



Diese Lösung wurde mit der ungepatchten deutschen Version 2.00 gemacht, die zur deutschen Version 2.03 des Hauptprogramms installiert wurde. Als Schwierigkeitsgrad kam der mittlere zum Einsatz, welcher fast genau dem des Hauptprogramms entspricht, was Kenner durchaus dazu bringen wird, den schweren Schwierigkeitsgrad zu wählen! Die Screenshots wurden auf einem System bestehend aus einer Athlon XP 2400+ CPU und 512 MB RAM mittels der integrierten Screenshotfunktion gemacht.

Tipps:

- Da die Video-Briefings mitunter recht viel- und auch nichtssagend sind, sollte man nach dem Start der Mission stets nochmal die Missionsziele in schriftlicher Form aufrufen, sonst könnte man teils leicht etwas falsch verstehen!
- Der Schwierigkeitsgrad ist überraschend mild, denn CABAL wird selten mal wirklich massive Angriffe starten, so daß es für Kenner des Hauptprogramms durchaus empfehlenswert sein kann direkt den höchsten Schwierigkeitsgrad zu wählen...
- Leider kann ich hier mal wieder keine Savegames zur Verfügung stellen, da diese selbst mit maximaler Packdichte (bei WinRAR) noch knapp 9 MB groß wären. Falls jemand Interesse hat, kann ich ihm diese jedoch per Mail zukommen lassen (sofern ich diese dann noch in meinem Besitz habe)

## Mission 1: Bergung des Tacitus

Die Kampagne beginnt noch einfach. Packen Sie zunächst einfach die Ingenieure wieder in den Transporter und legen Sie alle Kampfeinheiten in einer Gruppe, der Sie eine Nummer verpassen, zusammen. Ziehen Sie mit dieser Truppe zunächst Richtung Süden, wobei die beiden anderen Fahrzeuge stets hinter der Kampfgruppe herziehen, aber immer einen Sicherheitsabstand einhalten, so daß sie nicht in Kampfhandlungen Schaden nehmen können.

In der südwestlichen Ecke beobachtet man dann erstmal wie eine Gruppe Mutanten einige NODler ausschalten und zieht dann mit der Truppe am südlichen Kartenrand Richtung Osten.

Unterwegs trifft man auf einige wenige gegnerische Truppen, die kein großes Hindernis darstellen.

In der südöstlichen Ecke angekommen, sammelt man erstmal alle Fahrzeuge und zieht dann Richtung Norden, wo man alsbald das Wrack der Kodiak findet. Senden Sie hier zuerst einen Ingenieur in den Hauptteil und bringen Sie dann den Laster heran, der dann automatisch den Tacitus auflädt.

Unterdessen schickt man die Kampfeinheiten bereits Richtung Westen, wo eine Erhöhung bestiegen wird, von wo aus die Titan-Einheiten die NOD-Einheiten und Gebäude beschießen können, welche nach der Entdeckung der Kodiak am südlichen Kartenrand aufgetaucht sind.

Sobald der LKW dann bereit ist, zieht man mit den Kampfeinheiten in Richtung des nahe gelegenen Landepunktes weiter und erledigt unterwegs alle feindlichen Kräfte.

Hat der Laster dann die Evakuierungsstelle erreicht, ist die Mission auch schon gewonnen!



## Mission 2: Evakuierung von Zivilisten

Die Mission beginnt zwar zunächst unscheinbar, doch man sollte sofort alle Einheiten markieren und in Richtung der südöstlichen Kartenecke losschicken, denn dort wird sehr bald der erste Angriff erfolgen.

Weiterhin empfiehlt es sich sofort weitere Titans in Auftrag zu geben, denn diese stellen hier die einzige, wirklich effektive Einheit dar, welche leider mangels finanziellen Mitteln nicht in Massen hergestellt werden kann.

Der erste Angriff erfolgt, wie bereits erwähnt im Südosten, wo sich einige Tiberiummonster und einige Tiberiumteufel auf die Siedlung stürzen.

