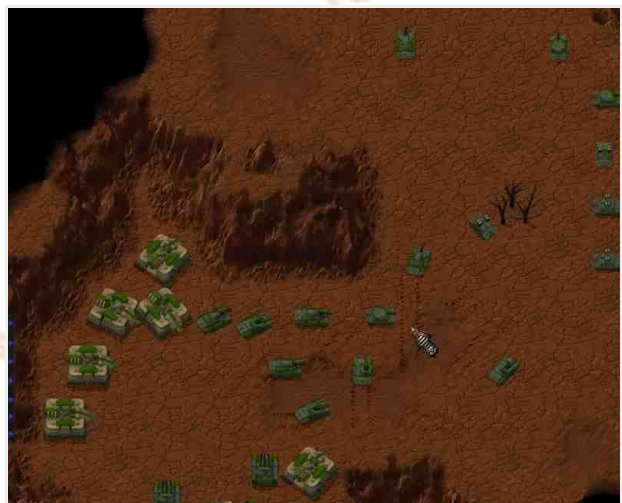
Nordamerika

Mission 1:

Das große Landemanöver beginnt glücklicherweise schon mit einer vollständig abgesetzten Truppe. Wirklich übersichtlich wird es deshalb aber trotzdem nicht. Nach dem Start gilt es also erstmal schnellstmöglich die Truppen zum Bauplatz für den Stützpunkt zu verfrachten, welcher in der nordöstlichen Ecke liegt.

Selektieren Sie zunächst vor allem die Fahrzeuge und MCUs und senden Sie diese einfach in die nordöstliche Ecke, während vor allem die zahlreichen Infanteristen die zahlreiche angreifenden U-Boote dezimieren.

Achten Sie gleichzeitig unbedingt darauf, dass die Truppen nicht nach Osten hin ausweichen, da der direkte Weg durch andere Fahrzeuge kurzfristig versperrt ist, denn dort trifft man sehr schnell auf feindliche Einheiten, die dem lahmen Konvoi schnell den Garaus machen!



Sobald sich die Situation am Landeplatz beruhigt hat und kaum noch Angriffe erfolgen, gilt es auch die zurückgebliebenen Infanteristen Richtung Nordosten zu senden, dann alsbald wird der Landeplatz von einigen UCS-Truppen attackiert, denen man sich nicht hier stellen sollte! Auf dem Weg zum "Bauplatz" wird man zwar meist von Westen her attackiert, doch die Fahrzeuge sollten diesen Angriff zunächst recht gut abwehren können und die zuletzt abmarschierenden Infanteristen können dann einzelne Angreifer meist auch recht gut abschmettern, so daß man eigentlich kaum Verluste haben dürfte.

Im Nordosten gilt es sich dann schnellstmöglich einzurichten, denn der Bereich nach Süden hin wird sehr bald von ständigen Angriffen betroffen sein. Nach Westen kann man sich dank der hindernden Bäume meist recht sorglos geben, die hier allenfalls einige Infanteristen angreifen werden. Postieren Sie folglich die verfügbaren Verteidigungsgebäude am östlichen Kartenrand und sortieren Sie die restlichen MCUs aus den Kampfeinheiten heraus, so daß man auch schnellstens die ersten Gebäude aufbauen kann.

Wichtig ist hier vor allem das Kraftwerk und das Forschungszentrum, so daß man die leichten Verteidigungstürme bald mit Lasern ausstatten kann, welche recht hilfreich sind bei Angriffen vieler kleiner Einheiten!

Leider hat man direkt im Nordosten kein Erzfeld, so daß man auf das weiter westlich gelegene Gebiet zurückgreifen muss, dieses aber am besten erst im weiteren Verlauf sichert, wenn die Basis erstmal etwas gesichert wurde.

Bauen Sie dazu baldmöglichst einige weitere schwere Verteidigungstürme und stellen Sie diese an der "Südfront" auf, wo eigentlich fast alle Angriffe erfolgen. Zusätzlich sollte man aber auch unbedingt einige Türme zur Verteidigung der Mine einplanen und auch direkt bauen.

Stoßen Sie daher nach dem Aufbau der Basis durch das bewaldete Tal nach Westen hin zum Plateau mit dem Erzfeld vor. Säubern Sie dort

den Bereich von den Bäumen, so daß man genügend Platz zum Aufbau von Mine, Raffinerie und einigen Verteidigungstürmen hat.

Ein bald erfolgreicher Angriff des blauen Gegners richtet sich dann meist gegen diese Anlage, so daß man schnellstens die Türme errichten oder starke Truppenverbände aus der Hauptbasis abziehen muss, denn ein Verlust der Anlage ist nicht tolerierbar, da man einfach nicht genug Geld hat!

Tun Sie folglich das Möglichste und sichern Sie diesen Posten nach dem Angriff dann weiter ab, denn man wird später auch mit Luftangriffen rechnen müssen.

Mit dem hereinkommenden Geld wird man dann erstmal die Basis weiter verstärken und schließlich mit dem Erkunden der Karte beginnen können, was durchaus recht verlustreich werden kann, da viele UCS-Einheiten von Shadows geschützt werden und gerade der rote Gegner im Südwesten eine massive Verteidigung besitzt, die man kaum mit Hubschraubern durchdringen kann.

Die Mission wird jetzt aber schon fast standardmäßig ablaufen, da man einfach nur nach und nach alle Feinde vernichten muss.

Als erstes sollte man daher mit einer kleinen Thunder-Staffel die empfindlichen Punkte der beiden schwächsten Feinde, dem blauen im Nordwesten und dem orangen im Südosten, attackieren.

Fliegen Sie dazu am nördlichen Kartenrand entlang Richtung Westen und attackieren Sie dort dann Kraftwerk und Mine bzw. Raffinerie, wodurch der Feind dann nahezu gelähmt ist.

Der orange Feind im Südosten wird meist von zwei großen Truppenansammlungen verteidigt, so daß ein direkter Anflug kaum möglich ist. Fliegen Sie daher direkt durch die Kartenmitte Richtung Süden und von dort aus dann nach Osten, wo man bald die Mine des Feindes finden und vernichten kann. Ein weiterer Angriff auf die eigentliche Basis im Südosten kann angegangen werden, wird aber aufgrund der guten Verteidigung meist scheitern, so daß man nun mit Bodentruppen den Rest erledigen muss.



Bauen Sie daher wie gewohnt eine Kampfgruppe aus HT33R-Panzern auf, die von mindestens einem Screamer begleitet wird. Glücklicherweise werden mit den eigenen offensiven Aktionen die Angriffe der Gegner nahezu komplett aufhören, so daß man sich ganz auf die Produktion von Panzern konzentrieren kann.

Unterschätzen Sie die Stärke der Gegner jedoch nicht, denn diese haben meist getarnte Einheiten zur Verfügung, die Sie nicht direkt erkennen, so daß man mit mindestens einem Dutzend eigener Panzer angreifen muss!

Ist man aber erstmal in die feindliche Basis eingedrungen, wird man nur noch den letzten Widerstand austradieren müssen bevor man den Posten übernehmen und vor allem die Erzförderung wieder in Gang setzen kann.

Die feindlichen Produktionsgebäude (sprich Hauptgebäude und Fahrzeugfabrik) kann man zwar erstmal übernehmen, doch zum finalen Sieg muss man diese dann vernichten, denn eine Übernahme scheint hier nicht akzeptiert zu werden!!



Sobald man sich dann die Ressourcen im Nordwesten gesichert hat und so der Geldstrom durchaus recht schnell fließt, gilt es gegen den orangen Gegner vorzugehen. Fahren Sie dazu in Richtung Südosten und attackieren Sie die beiden großen Truppenkontingente. Hat man erstmal beide ausgeschaltet, kann man recht schnell bis in die feindliche Basis selbst vorrücken und diese dann schnell sichern. Sorgen Sie auch hier dafür, dass die Erzförderung wieder schnellstmöglich anläuft und man somit nochmal etwas schneller zu Geld kommt. Bauen Sie in der eigenen Basis stets weitere Einheiten um den aufreibenden Kampf weiterführen zu können.

Es gilt nun nach und nach weiter in Richtung Südwesten vorzurücken und den Feind nach und nach niederzukämpfen. Richtige Schwachpunkte kann man hier leider nicht angreifen, da alles recht gut verteidigt wird bzw. der Gegner meist so viele Einheiten hat, dass diese teils sogar die Fabriken blockieren und somit nichts mehr gebaut werden kann! Wichtig sind vor allem die Screamer, da man sonst gegen die vielen getarnten Einheiten natürlich keine Chance hat. Halten Sie stets ein Auge auf die Panzer und halten Sie sich am besten immer noch einige in der Hinterhand, die Verluste an der vordersten Front schnell kompensieren können. Die härteste Nuss ist die südwestliche Ecke, wo auf einem



kleinen Plateau gelegen die feindliche Fahrzeugfabrik liegt, die nur schwer zu erreichen ist und auch von unzähligen Einheiten verteidigt wird. Versuchen Sie hier nach und nach stets etwas weiter vorzurücken und säubern Sie am besten zuerst mal das Teal Richtung Norden, wo einige schwere Verteidigungstürme stationiert sind, die ausbüschende Einheiten stets unter Feuer nehmen. Da man hier auch mit Hubschraubern nichts anfangen kann, gilt es einfach durch ein massives Aufgebot an Einheiten den Widerstand brutal zu brechen. Anschließend rückt man nach Norden vor und vernichtet den restlichen Teil des Stützpunktes, der meist nur schwach verteidigt wird. Hat man die Kraftwerke erstmal vernichtet kann man dann auch endlich wieder Thunder-Staffeln heranbringen und diese die zahlreichen Türme vernichten lassen.

Zuletzt gilt es noch die Plasma-Steuerzentrale auf der vorgelagerten Insel zu erobern und dann die "Hüte" zu vernichten. Endet die Mission nun noch nicht, bleiben eventuell noch einige U-Boote zu finden oder übernommene Produktionszentren zum vernichten!

Mission 2:

Die ersten Minuten sind absolut entscheidend, denn es gilt einen äußerst knappen zeitlichen Vorsprung gut zu nutzen um die ersten Angriffe dann irgendwie überleben zu können! Bauen Sie nach dem Start daher als allererstes ein Forschungszentrum, das möglichst nahe des Hauptgebäudes errichtet wird, am besten über dem Flugsteuerzentrum, so daß die Forschung direkt anlaufen kann.

Anschließend versetzt man alle Truppen in den Bewachungsmodus, so daß diese die angreifenden Flieger etwas effektiver abwehren können. Nach Süden hin baut man den Bunker und am besten auch zwei leichte Türme auf, die man dann mit einer Laser-Kanone aufrüstet.

Um die Luftangriffe etwas besser abwehren zu können, sollte man baldmöglichst noch einige ST02-Panzer bauen und später dann die Linien durch HT30LR und HT33R-Panzer verstärken.



Sobald möglich gilt es dann vor allem einige schwere Verteidigungstürme nach Süden hin zu errichten, wo nachfolgend einige starke Angriffe erfolgen. Während man auf die Forschung wartet kann man dann schon mal die Gebäude mit Infanteristen sichern, gerade das Kraftwerk im Nordosten ist wichtig, da es später attackiert wird.

Da der Feind auch recht bald mit Hilfe von Shadow-Einheiten attackiert muss man auch schnellstens einige Screamer aufstellen, denn nach Süden hin muss die Verteidigung allen Angriffen standhalten, was dank der guten Position an der Engstelle aber auch recht gut gelingen sollte. Sobald die Erzförderung mit Heavy Liftern auch Hochtouren läuft gilt es die Linie nach Süden zu verstärken und halten und dann die gesamte Basis zu sichern. Gerade das Kraftwerke im Nordosten sollte von mindestens einem schweren Panzer verteidigt werden, da hier noch ein Angriff erfolgt. Sicherheitshalber sollte man aber noch ein zweites Kraftwerk errichten, so daß man nicht so sehr von dem einen abhängig ist.

Anschließend beginnt die gewohnte Erkundung der Karte mit Hubschraubern. Die Feinde bieten hier mal wieder enorme Einheitenmassen auf, so daß man durchaus einige Verluste erleiden wird. Am wichtigsten ist jedoch erstmal die östliche Seite, wo man den blauen und den orangen Gegner als erste Ziele ausmachen kann.

Warten Sie nun einfach ab und beginnen Sie mit dem Aufbau einer Angriffstruppe bestehend aus HT33R-Panzern und auch einigen Screamern. Als bald wird man überraschende Hilfe bekommen, denn von irgendwoher kommen zwei Atomraketen angeflogen, die den blauen und den orangen Gegner treffen und diese so ordentlich mitnehmen.

Nutzen Sie diese Gunst der Stunde, falls der Gegner gerade keinen Angriff startet, und brechen Sie mit der Angriffstruppe in Richtung Süden auf, wo man auf zahlreiche Verteidigungstürme trifft. Führt man ein Reparaturfahrzeug mit, kann man diese recht problemlos vernichten, da man ganz nach eigenem Dünken vorgehen und dazwischen seine Truppen reparieren kann.

Versuchen Sie möglichst viele Türme zu vernichten und halten Sie eine Staffel Thunder in der Hinterhand, die dann die beiden Kraftwerke auf dem Höhenkamm attackieren. Schafft man es die beiden zu vernichten, wird man mit den restlichen Türmen leichtes Spiel haben und muss dann nur noch nach Westen in die sonst kaum verteidigte Basis des Feindes eindringen.

Diese gilt es dann zu sichern und als Ausgangspunkt für weitere Angriffe zu benutzen. Es ist daher am effektivsten wenn man vor Ort eine Fahrzeugfabrik errichtet und natürlich auch die Erzförderung wieder in Gang bringt um endlich etwas schneller finanziellen Nachschub zu bekommen.

Anschließend attackiert man den orangen Gegner direkt südlich, der auch kaum noch Widerstand leisten wird, so daß man schnell eine weitere Möglichkeit sicher haben sollte um Erz zu fördern.

Zuletzt muss der rote Gegner im Südwesten bezwungen werden, welcher dann auch nochmal eine enorme Schlagkraft besitzt. Zwar wird er irgendwann kein Erz mehr haben und dann nahezu komplett passiv werden, doch zwischenzeitlich wird er eine enorme Masse an Einheiten produzieren und diese nach dem "Atomwaffenangriff" auch nicht mehr gegen Sie schicken, sondern meist irgendwo sammeln. Hier wäre eine weitere Atombombe nun natürlich herrlich, doch in Ermangelung dieser gilt es den Gegner wie gewohnt mit massiven Angriffen in die Knie zu zwingen.



Bringen Sie dafür am besten stets etwa ein Dutzend schwere Panzer begleitet von ein oder zwei Screamern heran und attackieren Sie die feindlichen Truppen, die man nun einfach aufreiben muss. Mehr als ein Dutzend Einheiten wird meist etwas schwierig zur Steuern, so daß zu viele Einheiten bei der Verfolgung einzelner Gegner nach vorne preschen und dort im Kreuzfeuer zu schnell vernichtet werden. Achten Sie insbesondere auch auf die zahllosen Silver Max mit ihren Plasmakanonen, die in kleinen Gruppen zwar schnell vernichtet sind aber auch enorm viel Schaden anrichten können!!