Attackieren Sie hier die Gegner einzeln, so daß sie jeden Feind möglichst schnell vernichten.



Verluste unter der Infanterie sind hier leider zu verschmerzen, da man zunächst nur über wenige Titans verfügt.

Sind alle Gegner abgewehrt, soll man noch die Zivilisten zum Evakuierungspunkt begleiten, was aber nicht wirklich nötig ist, da diese den Weg alleine finden und normalerweise auch nicht attackiert werden.

Senden Sie Ihre Truppen daher wieder zurück zur Basis, wo die Truppe durch die ersten neu gebauten Titans verstärkt wird. Lassen Sie die Kampfgruppe jedoch nicht untätig rumstehen, sondern entsenden Sie den Verband sofort Richtung Nordwesten, wo der zweite Angriff erfolgt. Wieder gilt es Tiberiummonster und -teufel abzuwehren, so daß die Zivilisten ebenfalls zum Evakuierungspunkt laufen "können". Diesmal folgt man den Flüchtenden ein Stück Richtung Osten, schlägt dann jedoch den Weg in die nordöstliche Kartenecke ein, wo die dritte Siedlung attackiert wird.

Nach bekanntem Muster verteidigt man hier die Zivilisten. Unterdessen sollte man nach Möglichkeit stets weitere Titans bauen.

Hat man den Angriff im Nordosten abgewehrt, muss man sofort alle Kampfeinheiten zur Basis senden, wo ein weiterer Angriff erfolgt und zudem auch noch eine Reparatur der Titans vorgenommen werden sollte.

Zuletzt rückt man mit den Truppen Richtung Süden vor, wo ein letzter massiver Angriff auf die Stadt erfolgt.

Teilen Sie Ihre Streitmacht hier aber nach Möglichkeit auf und lassen Sie eine kleinere Gruppe beim Basistor zurück, damit sich kein Tiberiumteufel bis in die Basis budeln und dort ungesühnt wüten kann!

Hat man die Gegner wieder dezimiert, wird Verstärkung eingeflogen und die Mission endet schon...

### **Mission 3: Niederschlagung einer Revolte**

Kurz nach dem Start bekommt man im Südosten Verstärkung.

Senden Sie dieses Sondereinsatzkommando sofort zu Ihrer Basis. Dort angekommen postiert man die EMP-Panzer bei den Zugängen und lässt die Infanterie erstmal die beiden Gruppen "beruhigen".

Das erfolgt durch Beschuss mit irgendwelchen seltsamen Waffen, die nicht tödlich sind!

Wurde ein Aufständischer einmal getroffen, gibt er sich friedlich und tritt in der Regel den Rückzug an. Sie können folglich mit dem Sonderkommando völlig bedenkenlos alle Revoluzzer "ruhig" stellen und werden keinem Zivilisten Schaden beibringen!

Ist der Angriff auf die eigene Basis abgewehrt, sollte man direkt mit der Neutralisierung der Anführer beginnen, welche normal immer in gewissen Abständen "aktiviert" werden, wodurch man dann deren Position erfahren würde.

Da die Neutralisierung jedoch das primäre Missionsziel darstellt, sollte man diesen Vorgang etwas beschleunigen, denn gerade im zeitlichen Verlauf werden einige Fahrzeuge unter der Bevölkerung und in Ihrer Basis wüten, die man leider nicht einfach "überzeugen", sondern vielmehr nur durch die EMP-Panzer kurze Zeit stilllegen kann!



Senden Sie daher die Hälfte Ihrer Sonder-Infanterie Richtung Norden, wo man östlich der Brücke im Dorf gleich zwei Rädelsführer findet. Der Erste steht noch am westlichen Eingang nahe des Tunnels (Cursor über Person halten um die Status zu erfahren), während der Zweite weiter östlich direkt an dem grünen Tiberiumfeld rumlungert.