Hat man die große "Truppentraube" erstmal deutlich dezimiert wird der Gegner seine Truppen meist in den Stützpunkt zurückziehen, welchen man nur durch einen engen Pass erreichen kann, wo man dann auch noch gegen schwere Verteidigungstürme ankämpfen muss, so daß man wirklich enorme Mengen an Einheiten "verpulvern" und dem Feind Meter für Meter abkämpfen muss. Einen besonders guten Schachzug gibt es hier leider nicht, da in der Basis selbst auch noch einige Einheiten rumstehen, so daß ein Luftangriff gegen die Kraftwerke nur mit viel Glück wirklich klappt. Dank genügend Ressourcen sollte der Abnutzungskampf dann aber nach einer gewissen Zeit mit einem Sieg für Sie enden..

Mission 3:

Ab nun beginnt quasi das "Atomzeitalter", denn hier wird man erstmals über Atombomben verfügen, die die Kriegsführung auch entscheidend beeinflussen können! Zunächst gilt es daher komplett in der Basis zu bleiben und diese erstmal zu verstärken. Besetzen Sie dazu zunächst alle Gebäude mit weiteren Infanteristen und bauen Sie sobald wie möglich einige schwere Panzer zur Unterstützung der Verteidigungstürme. Screamer sind gegen die bald angreifenden getarnten Verbände natürlich auch enorm wichtig, viele wird man aber nicht brauchen, so daß man insgesamt mit knapp zehn Panzern und zwei Screamern auskommen sollte. Sobald dies jeweils möglich ist wird ein Flugsteuerzentrum und dann auch ein BKZ errichtet, so daß man schließlich erstmals Abschussrampen für Atomraketen bauen kann.



Bis es dann aber soweit ist gilt es einige Angriffe abzuwehren. Sorgen Sie für stete Reparatur der Verteidigungstürme und erkunden Sie auch baldmöglichst mit einem Hubschrauber die nähere Umgebung, so daß Angriffe etwas früher erkannt werden können.

Dank einem dicken finanziellen Polster sollten die Angriffe kein Problem darstellen. Nutzen Sie die Zeit bis die Atomwaffen zur Verfügung stehen zum Erkunden der Karte. Die feindliche Basis liegt im Nordosten und ist natürlich das primäre Ziel zur Erkundung.

Für den finalen und entscheidenden Schlag errichtet man am besten drei Silos, die jeweils eine Rakete abfeuern können, sich aber nach längerer Zeit wieder selbst bestücken! Senden Sie dann drei Raketen in die feindliche Basis um dort mal etwas aufzuräumen. Große Gebäude wie Fahrzeugfabrik und Hauptgebäude sind nur mit zwei Treffern zu vernichten, was aber auch gut ist, denn Letzter gilt es schließlich intakt zu erobern! Wichtig sind vor allem das Kraftwerk und die Verteidiger selbst, die sich meist um die Türme versammeln, so daß man gute Treffer anbringen kann.

Mit etwas Glück wird der erste atomare Schlag den Gegner richtig schockieren, so daß er sogar angreifende Einheiten wieder zurückzieht und man dann freie Hand für den weiteren Verlauf hat. Warten Sie bis neue Raketen bereit sind oder bauen Sie noch ein paar Silos um die feindliche Basis restlos zu demontieren, so daß man zuletzt nur noch mit einer kleinen Truppe die fünf "getarnten" Gebäude (auf der Minimap bestens zu erkennen!) vernichten und eventuell noch einige getarnte Einheiten in den Ruinen des feindlichen Stützpunktes zerstören muss bevor man das Hauptgebäude mit Infanteristen sichert und auf den Mission-erfolgreich-Schirm wartet...

Mission 4:

Die vorletzte Mission beginnt mit einem heftigen Abwehrkampf, den man für sich entscheiden und damit quasi auch schon die ganze Mission meistern kann! Zunächst gilt es daher einen ersten Luftangriff abzuwehren, bei dem man aber eigentlich kaum selbst aktiv werden kann.

Kümmern Sie sich daher bevorzugt darum die Einheiten zu sortieren und die gegebenen schweren Verteidigungstürme aufzubauen.

Einen sendet man etwas nach Osten, wo das MCU auf der Erhöhung östlich des Biocenters sein "Zelt" errichtet. Den Turm wird man hier eventuell benötigen um getarnte Einheiten zu entdecken und allgemein die schwierige

Verteidigung des Biocenters zu stärken. Die

restlichen Türme werden am westlichen Basiseingang aufgebaut, da hier die allermeisten Angriffe erfolgen werden! Den anfänglichen Luftangriff sollte man hier dank der vielen Einheiten einigermaßen abwehren können. Haben die beiden leichten Türme überlebt, werden diese baldmöglichst mit Lasern aufgerüstet, so daß man damit vor allem die vielen angreifenden Infanteristen gut abwehren kann. Zusätzlich sollte man einige schwere Panzer aus dem "Süden" abziehen, denn nach Westen hin befindet sich der einzige Zugang zum eigenen Hochplateau, so daß man im Süden allenfalls noch den ein oder anderen Luftangriff abwehren muss!

Es gilt nun vor allem die Zeit zu überbrücken bis man ein Flugsteuerzentrum und Screamer bauen kann, so daß man die Erzförderung höchsteffektiv beginnen und die getarnten gegnerischen Einheiten entdecken kann. Gerade im Osten wird man damit nämlich Probleme bekommen, so daß man die dortigen schweren Panzer baldmöglichst mit einigen weiteren Einheiten verstärken sollte, so daß der Gegner hier nicht bis ins Herz Ihrer Stützpunktes vordringen kann!

Bauen Sie dann bald einige zusätzliche HT33R-Panzer und wehren Sie die weiteren Angriffe tapfer ab bis endlich Screamer zur Verfügung stehen, so daß man die getarnten UCS-Truppen recht gut abwehren kann. Nachfolgend gilt es vor allem die Verteidigung weiter aufrecht zu halten und die Basis etwas zu sichern, da vor allem die Erzförderung nicht abreißen darf, aber durchaus öfter in Gefahr gerät!



Bauen Sie daher am besten auch nahe der beiden Anlagen Verteidigungstürme auf und warten Sie schließlich bis endlich Atomwaffen zur Verfügung stehen, mit denen dann der Gegenangriff beginnt!

Um sich diesen recht teuren Angriffsweg zu ermöglichen gilt es dann aber noch das zweite Erzfeld auf dem eigenen Hochplateau zu erschließen. Erst wenn auch hier ordentlich gefördert wird (Angriffe sind eher weniger zu erwarten!) wird man genügend Geld haben um die Verteidigung intakt zu halten und gleichzeitig neben einem BKZ auch ein halbes Dutzend Abschussrampen zu errichten.

Senden Sie dann massiv Storm-Helikopter aus um Ziele zu erkunden und belegen Sie diese mit einem atomaren Todessturm. Feuern Sie Raketen aber nur auf wirklich "wichtige" Ziele ab. Die zahllosen schweren Verteidigungstürme sind zwar ein Ärgernis, aber sobald man die versorgenden Kraftwerke weggebombt hat, wird dieses durchaus recht klein. Die drei zu erobernden Ziele liegen am nördlichen Kartenrand, im Südwesten und am östlichen Kartenrand. Lassen Sie diese erstmal links liegen und begnügen Sie sich damit die Stützpunkte der UCS und große Einheitenansammlungen mit Atomraketen zu eliminieren, bis der Widerstand kaum noch nennenswert ist.

Anschließend sollte man von Hand den Bereich um die Ziele säubern und diese dann einnehmen. Generäle erleichtern das zwar mitunter, scheeren sich aber nicht darum, dass die drei Zielgebäude eingenommen werden müssen und vernichten diese sogar, was durchaus sehr ärgerlich sein kann, da der Rest der Mission einfach nur noch etwas Aufräumarbeit ist!

Kümmern Sie sich daher selbst um die Sicherung der Ziele und lassen Sie die Generäle erst dann los ziehen um die verbliebenen Feinde wegzuwischen...

Mission 5:

Der finale Klopfer ist natürlich nochmal eine Materialschlacht sondergleichen. Die drei UCS-Feinde sind zwar gut aufgestellt, aber das größte Problem sind hier die zahlreichen aus dem Off kommenden Einheiten-Verbände, die man selbst auf leichtem Schwierigkeitsgrad nur mit enorm viel Arbeit, Mühe und auch Glück bezwingen kann.

Da die eigene Basis äusserst ungünstig in der Kartenmitte liegt und die Verteidigung so enorm erschwert wird, hab ich mir erlaubt diesmal Verstärkung herbeizurufen, die dann auch wirklich brauchbar ist, da eine große Menge schwerer Panzer herbeieilt. Damit sollte es dann

aber wiederum recht leicht sein zu bestehen, denn es geht erneut primär darum die Startphase zu überleben und dann mit Atomwaffen den Rest der Mission zu bestreiten!

Nach dem Startschuss gilt es die Armee im Norden einem offensiven General zu übergeben, wirklich entscheidendes kann man hier nicht vollbringen (Überlebende werden es nicht bis zu eigenen Basis schaffen!), so daß man sich besser dem Aufbau der Basis widmet.

Errichten Sie dort schnellstmöglich ein Forschungszentrum, denn es gilt so früh wie möglich über Screamer zu verfügen, so daß man getarnten Angriffen überhaupt erst etwas entgegensetzen kann!!

Die in der Basis vorhandenen Einheiten werden am besten zu einer Gruppe zusammengefasst und zunächst etwas aus dem Weg bewegt, so daß man mit den vorhandenen MCUs arbeiten kann, die eine Mine, eine Raffinerie und einige schwere Türme "beinhalten". Errichten Sie nach Westen hin eine Verteidigungslinie aus vier Türmen und bauen Sie den fünften bei der Raffinerie Richtung Norden auf, so daß man auch dort einen minimalen Schutz gegen getarnte Einheiten hat.



Gerade die Mine muss hier recht weit nach vorne verlegt werden und ist damit dann ein bevorzugtes Angriffsziel. Sollte der Feind sie einnehmen ist dies daher nicht wirklich tragisch, da man das Gebäude weiterhin nutzen kann und es zudem kaum noch angegriffen wird und die Reparaturkosten dann eh auf das Konto des Gegners gehen.

Generell gilt es gerade zu Beginn darauf zu achten, dass der Gegner keine Truppentransporter in die Basis bringt und dort Gebäude erobert. Gerade die beiden Kraftwerke sind bevorzugte Ziele. Postieren Sie daher die zahlreichen Raketen-Infanteristen zwischen den Gebäuden um diese Angriffe abzuwehren.

Postieren Sie dann die eintreffenden schweren Panzer der Unterstützung entlang der Verteidigungslinien nach Norden und Westen hin. Die südliche Front wird zunächst in Ruhe gelassen, so daß man nur die ersten Angriffe und die fortschreitende Forschung abwarten muss.

Bauen Sie baldmöglichst ein Flugsteuerzentrum und lassen Sie einen Heavy Lifter und einen Bantha die Mine anfahren, so daß auch schon ein gewisser Geldfluss zustandekommt.

Konzentrieren Sie sich im Folgenden darauf die ersten Angriffe möglichst effizient abzuwehren und die Linien ohne große Verluste zu erhalten.

Bleiben Sie daher unbedingt im Bereich der Verteidigungslinien, die getarnte Einheiten in einem gewissen Radius entdecken. Erst wenn man Screamer bauen kann, kann man die Linien etwas ausdehnen um Angriffe etwas offensiver abwehren zu können.

Hat man die Angriffe erstmal so lange ohne kapitale Verluste überlebt, ist das Schlimmste schon fast überstanden. Es gilt nun zu warten bis man selbst Atomwaffen zur Verfügung hat, denn die unterstützenden Atomschläge (von wem auch immer, wird einem ja nix gesagt hier) sind wohl kaum sonderlich effektiv.

Beginnen Sie daher mit den ersten

Erkundungsflügen und sichern Sie die Basis nun

auch unbedingt nach Süden hin ab, denn alsbald wird dort ein massiver Angriff von Spider-Einheiten stattfinden und im Folgenden auch viele kleinere Angriffe des roten Gegners!

Die folgende atomare Vergeltung läuft nach gewohntem Muster ab. Mit gleich zehn Silos sollte man genügend schnell neue Raketen haben um die feindlichen Ziele einigermaßen schnell kleinkriegen zu können.

Die weiteren Angriffe werden dabei immer schwächer und meist von westlicher Seite her geführt, halten Sie daher stets eine gute Truppe zur Verteidigung bereit!

Die letzten Reste der UCS kann man dann erneut durch die Generäle aufspüren lassen. Sind erstmal alle Ziele vernichtet und die Mission endet noch nicht, gilt es wohl noch einige getarnte Einheiten aufzuspüren. Die Generäle lassen hierbei die Hubschrauber unter ihrem Kommando meist über den getarnten Einheiten stehen, so daß man die Ziele gut ausmachen kann.

Befinden sich diese im südöstlichen Teil wo man nicht ohne weiteres Screamer hinsenden kann (kein Durchkommen an Land, See stark vermint!!) empfiehlt sich ein Atomangriff auf die entsprechende Stelle.

Nach dem Sieg folgt eine lasches, um nicht zu sagen absolut enttäuschendes Video (Achtung: SPOILER!). Angesichts der bisher gezeigten Sequenzen ist das Endvideo eigentlich nur ein schlechter Scherz..!





Wie auch bei der ED kann man nach Abschluss der "Einleitung" auf nordamerikanischem Boden zunächst drei weitere Kampfgebiete wählen.

Die Reihenfolge ist absolut bedeutungslos, denn alle Kampfgebiete bieten früher oder später recht fordernde Missionen. Lediglich Großbritannien überzeugt mit einem vergleichsweise einfachen Einstieg. Da man aber natürlich stets alle fünf Missionen durchmachen muss, fällt dies als echte Empfehlung auch flach. Machen Sie einfach wie es Ihnen lieber ist..!

Erst nachdem alle drei Schlachtfelder siegreich verlassen wurden darf man den zentraleuropäischen Bereich angreifen.

Nordamerika

Mission 1:

Man könnte hier aufgrund der Stumpfheit des Auftrages zwar vermuten, daß man bei leichtem Schwierigkeitsgrad wirklich nur die Truppen einem offensiven General übergeben und dann zusehen muss, wie dieser die Mission gewinnt. Das ist leider ein Fehlschluß!

Zwar ist der Gegner hier unterlegen, doch ein General ist einfach nicht geschickt genug den minimalen Vorteil, den man hier hat auch wirklich effektiv auszuspielen! Übergeben Sie daher höchstens die Infanteristen an einen General (den Truppentransporter steuert man dann selbst) oder kümmern Sie sich am besten selbst um die Hetze!

Wichtig ist vor allem, daß man die gut verteilten Gegner stets mit allen Einheiten angreift, so daß man schnell viele Ziele ausschalten kann und selbst möglichst wenig Verluste erleidet.



Entscheidend ist dabei meist der Kampf gegen den Raketeninfanteristen südlich des Startpunktes, denn dieser kann schnell enormen Schaden anrichten!

Rücken Sie daher zuerst am besten am westlichen Kartenrand Richtung Süden vor. Lassen Sie den Transporter dabei vorfahren und greifen Sie dann unbedingt das feindliche BTTI und den Raketeninfanteristen zuerst an. Sind diese beiden Ziele erstmal ausgeschaltet, bleibt einem nur noch die Jagd auf die verbliebenen ED-Truppen, die über die ganze Karte verteilt sind und nun recht effektiv von ihrer "generalgesteuerten" Truppe aufgespürt werden können!

Mission 2:

Und nochmal muss man mit einer kleinen Truppe auskommen und daher recht gut auf seine Einheiten aufpassen. Wichtig ist vor allem, daß man zuletzt noch genügend Infanteristen besitzt um das Zielgebäude zu übernehmen, sonst ist natürlich alles für die Katz!

Verladen Sie daher nach dem Beginn der Mission am besten erstmal fünf Infanteristen in die Transporter und ziehen Sie erst dann in nördliche Richtung vor. Das Zielgebäude liegt am nördlichen Kartenrand, so daß man am besten über die nordwestliche Kartenecke vorrückt und auf dem Weg natürlich stets alle Feinde niedermäht. Beim Zugang zum erhöhten Platz des Feindgebäudes wird man dann nochmal heftigeren Widerstand brechen müssen. Danach kann man aber direkt zum Hauptgebäude vorrücken, die Transporter entladen und das Gebäude schnell sichern.

Mission 3:

Es gilt zum ersten mal mit einer Basis zu operieren. Da man eigentlich nur eine wirklich effektive Einheit bauen kann, den Tiger Hellmaker, kann man da auch nicht viel falsch machen. Sobald der Kampfroboter verfügbar ist gilt es hier einen massiven Produktionsauftrag zu erteilen, so daß diese Einheiten bis zum finanziellen Ende vom Band laufen.

Gleichzeitig sollte man unbedingt das Kraftwerk mit einigen Infanteristen besetzen, denn dessen Verlust wäre tödlich! Zusätzlich gilt es das Startkontingent zum Kraftwerk zu verlegen, so daß Angriffe dort gut abgewehrt werden können. Neu gebaute Tiger Hellmaker werden per G-Taste in den Wachmodus versetzt, denn der

Gegner wird hier recht häufig angreifen, so daß man auch selbst stets etwas zu regeln hat. Da die

Einheiten nach und nach von selbst vom Band laufen ("unendlich viele" produzieren lassen!) muss man nur warten bis man genug für einen ersten Angriff über hat.

Mit einem knappen Dutzend marschiert man dazu Richtung Südwesten und "orientiert" sich dann dort erstmal etwas, denn ein direktes Vorgehen gegen die Feindbasis ist meist kaum möglich, da der Feind zu viele behindernde Einheiten hat.

Lassen Sie daher am besten den Großteil der Einheiten vor der Feindbasis "um sich feuern" und senden Sie drei oder vier direkt gegen das Kraftwerk, was meist ausreicht um dieses niederzubrennen. Sollte der Kampf doch nicht sonderlich gut verlaufen, kann man noch neue Hellmaker aus der Basis anfordern.

Hat man das Kraftwerk erstmal vernichtet wird der Widerstand meist recht schnell zusammenbrechen und man kann den Rest der Basis vernichten. Das Biocenter bleibt natürlich stehen und wird am besten von einem Trupp Infanteristen gleich eingenommen.

Der zweite Gegner in der gegenüberliegenden Kartenecke sollte dann kaum noch ein großes Hindernis darstellen, da er deutlich schwächer ist und einem massiven Angriff kaum standhalten kann. Ist auch das zweite Biocenter erobert, bleibt dann nur noch die Vernichtung der geheimen Anlage im Nordwesten.



Mission 4:

Erstmals darf man selbst eine kleine Basis hochziehen. Lassen Sie sich damit auch nicht unnötig Zeit und bauen Sie erstmal eine Mine, Raffinerie, Forschungszentrum und dann eine Fahrzeugfabrik, damit man baldmöglichst weitere Verteidigungseinheiten bauen kann. Die Mine wird in der südwestlichen Ecke errichtet und die Raffinerie östlich davon, möglichst so, daß die Banthas noch durchkommen, was bei der ungünstigen Lage leider schnell mißglücken kann. Sorgen Sie dann, daß die Fahrzeugfabrik schnellstens steht, so daß man einige Tiger Hellmaker bauen kann um nicht zu sehr den Tiger Assault Prototypen bemühen zu müssen, der hier nicht zerstört werden darf, Ihre Einheiten aber auch deutlich verstärkt!



Schlagen Sie die ersten leichten Angriffe zurück und wehren Sie vor allem die herbeikommenden Truppentransporter ab, mit denen der Feind versucht Gebäude einzunehmen. Da man dies später mit den Tiger Hellmaker nicht unbedingt leicht verhindern kann, sollte man später noch ein oder zwei Verteidigungstürme bei den wichtigen Gebäuden errichten.

Dann gilt es nur zu warten bis das Geld hereinkommt. Setzen Sie daher mindestens zwei, besser drei Banthas für den Transport der Erzcontainer ein und bauen Sie nach und nach eine Truppe aus Tiger Hellmaker auf, da dies die einzig brauchbare Einheit ist.

Mit mindestens einem halben Dutzend Hellmaker und dem Assault rückt man dann erstmal Richtung Nordosten vor und attackiert dort den Gegner. Lassen Sie unbedingt die Hellmaker zuerst vorstoßen und den Assault aus der zweiten Reihe angreifen. Während die Hellmaker die Feindpanzer bekämpfen, kann der Assault die Verteidigungstürme problemlos vernichten und dann auch auf die Panzer feuern, so daß man schnell den Bereich gesichert haben sollte.

Lassen Sie dann nochmal ein halbes Dutzend Hellmaker zu der Truppe stoßen und rücken Sie dann Richtung Nordwesten vor. Attackieren Sie zunächst die Feindeinheiten, so daß man deren Zahl etwas dezimieren kann und lassen Sie gleichzeitig eine kleine Truppe am nördlichen Rand Richtung Westen vorrücken, wo man dann direkt das Kraftwerk findet, daß einem längeren Brandangriff nicht widerstehen kann, so daß der Feind bald ohne Strom und damit verloren ist.

Sorgen Sie nachfolgend nur dafür, daß der Assault möglichst unberührt bleibt und stets aus der zweiten Reihe angreift, so daß seine Feuerkraft am besten genutzt werden kann. Die Bunker sind zwar recht harte Nüsse, doch mangels Strom wird man auch diese bald zerstört haben, so daß man nur noch verbliebene Türme im Nordosten und einzelne Panzer im Südosten aufspüren und vernichten muss...

Mission 5:

Die erste Mission mit etwas Anspruch, denn es gilt einen zahlenmäßig deutlich überlegenen Gegner zu schlagen, so daß eine richtige Massenschlacht erfolgt!

Sammeln Sie nach dem Beginn der Mission erstmal die Truppen im Südosten, wo der einzige Zugang zu "Ihrem" Plateau liegt. Am südlichen Kartenrand findet man das nötige Erzfeld, so daß man dort Mine und Raffinerie errichtet. Sorgen Sie baldmöglichst für eine gute Sicherung aller Gebäude, denn der Feind wird vereinzelt Infanteristen einfliegen.

Zusätzlich gilt es die nervigen Angriffe von "unten" her zu ertragen. Erstes Ziel des Feindes ist hier das Kraftwerk sowie die Verteidigungstürme. Bauen Sie daher baldmöglichst ein zweites Kraftwerk und versuchen Sie erst garnicht, das Erste zu retten. Die ersten Angriffe sind noch mit dem Startkontigent gut abzuwehren, achten Sie aber auch hier darauf, daß den Tiger-Assault-Einheiten vorerst nichts passiert. Zwar ist deren Verlust nicht direkt fatal, doch deren Feuerkraft wird man später dann noch bitterlich vermissen. Verstärken Sie die Linien baldmöglichst mit weiteren Tiger Hellmakern und wagen Sie einen Ausfall wenn der Feind wiederholt das



Hauptgebäude von unten her angreift. Da der Gegner selbst nur wenige Raketenpanzer hat, wird man nach einem erfolgreichen Angriff gegen diese Feindeinheiten selbst relative Ruhe haben, da weitere Angriffe stets nur noch direkt gegen Ihre Linien gerichtet sind und das Hauptgebäude somit fast außer Gefahr ist.

Die folgenden feindlichen Angriffe wehrt man dann am besten am östlichen Kartenrand ab, wo man hinter der Engstelle den Feindpanzern auflauern kann. Bauen Sie nach und nach weitere Hellmaker, so daß man über mindestens ein Dutzend dieser Einheiten verfügen kann.

Die erste Feindbasis liegt nördlich der Kartenmitte und wird gut verteidigt. Ein direkter Angriff auf den Nordeingang wird aufgrund des geringen Platzes meist scheitern oder einfach zuviel kosten, so daß man am besten Richtung Westen vorrückt und dort beim Fluß den engen Durchgang überwindet. Dahinter liegt der südliche Basiseingang, wo keine Verteidigungsanlagen sind und auch direkt die Mine attackiert werden kann.

Bringen Sie daher erstmal mindestens ein halbes Dutzend Einheiten durch die Engstelle und greifen Sie erst dann an, sonst sendet der Gegner wieder direkt seine Panzermassen, die Ihre Tiger blockieren. Für den Angriff auf die Mine (und optimalerweise auch noch das Biocenter und die Fahrzeugfabrik daneben!) sollte man auch die Tiger Assault mitnehmen, so daß man schnell einige Erfolge erzielen kann.

Mit weiterem Hellmaker-Nachschub aus der eigenen Basis sollte man die blaue Basis dann niederkämpfen können!

Sichern Sie sich dann das Erzfeld und beordern Sie Ihre Truppen durch das Tal zur nordwestlichen Kartenecke. Von dort aus geht es



weiter Richtung Osten, wo man auf den zweiten Gegner trifft, der nochmals über unzählige Einheiten verfügt, so daß man selbst am besten direkt mit zwei Dutzend Hellmakern ankommt. Bahnen Sie sich möglichst einen Weg durch das infernale Chaos bei der Engstelle und versuchen Sie schnellstens die Fahrzeugfabrik oder das Kraftwerk niederzubrennen, sonst wird man diesen zähen Abnutzungskampf noch lange fortführen müssen!

Hat man eines der Ziele erstmal ausgeschaltet gilt es seine Vorherrschaft zu festigen. Achten Sie daher darauf, daß der Feind kein Gebäude wieder aufbaut und brennen Sie sich weiter Richtung Osten durch, wo man Richtung Süden den Hafen und Richtung Norden das Forschungszentrum findet.

Sind beide erstmal erobert gilt es nur noch vereinzelt Feindkräfte bzw. die zahlreichen Verteidigungstürme am Wasser zu vernichten!

Afrika

Mission 1:

Bauen Sie die Basis vom Startpunkt aus nach Osten hin auf, wo man auch ein größeres Erzfeld findet. Der Feind versucht auch hier bald mit Transporter Infanteristen heranzubringen. Sammeln Sie daher die Truppen nach Osten hin um eine "Mauer" zu bilden und sichern Sie die Gebäude baldmöglichst.

Die Angriffe erfolgen nur aus östlicher Richtung, so daß man neue Einheiten stets in diese Richtung zur Verteidigung aufstellt. Da der Feind kaum wirklich gefährlich wird, sollte man hier keine Probleme mit der Verteidigung haben.

Tiger Assault und Spider Einheiten bilden dabei das Rückgrat Ihrer Truppen, die den Feindeinheiten ausnahmsweise mal überlegen

sind. Gerade die Spider Kampfroter sind natürlich höllisch effektive Maschinen, nur halt leider recht teuer, so daß man sie stets nur im Kombination mit besser gepanzerten und billigeren Tiger Assault einsetzen sollte.

Bevor man dann offensive Aktionen beginnt empfiehlt es sich die eigene Basis zur Sicherheit noch mit einigen Raketentürmen auszustatten, die Angriffe zumindest eine Zeit lang abwehren können oder die Verteidigung allgemein unterstützen und auch gegen angreifende Hubschrauber vorgehen können!

Sobald man ein knappes Dutzend Spider und Tiger Assault zusammen hat, gilt es durch das enge Tal das Südosten hin vorzurücken und dabei einige Feindeinheiten abzuschießen. Durch den engen Höhenpass rückt man dann direkt bis zur Basis des grauen Gegnes vor, welche man teils von "oben" aus unter Feuer nehmen kann.

Hat man erstmal Mine und Raffinerie vernichtet wird der graue Gegner kaum noch eine echte Gefahr darstellen, da man nun seine Basis in der südöstlichen Ecke einfach nur noch wegfegen muss. Gleichzeitig sollte man schon einen Angriff auf den zweiten Feind im Südwesten starten. Senden Sie dazu einige Spider und Tiger Assault (größere Sichtweite) am westlichen Kartenrand Richtung Süden, wo man das Kraftwerk des Gegners vernichten kann ohne selbst wirklich angegriffen werden zu können.

Nachdem der Feind so erstmal lahmgelegt wurde, muss man nur noch mit weiteren Truppen gegen die verbliebenen Einheiten und Gebäude vorgehen und alles restlos niederbrennen...



Mission 2:

Es folgt eine durchaus harte Mission, die man nur durch geschickte Nutzung der Infrastruktur und einige entscheidende Schläge für sich entscheiden kann, sonst wird diese Mission in einem fortwährenden Abnutzungskampf enden, den man kaum gewinnen kann!

Wichtig ist daher zunächst den Bereich um die Basis zu erkunden und gleichzeitig eine weitere Mine und Raffinerie zu bauen, denn das nahe Erzfeld ist groß genug für zwei Förderanlagen und nur so wird man genügend finanzielle Mittel bekommen um dem Feind effektiv Paroli bieten zu können! Organisieren Sie gleichzeitig die Verteidigung nach Norden und bauen Sie dann auch direkt noch vier Banthas. Das Förderkombinat sollte man so anlegen, daß die vier Banthas ungehindert zwischen Minen und Raffinerie zirkulieren können und sich nicht selbst blockieren oder an Felsen nicht mehr weiter kommen.

Bauen Sie dann weiter eine Fahrzeugfabrik, eine Roboterfabrik und einige Verteidigungstürme auf. Die ersten Angriffe sollte man einigermaßen abwehren können und dank des bereits vorhandenen Forschungszentrums dürfte man auch recht bald Tiger Assault und Spider Roboter bauen können, die die Verteidigung dann wieder in besten Zustand versetzen.

Dank des guten Finanzpolsters zu Beginn und der großen Förderanlage sollte man bald die Truppenstärke deutlich erhöhen können und keine Angst mehr von Angriffen zu haben, denn diese werden erst später etwas massiver, wobei vor allem die schweren Panzer stets eine große Gefahr darstellen, so daß die Spider-Einheiten diese immer bevorzugt unter Feuer nehmen müssen!



Es gilt dann im folgenden möglichst schnell eine schlagkräftige Truppe aufzustellen mit der man gegen einen er drei Gegner vorgehen kann, denn sonst werden deren Angriffe immer massiver und man wird kaum noch selbst richtig effektiv zuschlagen können, da der Feind einfach zu viele Einheiten hat und diese natürlich auch effektiver einzusetzen weiß!

Überwachen Sie daher die Truppenstärke. Sobald man mindestens ein Dutzend Tiger Assault und einige Spider hat, gilt es diese Truppen zusammenzuziehen und erstmal nach Norden zu senden. Sammeln Sie beim Zugang zu Ihrem Plateau die Einheiten und fassen Sie dann beide Truppentypen jeweils zu einer Gruppe zusammen.

Die Tiger Assault marschieren zuerst Richtung Osten, wo man bei dem kleinen Wäldchen auf die ersten Verteidiger treffen wird. Bringen Sie die Truppen zunächst näher heran und verstecken Sie diese dann in den Verteidigungsmodus, so daß diese selbstständig auf die Feinde schießen.