Lassen Sie Ihre Truppen dann hier stehen, denn zahlreiche Zivilisten versuchen alsbald einige Gebäude zu schleifen!

Der zweite Teil des Kommandos bricht unterdessen Richtung Süden auf, wo erstmal direkt unter Ihrer Basis der erste Anführer bei den ersten Einrichtungen entdeckt wird.

Ist er neutralisiert sendet man die Infanterie in die südwestliche Kartenecke, wo der letzte Aufständischen-Führer auf der Straße rumsteht und auf seine Neutralisierung wartet.

Unterdessen muss man dann meist bei der Basis die EMP-Panzer geschickt einsetzen, so daß sich die drei Fahrzeuge nicht selbst lahmlegen, dafür aber möglichst viele aggressive Fahrzeuge!

Zusätzlich gilt es einen zivilen Bus aufzuhalten, der durch die Sandsack-Barrikaden bricht und versucht ein Gebäude in Kamikaze-Manier zu rammen!

Zwar wird das Fahrzeug durch einen EMP zerstört, doch das ist scheinbar weniger tragisch.

Hat man erstmal alle vier Führer ausgeschaltet, enden die Feindseligkeiten fast sofort und kurz darauf proklamiert einer wieder den Frieden - Erfolg!



## Mission 4: Im Zentrum des Feindes

Bauen Sie zunächst an Ort und Stelle Ihre Basis auf. Die erste Phase ist noch recht knifflig, da man alsbald die ersten Angriffe abwehren muss. Diese bestehen üblicherweise aus einigen Cyborgs, die man noch recht leicht abwehren kann, was sich später dann auch kaum ändern wird.

Lassen Sie trotzdem die Ernter möglichst zuerst blaues Tiberium ernten, damit der Basisaufbau schnell vonstatten geht, man so flink wie möglich weitere Sammler zur Verfügung hat und die ersten Titans vom Band rollen.

Zur Abwehr gilt es aber zunächst zusätzliche Granatwerfer auszubilden, die von einigen Sanitätern unterstützt werden und so recht gut gegen die angreifenden Cyborg-Trupps vorgehen können.

Hat man dann erstmal eine kleine Gruppe Titans zur Verfügung (mindestens deren fünf) zieht man mit diesen am östlichen Kartenrand Richtung Norden, wo man die ersten der beiden

"Versorgungsbrücken" findet. Währenddessen sollte man aber nicht untätig warten, sondern lieber schon einmal mindestens fünf Gleitjäger in Auftrag geben, denn mit etwas Pech, wird die Titan-Truppe von einer Artillerie-Einheit unter Beschuss genommen.

In diesem Fall müssen dann die Gleitjäger ausrücken (Position der wird durch Beschuss bekannt!) und die Artillerie angreifen, die normalerweise keine oder kaum Luftverteidigung bei sich hat.

Sollte dem mal doch nicht so sein, empfiehlt es sich die Titans zurückzuziehen und erstmal gegen die Artillerie loszuschlagen.

Hat man die Brücke im Norden aber erstmal vernichtet, erleichtert man sich den weiteren Ablauf der Mission doch recht stark,

da dort immer recht starke Einheiten herbeikommen, während die Brücke im Westen den Gegner meist nur mit einigen Cyborgs versorgt!

Bauen Sie daher erstmal weiter Ihre Basis auf und versuchen Sie keine größeren Angriffe, da die gegnerische Basis ausladend und gut gesichert ist (sowohl mit Flaks, als auch Bodenabwehrabwaffen!). Hat man dann eine Staffel aus fünf Orcas zur Verfügung, sollte man sich an die Sprengung der westlichen Brücke machen. Da die Position der Brücke zwar bekannt ist, aber der direkte Luftweg dorthin leider versperrt ist, muss man einen kleinen Trick anwenden. Senden Sie dazu zuerst einige Gleitjäger in die südwestliche Kartenecke, wo es eine kleine Insel zu entdecken gibt. Senden Sie Ihre Orcas dann dorthin und lassen Sie sich von dort aus dann die



Brücke anfliegen, damit die Flieger nicht durch die zahllosen Flaks zerstört werden. Ist die Brücke vernichtet oder die Munition verschossen, muss man die Gleiter dann natürlich wieder manuell über die südwestliche Kartenecke zur Basis zurückleiten, denn diese nehmen ansonst den direkten und tödlichen Weg!