Gleichzeitig muss man unbedingt auch die Spider heranbringen, welche aus der zweiten Reihe mit ihrer enormen Feuerkraft schnell viele Feindeinheiten vernichten und natürlich auch gegen die aus südlicher Richtung angehenden schweren Panzer vorgehen, so daß die Tiger Assault vor allem die vielen leichten und mittelschweren Panzer abschießen können.

Versuchen Sie nun schnellstens etwas weiter Richtung Osten vorzurücken, wo man in südöstliche Richtung die feindliche Basis findet.

Vernichten Sie hier das Forschungszentrum und vor allem und unbedingt die Raffinerie, denn nur deren Zerstörung bringt den Feind aus dem Gleichgewicht!

Mit den verbliebenen Einheiten kann man dann mit etwas Glück sogar noch ein weiteres Gebäude. Ansonst lässt man sie einfach im Verteidigungsmodus zurück, denn ein Rückzug ist kaum effektiv! Im eigenen Stützpunkt baut man unterdessen weitere und neue Einheiten, so daß man die folgenden Angriffe der beiden anderen Feinde gut abwehren kann und auch bald mit einem zweiten Schlag den orangen Feind restlos vernichten kann!

Nebenbei: Erobert der Gegner eine Ihrer Minen ist das weniger tragisch, denn dann kann man zusätzlich noch die beständig herbeikommenden Banthas vernichten und auch ("vorsichtig"!) auf das Gebäude schießen, was den Feind weitere Credits kostet!

Hat man einen Gegner ausgeschaltet wird man mit den Angriffen der verbliebenen beiden gut fertig werden und kann sich zusätzlich auch noch das Erzfeld des besiegten Gegners schnappen, so daß man mehr als genügend finanzielle Mittel haben sollte um den blauen Feind im Südosten und den grünen im Nordosten vernichten zu können!

Rücken Sie dazu mit einer Truppe durch das Tal nahe der ehemaligen Basis des orangen Feindes Richtung Osten vor und attackieren Sie dort das Kraftwerk auf dem Hochplateau, so daß man sich beim Angriff durch die Engstelle am südlichen Kartenrand insgesamt etwas einfacher tut.

Ist man erstmal in die Basis eingedrungen, kann man dort bis auf das Hauptgebäude alles vernichten und dann zuletzt nur noch eine Angriffsgruppe Richtung Nordosten senden, wo man auch das zweite Hauptgebäude von der Last der umgebenden Basis befreit und es dann erobert...

Mission 3:

Dank des massiven Startkontingents könnte man hier denken es gilt eine einfache Jagd auf ED-Einheiten zu veranstalten, so daß man nur die Generäle bemühen muss. Doch dem ist mal wieder alles andere als so, denn die ED-Kräfte sind einem zahlenmäßig mindestens ebenbürtig und aufgrund der besseren Kampfeignung somit deutlich überlegen. Man muss den Kampf also selbst sehr gewissenlich aufnehmen. Mit der richtigen Taktik und etwas Glück wird man aber trotzdem einen recht sicheren Sieg einfahren können!

Nach dem Start gilt es das Zeitfenster bis zum ersten richtigen Schlagabtausch gut zu nutzen.

Leider wird diese aber erstmal durch einen massiven Luftangriff deutlich erschwert. Bringen Sie daher unbedingt direkt luftabwehrfähige Truppen heran und durchmischen Sie die Streitmacht gut, so daß die feindliche Luftflotte pausenlos unter Beschuss ist und gerade bei den "stehenden Wendemanövern" schnell schwere Verluste zugefügt bekommt.

Die eigenen Truppen gilt es auch möglichst gut zu verteilen, damit das Abwehrfeuer gleichmäßig auf die eigenen Truppen niedergeht und man nur wenige Einheiten und damit Feuerkraft verliert. Ist der Luftangriff erstmal abgewehrt, gilt es Vorbereitungen für den entscheidenden Angriff der ED zu treffen. Dieser wird durch das Tal in der Kartenmitte von Osten her kommen. Es gilt daher im Tal die eigenen Einheiten in einer "Mauer" zusammenzufassen und durch die Reihenfolge die wertvollen und enorm kampfstarken Spider-Einheiten optimal zu schützen und in Angriffspositionen zu bringen!

Erkunden Sie daher zunächst etwas den Bereich nach Osten und beginnen Sie dann damit in der ersten Reihe Raptor und Tiger Hellmaker aufzustellen. In die zweite und dritte werden Raptor AD, Tiger Assault und vereinzelt Spider-Einheiten gestellt. In der vierten und fünften Reihe sollte dann der Rest stehen, der zunächst in Reserve bleibt und kleinen Seitenangriffe schnell abwehrt und später dann bei der Auflösung der Linien nach vorne vorrückt und die schweren Feindeinheiten unter Feuer nimmt.

Ist die Position erstmal gesichert gilt es nur noch auf die Ankunft der ED-Armee zu warten. Speichern Sie daher am besten erstmal, so daß man problematische Konstellationen später gegebenenfalls nochmal umstellen kann.

Der Feind wird dann meist mit einem kleinen Angriff aus südlicher Richtung beginnen. Lassen Sie sich davon nicht täuschen und senden Sie nur die Ersatzeinheiten aus den letzten Reihen los um diese Gefahr schnell zu beseitigen.

Durch die Kartenmitte werden kurz darauf meist die ersten Vorboten der feindlichen Armee kommen. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Linien möglichst intakt bleiben und vergeben Sie noch keine "Bewachen-Befehle", sonst löst sich die eigene Armee schnell in Chaos auf!

Erst wenn die ersten schweren Panzer in Reichweite kommen gilt es die ersten beiden Reihen in den Verteidigungsmodus zu versetzen, so daß die Einheiten auch vorpreschen und das Feuer der Angreifer auf sich ziehen. Nutzen Sie diese Gelegenheit um selbst von Hand den Spider-Einheiten einzelne Ziele zuzuweisen.



Vor allem die HT33R- und HT30LR-Panzer müssen primär unter Feuer genommen werden, da diese schnell große Schäden anrichten können.

Dank der enormen Feuerkraft der Spider-Einheiten sollte man schnell viele schwere Panzer abschießen können, so daß die eigenen Verluste an Raptor und Tiger Hellmaker weniger dramatisch erscheinen.

Dank der hinten postierten schweren Truppen dürften die angeschlagenen ED-Einheiten dann recht bald von den frischen eigenen Einheiten vernichtet werden, so daß bald der erste Kampf vorüber ist. Sammeln Sie die Einheiten erstmal und sortieren Sie stark beschädigte Einheiten aus. Bei weiteren Angriffen sollten diese nicht vorne positioniert werden, da sie andere Einheiten aufhalten und schnell vernichtet werden. Gruppieren Sie die Überlebenden daher erneut nach Kampfstärke und verbliebener Panzerung. Machen Sie sich dann auf Richtung Osten, wo man eine weitere kleine Truppe ED-Einheiten findet.

Diese liefern zwar auch einen guten Kampf, gegen die überlegenen eigenen Kräfte sollten Sie aber keine Chance haben, so daß man bald auch die letzte Einheit vernichtet und die Mission gewonnen haben dürfte!

Mission 4:

Erstmals findet man hier eine recht nervige Mission vor, denn selbst auf leichtem Schwierigkeitsgrad ist es hier ohne Verstärkung quasi nicht möglich erfolgreich zu sein, denn der Feind greift direkt nach dem Start so massiv an, daß man einfach nicht überleben kann.

Verschiedenste Taktiken, vom schnellstmöglichen Forschungsbeginn (bessere Einheiten und vor allem Shadows!) bis zur Flucht Richtung Südosten haben keinen Erfolg gebracht, denn stets wird man von einem massiven Bodenangriff heimgesucht, dem man ohne Shadow-Einheit einfach nicht genug Widerstand entgegenbringen kann. Die einzige Lösung scheint daher die Verstärkung zu sein, die man direkt nach dem Start anfordern muss.

Dadurch erhält man Unterstützung in Form einiger Tiger Assault aus westlicher, Spider II aus südlicher und Spider aus östlicher Richtung, wodurch man die anfänglichen Angriffe gut überstehen kann.

Bauen Sie die Basis dann direkt an Ort und Stelle auf, eine Flucht Richtung Südosten ist auch möglich aber nun uninteressant. Es gilt die Forschung schnellstmöglich in Gang zu bringen, so daß man bald Shadow-Panzer bauen kann. Zusätzlich errichtet man in der engen Schlucht nach Süden hin Mine und Raffinerie, die aber nur durch Heavy Lifter wirklich bedient werden können, so daß man auf die ersten Geldströme noch etwas warten muss.

Sorgen Sie dafür, daß die Unterstützung möglichst schnell zu den Verteidigern der Basis stößt, welche mit der Abwehr des anfänglichen Luftangriffs schon genug zu tun haben.

Der Stützpunkte sollte dann vor allem Richtung Osten aufgebaut werden, so daß man den westlichen Bereich durch Verteidigungstürme später gut schützen kann. Hat man erstmal einen Shadow-Panzer, mit dem man die Verteidiger tarnt, ist das Größte überstanden, denn nachfolgen werden die Verteidiger die ED-Einheiten massenweise abschießen. Unterstützen Sie dies durch den Bau einiger Spider-Einheiten, deren enorme Feuerkraft selbst schweren ED-Panzern schnell den Garaus macht!

Sorgen Sie dann dafür, daß die Verteidigung sicher hält, so daß man sich auf das Innenleben der Basis konzentrieren kann, offensive Bodenaktionen wird es hier keine geben. Erkunden Sie zunächst den Bereich Richtung Südosten, wo man ein weiteres Erzfeld findet.



Dank diesem wird man recht schnell die gesamte Gebäudepalette bauen und alsbald eine kleine Luftwaffe aufbauen können.

Die beiden Zielgebäude liegen netterweise beide direkt in der nordöstlichen Kartenecke, so daß man mit einem guten Angriff schnell alles klar machen kann! Bauen Sie daher mindestens ein halbes Dutzend HellWind-Bomber und senden Sie diese am östlichen Kartenrand entlang nach Norden.

Je nach Lust und Laune kann man dort zuerst noch die beiden Minen und die Verteidigungstürme angreifen, was aber natürlich Zeit und meist einige Flieger kostet. Ein Angriff auf die feindlichen Kraftwerke ist aber kaum sorglos drin, so daß man doch eher das kleinere Übel der Türme anpacken sollte! Bedingt durch die unglückliche Lage der beiden Zielgebäude wird man aber auf jeden Fall Verluste haben, denn die verteidigenden KT30-Kampfboote wird man mit den Bombern nur schwer versenken können.

Optimal ist es daher erstmal einige Verteidigungstürme zu zerstören und sich dann auf die beiden Zielgebäude "einzubomben". Schafft man es nicht beide Gebäude in einem Angriff zu vernichten, muss man eben weitere Bomber bauen und einen weiteren Versuch starten. Da der Feind die Verteidigung kaum verstärkt sollte dann aber beim zweiten Angriff alle Ziele erreicht werden und die Mission endlich enden...

Mission 5:

Und zuletzt nochmal eine nicht gerade einfache Mission. Man wird quasi mitten in den Kampf geworfen. Glücklicherweise hat man einige Shadow und der Feind keine Screamer, so daß man sich zunächst getarnt eine Zeit lang durchmogeln kann und muss.

Entgegen der Ankündigung im Briefing wird man keine direkte Verstärkung erhalten, natürlich kann man welche per R-Taste herbei zitieren, doch das ist sicherlich nicht gemeint. Weiterhin sind die bald eintreffenden MCUs das anfänglich größte Problem, denn mit dem Start sind diese bereits südlich Ihrer Position "gelandet" und stehen direkt unter Feuer. Da man keine Weiteren mehr erhält muss man hier superfix handeln und



einen Screamer Richtung Süden senden während die MCUs Richtung Norden aufbrechen.

Meist wird man zwar das Kraftwerke verlieren, doch so lange das Hauptgebäude überlebt ist das weniger tragisch. Der enorme Zeitdruck durch diese Aktion bedingt, daß man beim ersten mal eventuell besser die Geschwindigkeit auf langsam oder mittel herunterschraubt und dann neu startet, so daß man etwas mehr Handlungsspielraum hat und die Fahrt des Shadows nach Süden etwas "optimieren" kann.

Sobald die MCUs getarnt und damit gesichert sind gilt es dann das "ansehnliche Arsenal" an Einheiten (mal wieder schön verarscht durchs Briefing, betrachtet man die Gurkentruppe mal genau!) zusammenzurotten, so daß alle unter dem Tarnmantel eines Shadows Sicherheit finden.

Da das Briefing sonst weder Lügen noch mal echte Informationen enthält was man denn nun tun soll, gilt es mal wieder selbst etwas herumzustochern. Zwar befindet sich in nordöstlicher Richtung eine kleine Basis, die von UCS-Verteidigungstürmen umgeben ist, doch diese kämpfen interessanterweise für die ED, so daß man diesen Bereich meiden sollte.

Die schnellste und beste Möglichkeit, die ich entdecken konnte, ist die Sicherung des Bereichs südlich des Startpunktes, dort wo die MCUs abgesetzt wurden. Bringen Sie dazu langsam und vorsichtig alle Einheiten dorthin und lassen Sie diese dann einen "kontrollierten Rundumschlag" gegen die meist zahlreich herbeikommenden ED-Einheiten führen.

Aufgrund der überwiegend schwachen Einheiten wird dies aber etwas dauern, so daß man zunächst vor allem darauf achten muss, daß die Einheiten nicht enttarnt werden. Bauen Sie die Basis dann nach Räumung des Bereichs am nördlichen "Gebirge" auf, denn nach Süden hin hat die ED eine kleine Basis, deren Verteidigungstürme man erst nach und nach gefahrlos vernichten kann. Sobald die ersten Gebäude stehen muss man die Einheiten weit genug vorziehen um die Feinde schon möglichst früh abzuschiesen, dass diese nicht in Waffenreichweite kommen und die Bauten beschädigen. Bauen Sie dazu baldmöglichst einige unterstützende Spider-Einheiten, die vor allem nach Westen und Osten hin viele Abschüsse erzielen.

Da man in direkter Reichweite leider erstmal kein Erzfeld hat gilt es das des südwestlichen Gegners zu übernehmen. Entsenden Sie dazu eine kleine Gruppe Spider-Einheiten, die von einem Shadow unterstützt wird, Richtung Süden, wo man unterwegs zahlreiche Verteidigungstürme vernichten muss.

Kämpfen Sie sich auf das Plateau hoch und attackieren Sie dort dann zuerst die beiden Kraftwerke und anschließend die restlichen Einheiten und Türme der nur schwach verteidigten Anlage. Anschließend bringt man Cyborgs heran und übernimmt den Laden direkt ganz.

Nahe der südwestlichen Kartenecke findet man dann noch ein zweites Erzfeld, so daß die finanziellen Mittel erstmal gesichert sein sollten und man verstärkt Einheiten ausheben kann. Orientieren Sie sich dann erstmal Richtung Osten, wo man weitere Erzfelder findet und eine kleine ED-Basis, die man schnell mit einer getarnten Truppe wegfegt.

Während man dann die Karte weiter mit Gargoils erkundet und die Erzfelder sichert (getarnte Truppen bei jeder Mine!) gilt es eine kleine Luftflotte aus HellWind aufzubauen, die man dann gegen die feindlichen Kraftwerke im Norden, Osten und Nordosten einsetzt, die allesamt vergleichsweise schlecht verteidigt werden.

Arbeiten Sie sich nachfolgend dann mit einer getarnten Truppe über die Karte und vernichten Sie jeglichen Widerstand. Im Osten muss man sich dabei vor einem großen Minenfeld vorsehen. Dank massivem finanziellen Rückhalt sollte man insgesamt keine Probleme bei der etwas langwierigen Vernichtung des Feindes haben...



Großbritannien

Mission 1:

Der Startplatz ist leider ungeeignet. Ziehen Sie daher direkt mit der ganzen Truppe Richtung Süden, wo man in der südwestlichen Kartenecke die Basis errichtet. Die anfänglichen Angriffe kann man mit dem Startkontingent noch gut abwehren, bauen Sie dann aber trotzdem baldmöglichst noch einige Tiger Assault, denn von Norden her wird man auch bald von einigen schweren Panzern attackiert. Während die relativ gut gepanzerten Tiger Assault die Angriffe auf sich ziehen gilt es dann mit den wertvollen Spider-Einheiten die Feinde aus der zweiten Reihe abzuschießen! Generell wird man aber nicht übermäßig viel Feindkontakt haben, so daß man bald eine erste Angriffstruppe aus Tiger Assault und Spider zusammenstellen und nach Osten hin losziehen kann. Dort findet man gleich zwei Erzfelder, wobei eines schon besetzt ist, so daß es zu einem kleinen Kampf kommt.

Der Feind führt jedoch vornehmlich mittelschwere Einheiten ins Feld, so daß man gut zurechtkommen sollte. Sichern Sie sich zuerst die Mine und errichten Sie direkt vor Ort eine Raffinerie, so daß man nachfolgend zwei Finanzquellen hat und schnell weitere Kampfeinheiten bauen kann. Dank dem Erzfeld im Südosten wird man dann auch keinerlei Probleme bei der Vernichtung der nahen ED-Basis haben, so daß der südliche Bereich schon gesichert ist.

Als nächstes gilt es die nordwestliche Kartenecke zu erkunden, wo man ein weiteres Erzfeld findet, daß man nun aber kaum noch ausbeuten muss.

Rücken Sie lieber von hier aus nach Osten vor. In der nordöstlichen Ecke trifft man dann auf den orangen Gegner, der doch einige Einheiten mobilisieren kann. Bevor man direkt in dessen Basis vorrückt sollte man aber erstmal die "Festung" am östlichen Kartenrand knacken, wo der graue Gegner einige schwere Verteidigungstürme und ein Kraftwerk aufgebaut hat. Arbeiten Sie sich von Süden her bis zum Kraftwerk vor.

Nach dessen Vernichtung sind die Türme kaum noch eine Gefahr, so daß man die verbliebenen ED-Einheiten und Gebäude problemlos vernichten kann...



Mission 2:

Nutzen Sie die kurze Ruhephase um schnell eine Mine und eine Raffinerie auf das Plateau direkt westlich des Stützpunktes zu schaffen, wo man ein Erzfeld findet, das auch der Feind recht schnell zu besetzen versucht.

Gleichzeitig sollte man schon einige Tiger Assault bauen lassen und diese gut verteilen. Angriffe erfolgen aus nördlicher und östlicher Richtung, aber auch mit Flugtransporter direkt in Ihre Basis. Glücklicherweise sind die Angriffe nicht sonderlich schwer, so daß man eigentlich gut zurechtkommen sollte.

Wichtig ist vor allem auch die Sicherung der Gebäude mit Infanteristen. Insbesondere die Kraftwerke werden von eingeflogenen Truppen als auch Hubschrauberstaffeln attackiert, so daß man auch hier einige Tiger Assault postieren sollte.

Errichten Sie dann nach Osten hin einige schwere Türme und bereiten Sie sich für einen ersten kleinen Angriff vor. Sammeln Sie dazu einige Spider-, SpiderII- und Tiger Assault Einheiten und rücken Sie dann am westlichen Kartenrand nach Norden vor, wo man in einem kleinen Waldgebiet ein weiteres Erzfeld findet.

Brennen Sie die Bäume nieder und attackieren Sie dann die feindlichen Kräfte auf dem Bereich über dem Gebiet. Wichtig ist vor allem die Vernichtung der Fahrzeugfabrik, damit man nicht ständig von neu gebauten Einheiten attackiert wird. Sammeln Sie die Kampfeinheiten dann beim Zugang zum "Erzfeld", wo es nachfolgend noch einige Angriffe abzuwehren gilt, und bringen Sie dann eine Mine heran.

Ob man diese dann mit Heavy Liftern anfliegt, die die erste Raffinerie versorgen, oder vor Ort noch eine zweite Raffinerie baut ist Ihnen überlassen. Wichtig ist vor allem, daß man nun mit zwei Minen fördern kann und somit ordentlich Geld in die Kasse kommt.



Bauen Sie nachfolgend eine Angriffsgruppe aus mindestens einem Dutzend Einheiten auf (am besten eine gemischte Truppe aus Tiger Assault, Spider und Spider II) und rücken Sie nach Osten aus. Dort trifft man auf Höhe der Kartenmitte auf eine feindliche Verteidigungsanlage. Vernichten Sie zuerst die Bunker aus sicherer Entfernung und attackieren Sie dann den südlichen Bereich. Vernichten Sie zuerst die schweren Verteidigungstürme in Reichweite und attackieren Sie dann direkt das Kraftwerk auf dem Hochplateau, wodurch alle weiteren Verteidigungsanlagen ausfallen. Mit weiteren Verstärkungen kann man dann in die feindliche Basis im Südosten einfallen und sich auch dort die Erzfelder unter den Nagel reißen, so daß man nun endgültig genug finanzielle Mittel haben sollte um sich die teuren Einheiten leisten zu können.

Kämpfen Sie sich daher am östlichen Kartenrand nach Norden vor, wo man auch die sechs Raketensilos findet. Deren Vernichtung lässt die Mission dann aber erstmal, entgegen der Verlautbarung im Briefing, nicht enden. Vielmehr muss man wohl zumindest noch alle Einheiten vernichten. Bauen Sie daher massiv weitere Truppen um den leichten Widerstand im Nordosten auszuradieren und den etwas stärkeren Feind im Nordwesten ebenfalls von der Karte zu fegen...

Mission 3:

Stellen Sie sich auf eine langwierige Mission ein, bei der man gegen unzählige Gegner mit kleinen, getarnten "Kommandos" vorgehen muss!

Nach dem Beginn gilt es erstmal jedoch die Basis zu sichern, da man bald und dann nahezu regelmäßig von ED-Truppen aus nordöstlicher Richtung attackiert wird. Sammeln Sie daher erstmal die Kampfeinheiten am östlichen Basiseingang und kaufen Sie sich dann beim "Teleport" einen Shadow-Panzer, den man zur Verteidigungslinie bringt, so daß diese keine Probleme mehr mit Angreifern haben sollte. Nebenbei: Im Briefing wird mal wieder gelogen, denn man kann durch den Teleport keine feindlichen Einheiten beziehen!



Während die Forschung dann gemächlich voranschreitet gilt es eine Mine, eine Raffinerie und einen Bantha zu bauen. Warten Sie bis man den Shadow auch ohne den gesalzenen "Teleport-Aufpreis" beziehen kann und bauen Sie dann mindestens einen weiteren. Zusätzlich gilt es noch einige Spider und Tiger Assault zu bauen, achten Sie aber auf Ihr knappes Budget!

Die neu ausgehobenen Einheiten entsendet man mitsamt Mine, Raffinerie und Bantha unter dem Deckmantel eines Shadows gen Osten. Dort findet man bald eine Mine des orangenen Feindes. Lassen Sie sich hier nieder und errichten Sie die Raffinerie. Die Mine ist nur als Ersatz mit dabei, falls der anderen "etwas passiert".

Bedienen Sie sich nachfolgend an der feindlichen Mine, eine Übernahme ist erstmal nicht nötig. Trotzdem sollte man einige Infanteristen herbeirufen, die die eigene Raffinerie sichern und auch schnell die feindliche Mine bei Bedarf übernehmen können.

Als bald sollte man dann auch einen Heavy Lifter herbeiholen, der die Erzförderung deutlich beschleunigt. Ärgerlich ist, daß das Abwehrfeuer der eigenen Einheiten gegen anfliegende Truppentransporter und feindliche Heavy Lifter sowohl das eigene Gebäude als auch die Erztransporter mitunter stark beschädigen können. Halten Sie ein Auge darauf und übernehmen Sie die feindliche Mine, wenn die ständigen "Abwehrschlachten" zu viele Opfer auf Ihrer Seite fordern. Entsenden Sie dann ein paar Flieger zum Erkunden der Karte und bauen Sie einen Angriffsgruppe aus einem Shadow und einigen Spider-Einheiten zusammen. Alternativ kann man zuvor noch mit einigen Bombern gen Osten fliegen und dort nach Norden hin Minen und Kraftwerke attackieren.

Wirklich effektiv kann man diese dann aber nicht weiter einsetzen, da der Feind sonst recht gut aufgestellt ist und alle Angriffe meist nur unter großen Verlusten durchzuführen sind.

Da man zunächst noch sehr wenig Geld hat, sollte man daher zuerst mit einem kleinen getarnten Trupp am südlichen Rand nach Osten vorrücken.

Dort sichert man sich zunächst das Erzfeld und beginnt schnellstmöglich mit dem Abbau des wertvollen Gutes, damit man endlich auch mal etwas mehr Einheiten ausheben kann.

Mit ersten Verstärkungen rückt man dann Richtung Norden vor und vernichtet die graue Feindbasis bis auf das Hauptgebäude restlos. Am östlichen Kartenrand gehts dann weiter Richtung Norden, wo man ein weiteres Erzfeld findet, daß zwar recht nahe an der orangen Feindbasis liegt, aber weit genug entfernt um hier sicher Erz fördern zu können.

Damit hat man dann drei Erzförderanlagen, die einem mit genügend finanziellen Mittel versorgen sollte, so daß ein geldintensiver Kampf nicht mehr zu fürchten ist.

Attackieren Sie daher zunächst die feindlichen Kampfboote auf dem kleinen See im Westen. Da Luftangriffe vergleichsweise ineffektiv sind sollte man hier auf die nahezu ebensoteure Variante der Luftkissenboote setzen, die man bestückt mit Spider- und Spider-II-Einheiten um die feindlichen Schiffe fahren lässt, wodurch man diese meist deutlich effektiver vernichten kann.

Ist der See erstmal sicher kann man auch einen Luftangriff mit einem knappen Dutzend Hellwind fliegen. Lassen Sie die Gleiter dazu am westlichen Kartenrand Richtung Norden fliegen und von dort aus am nördlichen Kartenrand Richtung Osten.

Im nördlichen Teil der grünen Basis findet man neben zahlreichen Minen und Raffinerien auch ein BKZ und das ein oder andere Kraftwerk. Zerstören Sie diese Ziele möglichst alle, was den Feind enorm zurückwirft!

Nachfolgend gilt es dann die beiden verbliebenen Gegner restlos zu vernichten. Mit getarnten Truppen sollte das kein Problem sein. Da man recht gute finanzielle Mittel hat, kann man es auch einmal wagen einen Trupp einen offensivem General zu übergeben. Mit etwas Glück wird dieser mit dem Shadow geschickt umgehen, so daß die Kampfgruppe dem Gegner effektiv einheizt!

Was hier nun mit "Produktionsgebäude" genau gemeint ist, bleibt mal wieder im Unklaren. Bei meinen Spielen hat es ausreicht die Hauptgebäude zu übernehmen, deren Zerstörung wurde aber nicht direkt mit einem "Mission fehlgeschlagen" quittiert. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie daher die Hauptgebäude und auch die ED Fahrzeugfabriken erobern.

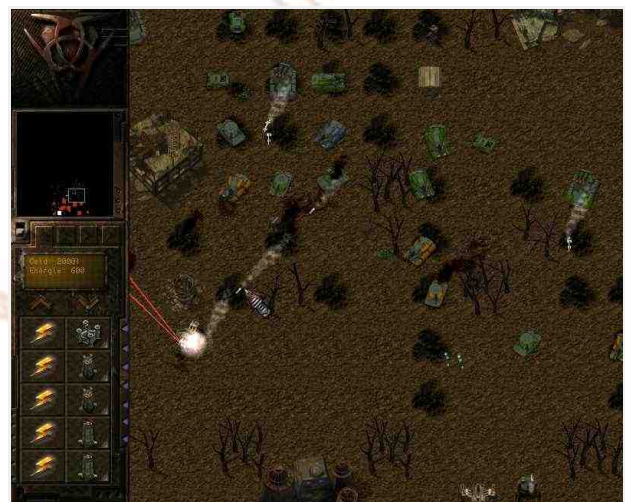
Achten Sie daher darauf was, gegebenenfalls genutze, Generäle anstellen und auf was die Einheiten feuern. Dank genügend finanzieller Mittel wird die Niederlage des Feindes generell nur eine Frage der Zeit sein und keine Probleme bereiten.

Mission 4:

Eine durch das knappe Budget bedingte recht tückische Mission. Zwar findet man auf der ganzen Karte verstreute Erzcontainer, doch diese muss man von Hand aufsammeln, so daß man erstmal dafür keine Zeit hat und ohne Heavy Lifter sich da auch nicht sonderlich dafür begeistern können wird.

Konzentrieren Sie sich daher zunächst einmal auf die Verteidigung der Basis, die ebenfalls nicht sonderlich leicht wird!

Verteilen Sie zunächst die Truppen, die zu Beginn recht unpassend positioniert sind. Die stärksten Angriffe erfolgen im nordöstlichen Bereich, so daß man nach Westen und Osten am besten nur die wenig kampfstarken Einheiten postiert. Tiger Assault, Spider und Spider II Einheiten werden dagegen nach Norden hin aufgestellt und sollten vor allem im "Osteil der Nordlinie" auf die Angriffe warten.



Sobald wie möglich gilt es dann noch einige Tiger Assault und Spider zu bauen um die Verteidigung zu stärken. Die ED wird in zwei Wellen angreifen, wobei die erste noch vergleichsweise harmlos ist und gegen die gesamte Nordfront gerichtet ist, während die zweite, massive Angriffswelle vor allem gegen die nordöstliche Ecke gerichtet ist.

Versetzen Sie nach dem ersten Angriff einige Einheiten zum "Brennpunkt Ost" und statten Sie einige der leichten Türme mit Raketenwerfern aus, welche gegen die leichten Panzer noch ganz brauchbar sind.