Wurde der Gegner dann vom regelmäßigen Nachschub abgeschnitten, kann man mit den ersten offensiven Aktionen beginnen. Attackieren Sie hierzu zunächst die feindlichen Ernter, die sich alsbald an die Tiberiumfelder nahe Ihrer Basis wagen. Halten Sie hier jedoch die Luftwaffe in Bereitschaft, denn mitunter kann eine Artillerie-Einheit (falls sie nicht schon früher vernichtet wurde) Ihre Truppe beim Angriff stören.

Attackieren Sie dann wieder durch Lufteinheiten die wenigen Verteidigungsgebäude beim Zugang zum oberen Plateau, wo die feindliche Basis beginnt. Anschließend rückt man mit einer Titan-Kampftruppe (mindestens 10 Einheiten) vor und besetzt die Stadt im Nordosten.

Dort findet man dann die Techniker, die in einem weißen Hochhaus auf Ihre Ankunft warten. Hat man diese befreit, sollte man die Titans einfach nahe bei der Stadt "parken", denn vorerst wird man sie nicht weiter verwenden können. Trotzdem sollte man stetig weitere Titans produzieren, denn für den finalen Angriff wird man einige benötigen.

Vorerst muss man jedoch mit gezielter Taktik vorgehen, sprich im Nordwesten am ersten Generator für die Laserzäune ansetzen. Bauen Sie dazu drei Amphibientransporter (einer tut's zwar auch, das Übersetzen dauert dann jedoch entsprechend länger!). Besetzen Sie einen mit den Technikern und Sanitätern und die beiden anderen mit Granatwerfern.

Zusätzlich sollte man eine Abordnung aus ca. 10 Gleitjägern abstellen oder zusätzlich ausbilden. Senden Sie dann diese Truppe über die südwestliche Kartenecke zu Landestelle nah der zerstörten Brücke.

Lassen Sie dort zunächst die Gleitjäger vorrücken und die Cyborgs vernichten. Anschließend lädt man die Kampftruppen aus, die sich dann den wehrlosen Gebäuden annehmen.

Hat man sich bis zum Generator vorgearbeitet, lässt man die Infanterie einen Angriff auf die eingebuddelten Panzer starten, was das Feuer der Verteidiger ablenkt, so daß man schnell einen Techniker in das Zielgebäude schleusen kann, was dann auch sofort den nahen Laserzaun deaktiviert.

Vernichten Sie dann mit der Infanterie die Panzer und lassen Sie gleichzeitig die Gleitjäger gegen den Obelisk des Lichts hinter dem Zaun vorgehen. Erst wenn dieser vernichtet wurde kann man die Infanterie weiter in die Basis vordringen lassen, wo man nahe dem südwestlichen Eingang einige Kraftwerke und Flaks vernichten kann.

Um nun gegen das zweite Zielgebäude vorgehen zu können, muss man nun auf geballte Feuerkraft setzen, denn die Verteidigungslinien lassen sich nicht mehr weiter austricksen.

Sie sollten folglich zwischenzeitlich gut 20 Titans bei der Stadt versammelt haben. Rücken Sie mit dieser Truppe nun direkt Richtung Westen los, wo man erstmal den vorgelagerten Posten mit dem ersten Obelisk (noch recht gut durch einen Luftangriff zu vernichten) plattschießt.

Weiter Richtung Westen trifft man dann auf die eigentlichen Verteidigungsanlagen, wo glücklicherweise ebenfalls der Laserzaun ausser Betrieb gesetzt wurde. Da man hier wegen der massiven Luftverteidigung nicht mehr mit Orcas agieren kann, muss man in einem schnellen Angriff mit den Titans gegen den Obelisken vorgehen. Erst wenn dieser vernichtet wurde kann man sich den Lasertürmen und Flaks annehmen. Ist die Verteidigungslinie aber erstmal vernichtet, sollte man die Truppe direkt wieder zurückziehen und auf der tiefer gelegenen Ebene zum westlichen Eingang marschieren, wobei man unterwegs von unten zwei Flaks ausschalten kann.



Dort attackiert man zunächst die beiden Flak-Geschütze. Sind diese vernichtet, kann man vergleichsweise gefahrlos die Orcas herbeirufen, die dann den Obelisken vernichten. Fallen Sie dann über die Reste der Verteidigung her und sammeln Sie Ihre Truppen an dieser Stelle. Rücken Sie dann auf die zweite Generatorstation vor, welche leider durch einen weiteren Obelisken verteidigt wird. Da hier die Luftverteidigung äußerst massiv ausfällt, muss man auf einen verlustreichen Bodenangriff setzen. Rücken Sie dazu gleichzeitig mit allen verfügbaren Titans auf den Obelisken vor und lassen Sie ihn direkt unter Feuer nehmen.

Unterdessen kann man zudem einen Techniker ins Zielgebäude senden, da der Obelisk das Feuer dann immer auf die angreifenden Titans lenkt!

Nebenbei: Lassen Sie die Idee, das Generatorgebäude zu vernichten direkt wieder fallen, da dies nicht zur Deaktivierung der Laserzäune führt, die man dann zwar "manuell" deaktivieren kann, was dann aber zusätzlichen Aufwand bedeutet und bei aktiver Verteidigung weitere Verluste provoziert! Ist der Obelisk vernichtet und der Laserzaun deaktiviert, kann man mit der gesamten Bodenstreitmacht ins Basisinnere vordringen. Dort findet man zahlreiche Cyborgs und Flaks vor, so daß ein kombinierter Boden-Luft-Angriff ausscheidet und man recht mühevoll mit Titans den Gegner niederkämpfen muss.

Sobald man sich den Weg zum Generator-Gebäude einigermaßen freigeschossen hat, sollte man hier unter Feuerschutz einen Techniker heranbringen. Dieser deaktiviert dann auch die letzten Laserzäune um "CABALS-Datenzentrum", so daß man dort nur noch einen Ingenieur "einführen" muss.

## Mission 5: Der Tag des Dogmas

Nach dem Start sollte man erstmal die Artillerie-Einheit verankern und die in Sichtweite befindlichen Tiberium-Monster wegbomben.

Danach schickt man den Ghoststalker, welcher hier die wichtigste Einheit darstellt, da der Moloch auf lange Zeit hin durch Tiberiumpflanzen "gefangen" ist, auf der unteren Ebene Richtung Westen, wo man direkt einige Spinner entdeckt. Die Gläubigen warten um die beiden Schlünder der Pflanze herum auf Ihren Angriff, während der Priester die Flucht ergreift.



Mit Moloch und Ghoststalker bekommt man die Gläubigen schnell unter Kontrolle, so daß der Ghoststalker dem Priester gen Westen folgen kann. Nehmen Sie dabei unbedingt den Medic mit, denn der Ghoststalker kann im Folgenden kaum noch Hilfe vom Moloch erwarten, welche sich daran machen sollte die beiden Zentren der Tiberiumpflanze zu attackieren.

Die Vernichtung dieser gestaltet sich zwar als langwierige Aufgabe, welche man zwar durch den Ghoststalker etwas verringern kann, was jedoch nicht allzu viel bringt, da die Tentakeln nur langsam zurückweichen und so den Moloch doch noch eine gute Zeit lang blockieren.

Bis zur nordwestlichen Kartenecke muss man sich dann einiger Tiberiummonster erwehren, was dank Medic aber kein Problem sein sollte. Kisten die man auf dieser Karte findet enthalten übrigens vornehmlich Heilpakete, die dem Medic durchaus sehr nützlich sein können, da er sich selbst nicht heilen kann (ebenso wie der Moloch).