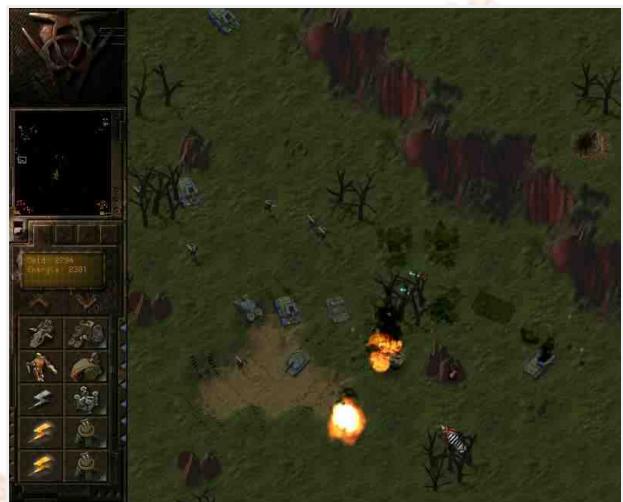
Sobald der Hauptangriff erfolgt gilt es die Verteidigung so koordinieren: Spider feuern bevorzugt auf die schweren Panzer, folgen zurücksetzenden Feinden aber nicht, beschädigte Verteidigungstürme werden repariert und generell muss man drauf achten, daß die Verteidiger bei der Basis bleiben und sich nicht weglocken lassen! Achten Sie zudem auf die Forschung. Sobald möglich gilt es mindestens zwei Shadows zu bauen, womit man die ersten Sorgen los sein sollte. Ist der Angriff abgewehrt beginnt man mit dem Einsammeln der Erzcontainer und baut noch einige Kampfeinheiten.

Mit einem kleinen Trupp aus Spider und Spider II, die von einem Shadow begleitet werden geht man dann in die Offensive. Der feindliche Stützpunkt liegt im Nordwesten, wird aber nur schwach verteidigt, so daß man sich nur vor den wenigen Geschütztürmen in Acht nehmen muss. Die drei getarnten Zielgebäude liegen in einem weiten Ring um die Feindbasis und sind auf der Minikarte eigentlich gut zu erkennen.

Da man alle Feindeinheiten ausradieren muss, gilt es die ganze Karte abzugrasen und auch eintreffende Verstärkungen auszuschalten.

Mission 5:

Die Mission beginnt vergleichsweise ruhig. Es gibt nur einen Zugang zur Basis, den man zudem gut verteidigen kann, so daß man dort auch direkt die Truppen hinsenden soll. Der einzige wirklich bedrohliche Angriff wird meist gegen das Kraftwerk initiiert. Hier feuern feindliche Truppen "von unten" auf das Gebäude und aus der Luft kommen ab und an einige Infanteristen heran. Am besten positioniert man daher auch noch einige Kampfeinheiten in der Basis! Bauen Sie dann in Ruhe den Stützpunkt aus und warten Sie bis man Shadows bauen kann. Von diesen produziert man dann mindestens zwei, die zunächst die Verteidiger tarnen, so daß man dann auch wirklich keine Sorgen mehr haben sollte.



Die sonst folgende Erkundungsphase wird man hier nur schwer durchziehen können, da man über die ganze Karte verteilt Unmengen an Gegnern finden wird, so daß die Verluste an Gargoyles enorm sein werden. Da man zunächst noch nicht übermäßig viel Einkommen hat, sollte man sich das Sparen und zunächst nur den direkten Bereich nach Norden hin erkunden (die Karte wird von einem großen See dominiert, den an den Rändern etwas Land umgibt).

Bauen Sie dann eine kleine Angriffsgruppe aus einigen Spider II und Spider-Einheiten, die mitsamt einem Shadow nach Norden ziehen. Dort attackiert man die Verteidigungstürme mit den weitreichenden Waffen der Spider II und lässt die Spider die, sich hier sammelnden, feindlichen Verbände bekämpfen. Arbeiten Sie sich am westlichen Kartenrand Richtung Norden vor und attackieren Sie dort das Kraftwerk. Anschließend kämpft man sich bis in den feindlichen Posten auf dem Hochplateau vor und vernichtet dort alles bis auf Mine, Raffinerie und Hauptgebäude. Bringen Sie dann Verstärkungen und vor allem viele Infanteristen zum Sichern der Gebäude heran. Dank der zweiten Geldquelle sollte man nun etwas schneller Truppen ausheben können, wobei dies ja nicht wirklich notwendig ist, da man mit einer getarnten Kommando-Einheit eigentlich alles erledigen kann. Erkunden Sie daher nun die weiteren Bereiche der Karte und sichern Sie die eingenommene Basis im Nordwesten.

Starten Sie von hier aus weitere Angriffe. Zuerst sollte die Basis im Nordosten und dann der orange Feind im Südosten attackiert werden. Ob man dabei direkt mit der getarnten Truppe attackiert oder zuerst eine Bomberstaffel auf die Kraftwerke hetzt ist weitgehend egal. Wichtig ist nur die Sicherung der Hauptgebäude und der Erzfelder. Hat man erstmal deren drei erobert, kann man den vierten Gegner auch von einer ungetarnten Truppe unter dem Kommando eines Generals angreifen lassen. Achten Sie nur darauf, daß das Hauptgebäude nicht vernichtet wird!

Die Eroberung der Insel in der Kartenmitte wird dann aber trotz guter finanzieller Mittel ein Abenteuer, denn mit brutalen, direkten Angriffen wird man nur schwer Erfolge feiern, genauergesagt unsinnig viele Crediteinheiten verpulvern!

Zuerst sollte man daher einen Hafen errichten und die zahlreichen Kampfboote bekämpfen, die die Insel sichern. Unterstützen Sie die U-Boote dabei mit Fliegern, welche die Raketen der Kampfschiffe ablenken, so daß die U-Boote ihre gefährlichen Torpedos besser anbringen können!

Alternativ kann man auch direkt schon auf Luftkissentransporter besetzt mit Spider II setzen, welche für den Seekampf aber auch nicht unbedingt optimal, da sehr teuer sind! Diese Waffe wird man später dann aber für die Angriffe auf die Insel selbst gut gebrauchen können! Bauen Sie daher ein gutes Dutzend Luftkissentransporter und besetzen Sie diese mit Spider II und mindestens einem Shadow.



Nun fährt man entweder direkt einen Küstenabschnitt ab und lässt die Spider II die Verteidigungstürme attackieren oder startet erstmal einen Luftangriff auf das feindliche Kraftwerk. Das wird zwar gut verteidigt mit einer 5er-Staffel sollte man aber trotzdem zum Erfolg kommen.

Leider ist der nur von kurzer Dauer, denn der Feind wird alsbald ein Neues errichten, so daß man die kurze "Auszeit" nutzen sollte um die Luftkissentransporter an die Küste zu bringen!

Entladen Sie zuerst den Shadow, welcher direkt seinen Tarnmantel entfaltet, so daß man die restliche Truppe problemlos entladen kann.

Damit hat man dann einen Fuß auf die Insel bekommen und kann mit der getarnten Truppe vorsichtig auf den zentralen Bereich vorrücken, wo das gesuchte Hauptgebäude quasi auf der Bergspitze zu finden ist. Hat man dieses erstmal erobert ist die Vernichtung der verbliebenen ED-Einheiten und Gebäude nur noch lästig....

Skandinavien

Mission 1:

Gleich die erste Mission beginnt schon recht heftig, denn schon direkt nach dem Startschuss darf man absolut keine Zeit verlieren und muss direkt handeln. Senden Sie das Hafen-MCU direkt zum Hauptgebäude und die MCUs für Mine und Raffinerie Richtung Norden, wo man ein größeres Erzfeld findet.

Die Kampfeinheiten werden sofort alle zum südlichen Basiszugang gesandt, wo auch sehr bald die ersten Feind auftauchen. Während diese dann unter Feuer genommen werden (vor allem die Truppentransporter!) muss man direkt auch noch ein Kraftwerk bauen und dies möglichst direkt und platzsparend neben dem Hauptgebäude errichten. Noch während der Kampf weiter tobt baut man ein Forschungszentrum und ein Produktionszentrum. Nördlich wird auch die Mine und die Raffinerie errichtet, so daß man sobald möglich auch noch zwei Banthas bauen muss.

Da die eigenen Truppen nicht wirklich überlegen sind sollte man sobald wie möglich noch ein Tiger Hellmaker oder sobald verfügbar dann unbedingt einige Tiger Assault bauen und diese nach Süden hin postieren, so daß vor allem die ständigen Angriffe mit Truppentransportern frühzeitig gestoppt werden!



Achten Sie darauf, daß die Kämpfer sich nicht dämlicherweise mit den feindlichen Schnellbooten beschäftigen, wenn gerade ein Bodenangriff stattfindet und setzen Sie die hereinkommenden Credits schnell in weitere Tiger Assault um. Die Forschung wird schnell beendet sein, so daß man sich ganz auf die Produktion von Tiger Assault und Spider verlassen muss.

Bauen Sie einfach so viele Einheiten wie möglich und verteidigen Sie sich weiter gegen die sporadischen Angriffe, die nun selten wirklich gefährlich werden. Wichtig ist, daß der Zugang zum nördlichen Teil des Stützpunktes weiterhin von Bäumen versperrt bleibt, so daß dort nur Infanteristen angreifen werden, die zwei Tiger Assault sicher abwehren können!

Die restlichen Einheiten sammelt man nach Süden hin. Der Feind befindet sich im Osten und auf der nahen Insel. Ohne ein weiteres Erzfeld wird man aber nicht sehr weit kommen! Belassen Sie das Hafen-MCU daher in der sicheren Basis und bereiten Sie sich auf einen Angriff vor. Sammeln Sie dazu MINDESTENS ein Dutzend Tiger Assault und einige Spider.

Mit diesen folgt man dem Weg Richtung Südosten. Attackieren Sie die Panzer "auf der Höhe" nur wenn Sie selbst attackiert werden und versuchen Sie möglichst schnell zum feindlichen Kraftwerk vorzudringen, das man unbedingt vernichten muss!

Anschließend geht es direkt weiter Richtung Süden, wo man auch noch das Hauptgebäude und weitere Bauten findet, die aber allesamt gut verteidigt werden. Senden Sie daher die Tiger Assault nach vorne um die ED-Einheiten zu beschäftigen und lassen Sie die Spider unbedingt das Hauptgebäude vernichten, so daß kein neues Kraftwerk mehr gebaut werden kann und die Aktivität des grauen Feindes quasi zum Erliegen kommt.

Schafft man es noch das Biocenter oder gar die Raffinerie zu vernichten ist der Angriff natürlich noch erfolgreicher, meist wird man aber dann überrannt, denn oft startet der Feind einen Gegenangriff. Ziehen Sie Ihre Einheiten nicht zurück, versuchen Sie vielmehr möglichst viele Feinde abzuschießen oder zu beschädigen und bauen Sie in der Basis gleichzeitig neue Einheiten, die Angriffe abwehren können.

Mit einem neuen Dutzend Kampfeinheiten sollte man sich dann den Weg bis zur feindlichen Mine im Südosten freikämpfen können, da der Feind quasi lahmgelegt ist und man so nur noch den grünen im Nordosten fürchten muss. Sichern Sie sich schnellstens die Mine und bauen Sie vor Ort eine neue Raffinerie, so daß endlich ein brauchbarer Finanzstrom zustande kommt! Die Übernahme der feindlichen Waffenfabrik ist zwar nicht unbedingt wichtig, da man meist eh nur mittelschwere Panzer bauen kann, doch dafür sind diese direkt vor Ort verfügbar. Als Option sollte man das also in Betracht ziehen.



Um den grünen Feind dann niederzukämpfen wird man erneut mindestens ein Dutzend

Kampfeinheiten, besser direkt zwei benötigen, da man hier auch vermehrt auf schwere Panzer trifft! Schießen Sie sich durch die Basis und übernehmen Sie Mine, Raffinerie und unbedingt auch den Hafen (Siegbedingung!). Es gilt nachfolgend die Gewässer zu "reinigen" und den Angriff auf die kleine Insel vor der eigenen Küste vorzubereiten.

Dank dreier "Erzkombinate" sollte selbst ein teurer Angriff mit Luftkissenbooten einigermaßen schnell aufzuziehen sein. Besetzen Sie diese mit Tiger Assault und einigen Spider. Lassen Sie die Boote dann erstmal etwas "um die Insel kreisen", so daß ein Landebereich freigeschossen wird. Am besten klappt das im südlichen Bereich, wo auch direkt das wichtigste Ziel, das Kraftwerk liegt. Hat man dieses erstmal vernichtet, kann man die restlichen Gegnermassen nach und nach aufreiben. Landen Sie dazu einfach weitere Einheiten an, der finanziellen und militärischen Übermacht wird der Feind nicht lange widerstehen können!

Mission 2:

Der kaum vorhandene Spaß der ersten Mission geht hier gleich nochmal weiter! Beginnen Sie die Mission daher unbedingt mit guter Laune, später wird man eventuell keine mehr haben!

Nach dem Start baut man zunächst ein Forschungszentrum und wehrt quasi gleichzeitig einen ersten Luftangriff ab. Bauen Sie das Forschungszentrum direkt unter dem Kraftwerk auf und lassen Sie im Hauptgebäude nachfolgend zwei Minen und ein Produktionszentrum produzieren.

Gleichzeitig wird man meist dann auch die ersten richtigen Angriffe abwehren müssen. Kümmern Sie sich daher am besten persönlich um die Verteidigung, die zunächst nach Norden und dann nach Westen hin aktiv werden muss. Sobald wie möglich gilt es weitere Tiger Assault zu bauen um die Angriffe gut abwehren zu können, denn Verstärkung gibt es hier praktischerweise gleich mal keine!

Hat man etwas Ruhe, muss man die vorhandene Mine sprengen und die beiden Neuen möglichst so aufbauen, daß vom großen Erzfeld möglichst viel "verbaut" ist und die Banthas noch gut um die Minen herumkommen, was aber meist eh schwer wird, da man optimalerweise mindestens drei Stück einsetzen sollte. Speichern Sie daher am besten und laden Sie notfalls nochmal neu, wenn sich die Erzförderung als Desaster erweist!



Im Vergleich zur ersten Mission gibts es hier in Sachen Forschung nichts Neues, so daß man mal wieder mit Tiger Assault und Spider auskommen muss.

Das Problem sind aber die kontinuierlichen Angriff aus nördlicher und westlicher Richtung. Aus den Minen kann man leider kaum genug Geld rausziehen um alsbald einen brauchbaren Angriff zu starten. Beide Gegner verschanzen sich hinter günstigen territorialen Verhältnissen, so daß man bei Angriffen stets immer nur einen Teil der Feuerkraft zum Einsatz bringen kann und so aufgrund der vielen Feindeinheiten mit einem kleinen Angriff mit weniger als einem Dutzend Einheiten nichts bewirken kann! Es gilt daher erstmal in der Basis zu bleiben und diese so gut wie möglich zu verteidigen. Bauen Sie sich aus den spärlichen Einkünften nach und nach eine Angriffstruppe zusammen, die leider immer wieder von Angriffen dezimiert wird. Unglücklicherweise rüsten beide Gegner mit der Zeit auf, so daß der eigene "Technologievorsprung" immer weiter zusammenschmilzt. Wird man erstmal von schweren Panzern attackiert, wird man es nachfolgend sehr schwer haben noch erfolgreich zu sein! Es gilt daher schnellstmöglich einen wirkungsvollen Angriff zu starten. Versuchen Sie aber keine halben Dinger!

Erst wenn man eine Truppe aus MINDESTENS einem Dutzend Tiger Assault in bestem Zustand sowie zwei bis vier Spider zur Verfügung hat, gilt es den nächsten Angriff des oranges Feindes abzuwarten. Sobald man diesen abgewehrt hat, startet man direkt den Angriff nach Westen hin (unbedingt vorher speichern, nach Norden bringt erstmal nichts!).

Kämpfen Sie sich am südlichen Kartenrand nun Richtung Westen vor. Achten Sie darauf, daß die widerstandsfähigeren Tiger Assault vorne mitmischen und die Spider ihre überlegene Feuerkraft aus der zweiten Reihe wirken lassen.

Schafft man es bis zur Feindbasis durchzukommen, alles andere wäre eigentlich ein Fehlschlag, gilt es dort direkt das Kraftwerk zu vernichten und den Gegner lahmzulegen. Ist der Widerstand aber doch zu groß sollte man neu laden und versuchen an der Küste entlang vorzurücken, wo meist weniger Gegner sind und von wo aus man auch das Kraftwerk unter Feuer nehmen kann, wodurch man auch erstmal etwas Zeit für einen weiteren Vorstoß bekommt!

Sichern Sie sich dann so schnell wie möglich die feindlichen Erzverarbeitungsanlagen und das Hauptgebäude und bringen Sie weitere Verstärkungen heran, denn der grüne Gegner attackiert nun auch über die westliche Seite. Wagen Sie sich daher erstmal nicht weiter Richtung Norden vor. Bringen Sie den Erzabbau in Gang und bauen Sie massiv weitere Einheiten, denn der grüne Gegner besitzt meist schon viele schwere Panzer.

Dank zweier Minen sollte man nun genügend finanziellen Rückhalt haben um dem Feind ordentlich Paroli bieten zu können. Attackieren Sie optimalerweise über die westliche Seite, wo man besser in die Feindbasis eindringen kann. Hat man diese erstmal durch Vernichtung des Kraftwerks getroffen, wird die restliche Zerstörungsarbeit nur noch etwas Zeit kosten, da man auch die zahlreichen Schnellboote zu Wasser aufmischen muss!

Mission 3:

Entgegen der Vermutung, daß man hier erstmal wieder mit Shadows hatnieren darf, wird man sich auf ganz "normale Weise" und mit dem knappen Budget gegen die ED erwehren! Nach dem Start gilt es daher schnellstens die wichtigen Gebäude zu besetzen und die gesamten Kampfeinheiten entlang der Verteidigungslinie zu postieren. Die feindlichen Angriffe erfolgen vorwiegend aus nördlicher Richtung und mit Flugtransportern mitten in Ihre Basis rein. Die Angriffe sind zwar insgesamt nicht richtig bedrohlich, da vorwiegend mittelschwere Einheiten zum Einsatz kommen, aber aufgrund des knappen Budgets gilt es diese mit möglichst wenigen Verlusten abzuwehren!



Bauen Sie daher so bald wie möglich zusätzliche Tiger Assault. Durch die finanzielle Limitierung wird dies auch erneut Ihre Standardeinheit sein, da sie im Vergleich zu den Spider II einfach deutlich günstiger herzustellen und damit insgesamt kampfstärker ist! Zusätzlich braucht man aber auch noch einige Spider. Bauen Sie diese etwa im Verhältnis 4 oder 5 zu 1.

Sobald die Angriffe abgewehrt wurden (hierbei wichtig: Türme reparieren und die Kleinen mit Raketenwerfern aufrüsten!), konzentriert man sich voll und ganz auf die Produktion weiterer Angriffseinheiten. Hat man ein gutes Dutzend Tiger Assault und drei bis vier Spider zur Verfügung, rückt man am östlichen Kartenrand Richtung Norden vor um die grüne Feindbasis als erste zu attackieren. In der nordöstlichen Kartenecke trifft man auf leichten Widerstand, von dort aus gehts dann aber schnell am nördlichen Kartenrand entlang gen Westen.

Beim Angriff auf die Verteidigungsanlagen müssen die Tiger Assault unbedingt vorpreschen, denn die Spider erleiden beim Beschuss durch die schweren Verteidigungstürme zu schnell starke Schäden!

Kämpfen Sie sich schnell bis ins Basisinnere vor, wo man dann nicht mehr von den Verteidigungstürmen erreicht wird und nur noch einige Kampfeinheiten ausschalten muss. Vernichten Sie zudem so schnell wie möglich das erste Kraftwerk nahe dem Hauptgebäude. Leider ist es damit noch nicht getan! Vernichten Sie nachfolgend noch das Hauptgebäude und tasten Sie sich am nördlichen Kartenrand dann in westliche Richtung vor, wo man noch ein zweites Kraftwerk findet, weshalb die Verteidigungstürme immernoch gefährlich sind! Vernichten Sie das Kraftwerk nach Möglichkeit aus sicherer Entfernung. Erst jetzt ist die gesamte Basis zum Schleifen freigegeben!

Kümmern Sie sich primär um die Verteidigungstürme, die selbst ohne Strom noch von Zeit zu Zeit einen Schuss abgeben können, und bauen Sie in der Basis dann weiter Einheiten bis das Geld verbraucht ist!

Ist die grüne Basis erstmal restlos vernichtet, sammelt man alle Einheiten wieder im eigenen Stützpunkt und rückt dann am südlichen Kartenrand Richtung Westen vor. In der südwestlichen Kartenecke angekommen gehts dann nach Norden, wo man auf die zweite, kleinere Feindbasis trifft. Erneut muss man sich erstmal durch die Verteidigung schießen, bevor man in der Basis selbst die Kraftwerke attackieren kann. Danach heißt es wieder Feuer frei, denn sobald man alle Gebäude vernichtet hat endet die Mission auch bald. Egal wieviele Feindeinheiten noch rumfahren oder wie Ihre Basis inzwischen aussieht..!

Mission 4:

Besetzen Sie zuerst wichtige Gebäude mit Infanteristen und sammeln Sie die Truppen am einzigen Zugang zur Basis, wo auch alsbald ein Angriff des Feindes u.a. auch mit schweren Panzern erfolgt. Damit sollte man jedoch ganz gut zurechtkommen, so daß der Ausbau der Basis nicht gefährdet sein sollte. Die Forschung wird auch bald fertig sein, so daß man mal wieder recht schnell einige Tiger Assault zur Stärkung der Verteidigung bauen sollte.

Regelmäßige Luftangriffe des Gegners werden nachfolgend zusammen mit relativ schwachen Bodenangriffen die Hauptbeschäftigung sein mit der man sich abgibt. Um zumindest die nervigen Bodenangriffe gut handhaben zu können, empfiehlt es sich am nördlichen Kartenrand einen vorgelagerten Posten mit einigen schweren Verteidigungstürmen zu errichten, wo alle Bodentruppen durchmüssen! Hier kann man die Angriffe ganz gut abwehren und gegen die Luftangriffe hilft ein Truppsammelpunkt am Basiseingang.



Dort gilt es dann erneut vor allem Tiger Assault und Spider, aber unbedingt auch einige Spider II zu sammeln. Sobald man ein gutes, gemischtes Dutzend zusammen hat, gilt es den nächsten Bodenangriff des Gegners abzuwarten. Sobald dieser abgeschmettert wurde zieht man mit der Truppe los und folgt dem Weg nach Süden hin. Feuern Sie nur bei stärkerem Beschuss von "oben" zurück und sehen Sie einfach zu, daß sie schnellstmöglich nach Süden kommen, wo man auf dem südlichen Hochplateau erstmal einige Verteidigungstürme ausschalten muss.

Danach attackiert man das gerade noch ein Reichweite befindliche Kraftwerk dort oben und zieht durch das Nadelöhr im Westen Richtung Südwesten. Hier gehts am südlichen Kartenrand entlang Richtung Osten, wo man alsbald die feindliche Raffinerie in Waffenreichweite bekommt, welche man optimalerweise auch noch vernichtet, wodurch der grüne Gegner dann sehr bald sehr still wird! Meist wird der Angriffstrupp es nicht zurück zur eigenen Basis schaffen. Lassen Sie ihn daher am besten bei der Engstelle Stellung beziehen und die angreifenden Truppen bekämpfen um möglichst viele Feindeinheiten noch zu vernichten.

In der Basis baut man unterdessen weitere Truppen. Da die Angriffe alsbald nur noch vom grauen Gegner geführt werden, wird man mit der Verteidigung keine Probleme mehr haben, so daß man bald wieder einen neuen Angriffstrupp aus einem gemischten Dutzend Einheiten dem Feind entgegensenden kann.

In die grüne Basis kann man leider erst vordringen, wenn man die Graue vernichtet hat, so daß man sich diesmal direkt gegen diese wenden muss. Folgen Sie dazu dem Weg zunächst wieder in Richtung Süden, wo man dann etwa in der Kartenmitte wendet und dem weiteren Verlauf wieder nach Norden folgt.

Halten Sie sich nun an der östlichen Felswand, so daß man recht bald das feindliche Kraftwerk auf dem dortigen Plateau findet. Attackieren Sie es schnell und wehren Sie dann die angreifenden Einheiten des Gegners ab.

Meist wird man nun nochmal eine neue Kampftruppe aufstellen müssen um dann in die graue Basis selbst einfallen zu können. Ohne Strom ist der Feind aber mal wieder ziemlich hilflos, so daß der Widerstand bald gebrochen sein wird, denn selbst die schweren Panzer des grünen Feindes sind kaum ein großes Problem, da diese nur passiv rumstehen.

Schießen Sie sich durch die graue Feindbasis und erobern Sie dann das Hauptgebäude und die Erzverarbeitungsanlagen, so daß man endlich auch etwas flotter zu Geld kommt, womit man dann weitere Einheiten baut, die das eroberte Hauptgebäude sichern und dann auch die grüne Basis schleifen. Hat man beide Hauptgebäude erobert und auch noch einzelne Feindobjekte vernichtet endet die Mission.

Mission 5:

Gerade die letzte Mission ist überraschend einfach! Versammeln Sie zunächst einfach die über die Basis verstreuten Kampfteinheiten beim östlichen Zugang und übergeben Sie alle einem defensiven General, der die ersten schwachen Angriffe gut abwehrt. Kümmern Sie sich stattdessen darum die wichtigsten Gebäude zu errichten und die Erzproduktion zum Laufen zu bekommen. Zusätzlich baut man sobald möglich noch einige Tiger Assault und wartet dann auf die Forschung. Die ersten Angriffe erfolgen meist recht spät, so daß man schon während des noch tobenden Kampfes meist schon Shadows bauen kann.



Bauen Sie daher mindestens ein Fahrzeug und lassen Sie dieses mit den Tiger Assault zur Front vorrücken, wo man nun alle Angriffe problemlos abgewehrt werden können.

Da es insgesamt nur recht wenige Angriffe geben wird, muss man die Basis nur wenig befestigen. Trotzdem gilt es die mit leichten Raketentürmen gegen Luftangriffe und anfliegende Truppentransporter gerüstet zu sein.

Warten Sie schließlich einfach bis genügend Geld vorhanden ist um eine kleine Angriffstruppe bestehend aus einem Shadow und mehreren Spider-Einheiten zu bauen. Mit dieser rückt man Richtung Norden vor, wo man auf den ersten Feind trifft, der seine Basis mit zahlreichen Truppen verteidigt.

Metzeln Sie sich vorsichtig durch die Basis bis alle unwichtigen Gebäude vernichtet wurden und sammeln Sie Ihre Kampfeinheiten dann um den feindlichen Hafen. Bevor man diesen erobert muss man aber auf jeden Fall speichern, denn der folgende feindliche Angriff auf das Gebäude ist überraschend heftig, so daß man neben einigen getarnten Einheiten vor allem auch zahlreiche U-Boote bauen muss, so daß auch die Kriegskasse stimmen sollte (daher vorher eventuell das nahe Erzfeld "anbrechen")!

Hat man den Angriff erstmal abgewehrt, kann man sich erstmal auf die weitere Erkundung der Karte konzentrieren. Interessant ist vor allem die Insel im Nordosten, wo das gesuchte BKZ steht. Mit einem massiven Luftangriff kann man hier die Kraftwerke attackieren, wodurch dann die gefährlichen Verteidigungstürme ausfallen, so daß man mit weiteren Luftangriffen oder einer Kampftruppe in Luftkissentransportern reinen Tisch machen kann.

Nachfolgend attackiert man mit U-Booten die verbliebenen Seestreitkräfte des Feindes und bereitet sich auf einen Luftangriff gegen den grünen Gegner vor. Dort sind Kraftwerke, Raffinerie bzw. Mine natürlich die ersten Ziele. Ist der Gegner so erstmal ausgebremst, kann man mit Luftkissentransportern nahe dem eroberten Hafen zur anderen Hälfte der Karte übersetzen und dann mit getarnten Truppen die feindliche Basis attackieren.

Ist auch hier der Hafen erobert wird die Mission schon enden, so daß man sich auch keine Sorgen mehr um Kampfboote auf dem Land machen muss..! :)

Europa

Mission 1:

Schon direkt nach dem Start wird der vorgelagerte Hafen von einem Luftangriff heimgesucht. Kümmern Sie sich jedoch nicht darum und koordinieren Sie die Truppen in Ihrer Basis, dort wird nämlich alsbald ein deutlich unangenehmerer Luftangriff erfolgen!

Statten Sie daher vor allem die Raffinerie und das Hauptgebäude schnellstens mit Infanteristen aus und rüsten Sie sobald wie möglich die leichten Verteidigungstürme mit Raketenerwerfern auf. Da die eigene Basis auf einer Insel liegt gilt es zunächst vor allem etwas gegen die Luftangriffe zu tun. Bauen Sie daher einige zusätzliche Tiger Assault, die recht brauchbar sind und postieren Sie diese nach Westen bei den Erzanlagen, wo die meisten Angriffe beginnen!

Ansonsten gibt es überraschend wenig zu tun. Bringen Sie die Erzverarbeitung in Gang und warten Sie dann bis Shadows verfügbar sind mit denen man die Verteidiger tarnt und somit dann kaum noch Verluste hinnehmen muss.



Zusätzliche Verteidigungstürme sind zwar auch ganz nett, doch man sollte das Geld eher in die Zukunft investieren und gleich Spider II bauen, die man später auch offensiv und nicht nur jetzt zur Flugabwehr benutzen kann!

Das Erkunden der Karte ist dann auch recht schnell geschehen, denn es gilt natürlich erstmal die stattliche Flotte des Feindes zu vernichten bevor man weitere Aktionen durchführen kann, so daß man zunächst nur den Küstenbereich erkunden muß, wo man den neuen Hafen plant.

Warten Sie mit dessen Bau bis man ein gutes Finanzpolster hat und bringen Sie zusätzlich zur "Baustelle" einige getarnte Spider II, die bei der folgenden Abwehrschlacht gegen die angreifende ED-Flotte helfen.

Bauen Sie daher direkt ein U-Boot nach dem anderen und koordinieren Sie die Abwehrbemühungen, so daß die U-Boote sich nicht dämlicherweise gegeneinander torpedieren (wenn zwei hintereinander sind!).