In der nordwestlichen Ecke kann man dann weitere Spinner, die einen Tiberiumschwimmer bewundern, erledigen und den Laster bei den Gebäuden sprengen, was eine erste Kiste hervorbringt. Weiter gehts dann Richtung Süden, wo man auf der erhöhten Ebene einen ersten Pyramiden-Tempel findet. Schicken Sie den Archäologen hinein, welcher den Tempel natürlich direkt als den Falschen erkennt.

Weiter geht's daher am westlichen Kartenrand über einen stark verseuchten Weg, der zudem einige Tiberiummonster bereit hält. In der südwestlichen Kartenecke findet man dann neben weiteren Gläubigen und Tiberiummonstern auch den zweiten Tempel, welcher sich als ebenso unbrauchbar erweist.

Wichtig: Sobald der Archäologe im Tempel ist, geht meist ein "Gewitter" auf das Tiberiumfeld nieder, welches dieses zur Explosion bringt. Halten Sie Ihre Einheiten daher etwas vom blauen Feld weg.

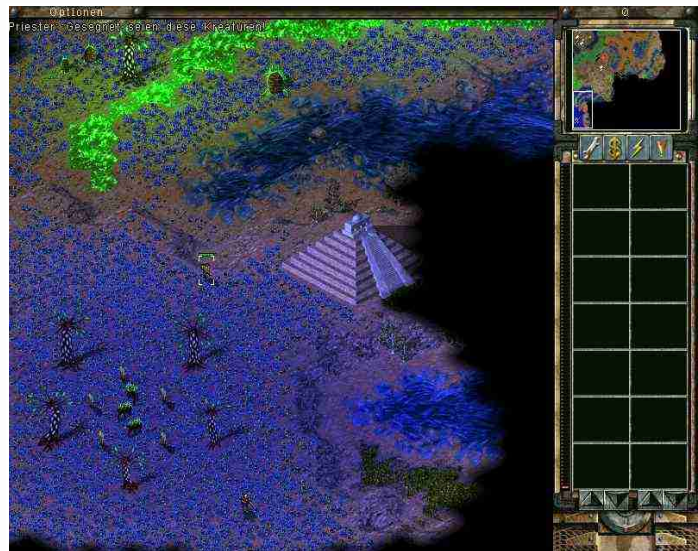
Sind die Explosionen erstmal abgeklungen, zieht man weiter am südlichen Kartenrand Richtung Osten.

Dort trifft man bei einem Tiberiumfeld in einer kleinen Senke weitere Gegner, die man diesmal nur mit der direkten Unterstützung des Medics attackieren sollte, da die Gegner hier schon sehr stark sind!

Kämpfen Sie sich dann weiter Richtung Osten durch, bis Sie auf dem höheren Plateau die letzte, diesmal sogar recht stark bewachte Pyramide finden. Sobald alle Wachen erledigt wurden, ruft man hier den Archäologen herbei, der dann auch den Tacitus birgt.

Senden Sie dann den Archäologen zum nahen Evakuierungspunkt südlich des Startpunktes. Da man die ganze Truppe evakuieren muss, sollte man zwischenzeitlich auch den Moloch in Bewegung gesetzt haben, wenngleich dessen Vernichtung im südlichen "Adern-Feld" eigentlich am schnellsten zum Erfolg führt, da man ansonst noch ewig lange auf das Zurückziehen der Tentakeln warten muss.

Erst wenn alle überlebenden Einheiten den Transporter erreicht haben, hebt dieser ab...



## Mission 6: Flucht vor CABAL

Natürlich geht die unheilige Allianz alsbald zu Bruch, so daß man zu Beginn das flüchtende Wissenschaftler-Team leiten muss. Führen Sie dazu die Einheiten, allen voran Dr. Boudreau, direkt von den Feindeinheiten um CABALS-Rechenzentrum weg in Richtung Südosten. Hat man etwas Abstand zur Basis gewonnen, sollte man die Kampfeinheiten "wenden" und die verfolgenden Cyborgs angreifen lassen.

Dr. Boudreau läuft zwischenzeitlich weiter Richtung Südosten, wo man in einer Senke den Stützpunkt findet, der leider weniger gut aussieht.

Senden Sie zuerst Dr. Boudreau zur Evakuierungsstelle in der Basismitte und bringen Sie gleichzeitig die Reparaturarbeiten in Gang, so daß man mit der eintreffenden Verstärkung direkt der Wiederaufbau beginnen kann.

Sammeln Sie Ihre verbliebenen Truppen an der nördlichen Verteidigungseinrichtung bauen Sie hier schnellstmöglich den zweiten Verteidigungsturm mit einem RGB-Werfer aus.

Bilden Sie zusätzlich einige Granatwerfer aus, welche vor allem bei Panzerangriffen recht brauchbar sind. Da der Gegner erstmal jedoch vergleichsweise passiv ist, kann man recht ruhig die Basis ausbauen. Wichtig ist hier erstmal vor allem die Ressourcengewinnung. Lassen Sie die Ernter deshalb die nahen blauen Tiberiumfelder abernten, was deutlich schneller dringend benötigtes Geld bringt.

Mit einem Infanteristen sollte man zudem gleichzeitig die nahe Umgebung erkunden, die vor allem in nördliche Richtung viele Tiberiumfelder bietet.

Sobald wie möglich sollte man dann zur weiteren Verteidigungsstärkung eine EMP-Kanone bauen um angreifende Gegner lahmzulegen und getarnte Einheiten zu enthüllen. Nützlich hierbei ebenfalls zwei mobile Sensorfahrzeuge, die an beiden Basseiten unsichtbare Gegner enttarnen. Sobald die Tiberium-Ernte dann erstmal in Schwung gebracht wurde, kann man die Verteidigung mit Titans und Moloch-Artillerie verstärken. Zusätzlich sollte Disruptor-Panzer bauen, da diese schlagkräftiger sind.

Einen Angriff auf die rote Basis, die zwar als verbündet gilt, sollte man einfach hinnehmen, da diese eh keine Kampfkraft aufbringen kann und bald alle Gebäude verkauft werden.

Konzentrieren Sie sich daher lieber auf die Verteidigung (vor allem der Ernter, die bald nach Nordosten ausschwärmen müssen) und den Aufbau einer Angriffsarmee. Diese sollte vornehmlich aus Disruptor-Panzern und Moloch-Artillerie bestehen. Zusätzlich braucht man mindestens einen Carryall.

Der Gegenangriff beginnt dann mit einem taktischen Manöver. Erkunden Sie die Erhöhung vor der feindlichen Basis und landen Sie dann dort zuerst eine Sensoreinheit. Nachfolgend werden gute zehn Moloch-Einheiten auf das Plateau geflogen und dann nach der Sensoreinheit und möglichst nahe zum Feind hin in Stellung gebracht.





Lassen Sie die Artillerie dann vornehmlich die Verteidigungsgebäude attackieren und sammeln Sie die Disruptor-Panzer beim nahen Tiberiumfeld, wo man dann auch gleichzeitig die feindlichen Ernter dezimieren kann.

Bekommen die Moloch-Einheiten keine Ziele mehr in Reichweite, muss man alle wieder per Carryall auf den Boden zurückholen und dort dann erneut postieren. Rücken Sie dann Stück für Stück vor und ziehen Sie stets mit der Sensoreinheit nach, damit man die ganzen getarnten Einheiten und Gebäude erkennen kann.

Sind die Verteidigungsgebäude erstmal vernichtet, kann man mit den Disruptor-Panzern einfallen und CABALS-Kern attackieren.

Danach muss man einfach nur den rest der Basis schleifen, wobei die Vernichtung des Bauhofs im hinteren Teil natürlich ein primäres Ziel darstellt, das den Kampf deutlich verkürzen wird....