Kommen keine weiteren feindlichen Schiffe mehr heran, kann man mit dem Erkunden der "Meere" und dem Abschießen der verbliebenen feindliche Kräfte auf Wasser beginnen. Zusätzlich sollte man auch direkt aus jeweils sicherer Entfernung die beiden feindlichen Häfen im Westen und Osten vernichten, so daß man endgültig die Seeherrschaft erobert hat. Starten Sie nun einen Angriff auf den grünen Gegner auf der zentralen Insel. Bauen Sie dazu mindestens fünf HellWind und

attackieren Sie am besten zunächst einige Verteidigungstürme an der Küste, so daß man hier später problemlos Truppen anlanden kann. Anschließend attackiert man die Mine und am besten direkt auch noch die beiden Kraftwerke, so daß der Feind kaum noch eine Gefahr darstellt. Eventuell wird man dabei einen zweiten Versuch starten müssen, denn der Feind sammelt mal wieder Raketeninfanteristen. Der Lohn sollte einem aber den zusätzlichen finanziellen Aufwand wert sein! Bleibt von der Luftflotte gar noch etwas übrig, sollte man diese sofort gegen das feindliche Kraftwerk im Osten senden, wo



noch zu Beginn der Mission wenig "Bodenpersonal" stationiert ist, so daß man ein relativ leichtes Ziel vorfindet. Im Stützpunkt baut man unterdessen Luftkissentransporter. Setzen Sie mit diesen eine Angriffstruppe aus Spider, Spider II, einem Shadow und auch direkt einem Minenleger auf der zentralen Insel ab. Kämpfen Sie sich mit der Truppe dann bis in die feindliche Basis vor, wo man auf einige Minenfelder trifft, so daß der mitgenommene Minenräumer zum Einsatz kommen kann bzw. die Minen überhaupt erstmal sichtbar macht, so daß man auch mit einigen gezielten Schüssen "Klarboden machen" kann.

Krallen Sie sich nachfolgend die Erzvorräte und planen Sie den finalen Angriff auf den Feind im Süden. Dort läßt man am besten wieder erstmal einige Bomber im Westen feindliche Verteidigungstürme vernichten, so daß das Anlanden per Luftkissentransporter in aller Ruhe erfolgen kann. Mit dieser Truppe kämpft man sich nach Osten hin durch, wo die feindliche Basis vernichtet wird. Zuletzt muss man nur noch das BKZ am südlichen Kartenrand erobern und schon ist's fertich..!

Mission 2:

Verlagern Sie zu Beginn den größten Teil der Truppen zur "Westfront", wo üblicherweise die ersten Angriffe und meisten erfolgen. Diese sind zwar glücklicherweise nicht allzu stark, trotzdem sollte man hier die Türme aufrüsten und die Truppen in Position bringen, denn nach dem anfänglichen Luftangriff kommen auch noch einige schwere Panzer heran. Zur Unterstützung sollte man daher alsbald auch noch einige Tiger Assault produzieren, nur um auf Nummer sicher zu gehen.

Bis man dann aber endlich Shadows bauen kann wird man nicht sonderlich stark gefordert, so daß man etwas an der Basis basteln und vor allem die Erzversorgung in Gang bringen kann. Hat man erstmal die beiden Fronten mit Shadows ausgestattet ist das Größte auch schon wieder überstanden, denn die folgenden zahmen Angriffe sind nun natürlich kaum noch eine Gefahr.

Beginnen Sie mit dem Erkunden der großen Karte, was wegen der enormen feindlichen Aktivität aber durchaus sehr verlustreich werden kann. Da man mit Geld noch nicht allzu gesegnet ist sollte man zunächst den nördlichen Teil in Richtung der Kartenmitte bevorzugen, wo man



ein unbesetztes Erzfeld findet. Warten Sie bis genügend Geld für eine kleine getarnte Kommandotruppe und zwei MCUs vorhanden ist und lassen Sie diese Truppe dann unter dem Tarnschild eines Shadows dorthin fahren.

Nach der Errichtung heißt es schnellstens den Abbau in Gang zu bringen und aufmerksam zu bleiben, damit der Feind keine Truppen einfliegt oder mit einem der Kampfboote vernichtende Schäden anrichtet.

Mit dem nun einigermaßen gut fließenden Geld betreibt man die Erkundung der Karte weiter und sucht sich einzelne feindliche Ziele für Bomberangriffe heraus. Gerade im Nordwesten kann man dabei recht gefahrlos zuschlagen, so daß man auch baldmöglichst eine Angriffstruppe hierher bringen sollte.

Vernichten Sie "unnötige" Gebäude und sichern Sie sich dann das Erzfeld, womit man endgültig finanziell abgesichert sein wird. Erneut gilt es dann die Minen hier gegen eventuelle Seeangriffe zu schützen, ein kleiner Trupp aus Spider II macht das aber recht souverän!

Da ansonst der südliche Teil der Karte durch den Rhein (wasauchimmer...) vom Nördlichen getrennt ist, muss man sich auf eine Überquerung dessen einstellen. Attackieren Sie daher zunächst die feindliche Seekräfte und bombardieren Sie nach Möglichkeit auch direkt noch die Häfen.

Anschließend gilt es eine große Bomberflotte aufzubauen, die den Bodentruppen den Weg etwas erleichtert. Zielen Sie vornehmlich auf Kraftwerke oder Produktionsanlagen. Ist der Widerstand zu groß sollte man mit dem Angriff warten bis die eigenen Bodentruppen heranrücken, wodurch die feindlichen Kräfte aufgescheucht werden.

Für den Bodenkrieg braucht man dann wieder die Luftkissentransporter und eine gute Landestelle. Je nachdem was einem lieber ist, kann man hier auf eine getarnte Truppe setzen, die man selbst kommandiert oder einfach auf massive Angriffe, die ein General koordiniert. Dank einem guten Finanzpolster kann man den Generälen sogar problemlos Spider und Spider II anvertrauen, welche natürlich etwas stärker als die Tiger Assault sind.

Wie man die feindlichen Truppen nach und nach niedermacht muß ich hier ja nicht mehr beschreiben, so daß die Vernichtung aller Feindeinheiten einfach nur inzwischen langweilige Pflicht sein sollte...

Mission 3:

Und schon wieder explodiert der Schwierigkeitsgrad nahezu, denn hier wird man nach dem Start bald so massiv angegriffen, daß man sich kaum noch zu helfen weiß. Nur durch direkte Anforderung von Verstärkungen wird man einigermaßen zurechtkommen und die Zeit bis zur Produktion von Shadows gut überleben können!

Zusätzlich gilt es sofort die Reparatur der schweren Türme in Auftrag zu geben, denn diese werden meist auch direkt schon unter Feuer genommen, bilden für die Verteidigung zunächst jedoch einen wichtigen Faktor! Nachdem man alle Truppen in den Verteidigungsmodus versetzt und die kampfstarken Einheiten allesamt an die westliche und die südliche Front verlegt hat gilt es erstmal eine Raffinerie zu bauen und die wichtigen Gebäude mit Truppen zu sichern. Dabei ist diesmal sogar die Mine wichtig, denn selbst deren Verlust hat zur Folge, daß man sich auch noch mit den anfliegenden feindlichen Heavy Liftern rumärgern muss, was hier wirklich nicht nötig ist.



Entscheidend sind aber vor allem das Kraftwerk und auch das Forschungszentrum, so daß man mit der eintreffenden Verstärkung nach allen Seiten hin die Verteidigung stärken muss, denn der Feind greift später auch aus östlicher Richtung an!

Bis die Forschung weit genug ist gilt es die Verteidigung zu koordinieren. Lassen Sie dazu weitere Tiger Assault bauen, die vor allem gegen die angreifenden Lufteinheiten effektiv sind und haben Sie ein Auge auf die Versträkungstruppen, die oft schon beim Aufmarsch attackiert werden und nach der Abwehr meist dämlich stehen bleiben!

Bei den Verteidigern sollte man unbedingt darauf achten, daß keine einzelnen Einheiten vorpreschen oder Feind verfolgen und so zum leichten Ziel werden. Halten Sie sich in der Reichweite der Türme, deren Feuerkraft man gut gebrauchen kann!

Sobald dann die Forschung soweit ist gilt es sofort mindestens einen Shadow zu bauen. Seien Sie am besten etwas sparsam und bauen Sie gleich zwei Stück, so daß man die Einheit nicht panisch hin- und herverlegen muss!

Kann man sich aber erstmal im Tarnschatten verstecken hat man es nahezu geschafft. Mit dem nach und nach hereinkommenden Geld baut man die Verteidigung aus und die Basis komplett auf.

Plasmawaffen gibt es hier noch nicht, so daß man erneut auf getarnte Truppen setzen muss, man bekommt jedoch durch manchen Angriff aus dem Off etwas Unterstützung.

Als erstes Ziel gilt es den Gegner im Nordosten zu attackieren, so daß man schnell zu einem weiteren Erzfeld kommt und der Rest der Mission endlich etwas flotter ablaufen kann. Erkunden Sie im weiteren die Karte um die Position der Erzfelder zu bestimmen und auch um lohnenswerte Ziele zu finden, welche es hier durchaus recht oft gibt!

Acht Minen zu errichten hört sich zwar erstmal viel an, doch alleine in der nördlichen Kartenhälfte liegen schon 7 Erzfelder, oft sogar kaum verteidigt, so daß man nur mit einem getarnten Trupp etwas Unruhe stiften muss und dann die feindlichen Minen erobert oder nach der Säuberung selbst ein MCU entsendet.

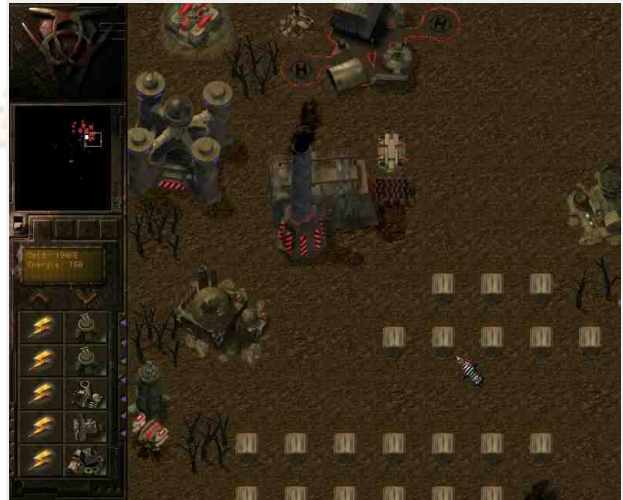
Die beiden Feind im Südosten und -westen muss man nichtmal ernsthaft attackieren um die Mission zu einem erfolgreichen Ende zu bringen!

Mission 4:

Endlich beginnt die "Spezialwaffenzeit". Leider etwas seltsam, denn auf dieser Karte muss man den Gegner nicht nur bekämpfen, sondern auch mit ihm um die sehr begrenzten Ressourcen kämpfen, die an verschiedenen Stellen auf der Karte "abgestellt" wurden!

Doch erstmal gilt es die Angriffe abzuwehren. Verlegen Sie dazu alle Truppen an die südwestliche Front und bauen Sie baldmöglichst noch einige Tiger Assault. Neben der Reparatur der Verteidigungstürme sollte man auch recht bald eine Raffinerie errichten um mit Heavy Liftern dann die Erzcontainer einsammeln zu können.

Diese fliegen die "Lager" glücklicherweise recht selbstständig an, so daß man nur ab und an nachhelfen muss, wenn mal kein Container direkt am Landeplatz vorgefunden wird.



Die Verteidiger halten sich unterdessen im Schutz der schweren Türme, wo man die vergleichsweise schwache Angriffe ganz gut überstehen kann bis Shadow-Technologie zur Verfügung steht, womit dann erstmal alle Probleme recht klein werden.

Damit einem der Gegner nicht zuviel Erz klaut sollte man auch direkt einen Ausfall planen und mit einer kleinen getarnten Truppe die feindliche Raffinerie in südwestliche Richtung vernichten. Ziehen Sie sich dann aber direkt wieder zurück.

Bis Plasma-Waffen zur Verfügung stehen sollte man die Basisumgebung erkunden und "Erzlagerstätten" ausfindig machen, so daß die Heavy Lifter (mindestens zwei, besser drei!) genug Arbeit haben.

Ob man dann die Feinde mit getarnten Truppen attackiert oder auf die Plasma-Waffe setzt, welche aber durch die hohen Kosten und Energieverbrauch nicht ganz optimal einzusetzen sind, ist natürlich jedem überlassen. Aufgrund der Nachteile würde ich jedoch empfehlen erstmal mit einem getarnten Trupp auszurücken und zumindest einen Gegner auf üblichem Wege niederzukämpfen und dann den Rest der Karte zu erkunden, so daß man vielleicht auch mal etwas mit den Plasma-Waffen spielen kann.

Die Vernichtung alle Feinde wird allein damit jedoch äusserst zäh und langatmig, denn der Feind erhält noch mehrmals Unterstützung und selbst weitere "Erzlagerstätten" hinter den Feindbasen helfen nicht unbedingt sehr weiter...

Mission 5:

Das Finale ist zwar gerade zu Beginn wieder recht fordern, aber meiner Einschätzung nach nicht ganz so übel wie die dritte Mission. Trotzdem sollte man direkt einmal die Verstärkung herbeizitieren. Es ist schließlich die letzte Mission und die will man rumkriegen, auch wenn es wie bei der ED nur ein absolut enttäuschendes kurzes "Text-Video" gibt..!

Die Verteidigung muss man Westen und Norden hin verstärkt werden, der Feind greift jedoch an unterschiedlichen Stellen an, je nachdem wie man die eigene Einheiten postiert. Speichern und Laden ist daher die beste Möglichkeit denn man wird meist doch einige Einheiten zu wenig haben um die ganze Front wirklich zu sichern.

Wichtig ist weiterhin vor allem die Sicherung des Kraftwerkes und der Raffinerie, denn Luftangriffe und Enterversuche sind hier absolut üblich!

Kümmern Sie sich dann wie gewohnt um die Koordination der Verteidigung, denn es gilt zunächst mal wieder auf die Forschung zu warten. Etwas Verstärkung in Form von Tiger Assault sollte man sich unbedingt gönnen, da diese vor allem um das Kraftwerk herum eine gute Luftverteidigung aufbauen können, denn gerade das Abwehrfeuer der Spider II richtet mitunter genau soviel Schaden an wie die Angreifer selbst!



Wird die Mine eventuell vernichtet, sollte man dies als Chance sehen auf dem Erzfeld gleich zwei neue Förderanlagen zu errichten, womit man dann recht schnell Geld

zusammenbekommt, was man auch gut gebrauchen kann, denn die Angriffe dünne die Verteidigung doch arg aus. Hat man aber erstmal einen Shadow zur Verfügung gilt es die Verteidigung schnellstmöglich wieder aufzustocken und über die komplette Breite zu tarnen. Vor allem aus nördlicher Richtung wird man oft recht übel attackiert, so daß hier eventuell auch der ein oder andere Verteidigungsturm gut platziert ist, so daß das Hauptgebäude nicht immer alles abbekommt!

Die Plasma-Waffe ist zunächst dann weniger von Interesse.

Sichern Sie den Stützpunkt möglichst gut ab und speichern Sie dann, denn sobald man den PlasmaBlast einsetzt oder mit Fliegern die Erkundung der Karte startet wird man von einem massiven Luftangriff heimgesucht! Sorgen Sie also erstmal dafür, daß man ein gewisses Finanzpolster hat um Verluste an Gebäuden auch ausgleichen zu können und verstärken Sie die Luftabwehr massiv!

Empfehlenswert ist es durchaus erstmal das nächste Erzfeld südlich der eigenen Basis zu erobern und massiv zu sichern. Dort kann man dann beispielsweise auch noch weitere Kraftwerke und die PlasmaBlasts aufbauen, welche bekanntlich enorm viel Strom brauchen.

Die langsame Vernichtung des Feindes mit getarnten Truppen oder dem PlasmaBlast ist dann schon langweilige Routine. Achten Sie lediglich darauf, daß mancher Angriff durchaus starke "Gegenaktionen" auslöst, so daß man die eigene Verteidigung nie vernachlässigen sollte, selbst wenn der Gegner schon recht schwach erscheint (er bekommt nämlich sehr oft noch massive Verstärkungen!).