## Mission 7: Die Cyborgs kommen

Nach dem Absetzen des Commanders lässt man diesen in nordöstliche Richtung laufen, wo man die eigene Basis findet, die aber gerade von CABALs Truppen demontiert wird.

Nach der Sequenz bekommt man dann den Auftrag die drei Siedlungen zu warnen.

Laufen Sie daher zunächst Richtung Südosten, wo man bald auf zwei feindliche Cyborgs trifft. Nähern Sie sich diesen nicht und warten Sie erstmal ab, denn die beiden ziehen sich sehr bald zurück, so daß man vorsichtig dem Weg folgen kann, der dann direkt zum ersten Dorf führt.

Dort bedankt man sich artig und sprengt extra für Sie vier Laster, die je eine

Geldkiste geladen haben, welche man sich dann auch direkt unter den Nagel reißen sollte.

Zusätzlich kommen neben einigen Mutanten-Soldaten auch ein paar "Normale" aus den Häusern, die man dann mitnehmen darf.

Brechen Sie mit diesen dann Richtung Südwesten auf, wo man beim Tiberiumfeld einen gegnerischen Cyborgmäher trifft.



Lassen Sie die gerade erst erhaltenen Kampfeinheiten diesen Feind angreifen und den Commander abseits davon weiter Richtung Südwesten laufen, wo man bei der Brücke das zweite Dorf findet, wo man weitere Infanterie-Einheiten und einen Sammler geschenkt bekommt.

Sammeln Sie dann Ihre Infanterie und lassen Sie diese gegebenenfalls gemeinsam den Cyborg-Mäher angreifen. Der Commander kann unterdessen zum Fluss runterlaufen, wo man auf der Eisfläche eine Kiste findet, die weitere 2000\$ bringt. Später sollte man den Commander alle Kisten auf dem Eis einsammeln lassen, da dies wertvolle Credits bringt!

Vorerst gilt es dann aber mit allen Einheiten (ausgenommen dem Sammler) über die Brücke zu laufen. Auf der anderen Seite sieht man sich das Gefangenenerlager an und umgeht es dann in großem Bogen entlang dem Fluss. Weiter nördlich findet man dann auch gleich das dritte Dorf, wo man weitere Unterstützung erhält.

Gliedern Sie hier wie gewohnt die neuen Einheiten in Ihren Trupp ein und überqueren Sie dann die Brücke Richtung Nordwesten, wo man zum Bürgermeister der Stadt läuft, der einem dann freundlicherweise gleich mal einfach so ein MBF schenkt.

Laufen Sie dann weiter Richtung Osten, wo Sie weitere Verstärkungen bei der kaputten Brücke erhalten.

Unter anderem erhält man hier aber auch einen Ingenieur, mit dem man die Brücke reparieren kann, so daß man quasi wieder am Anfang beim eigenen Stützpunkt angekommen ist.

Greifen Sie dort nun mit den gesammelten Einheiten die "Hausbesetzer" an und verjagen Sie alle Feinde aus Ihrer Basis. Installieren Sie dann den Bauhof und bringen Sie schnellstmöglich die Tiberium-Ernte in Schwung. Zusätzlich sollte man schnellstmöglich die beiden Türme mit einem Geschütze versehen und die eigenen Truppen dahinter stationiert lassen.

Zu Beginn wird der Gegner öfter versuchen mit einem Untergrund-BMT einige

Cyborgs in Ihrer Basis zu bringen und dort dann die Kraftwerke anzugreifen. Halten Sie Ihre Infanterie daher stets etwas hinter der Verteidigungslinie, so daß diese schneller bei den Kraftwerken ist um auf Angriffe zu reagieren.

Während der Commander dann die Geldkisten auf dem Fluss einsammelt (sein Verlust ist nicht tragisch und hat keinen Einfluss auf die Mission), baut man die Ernter-Flotte aus und lässt zuerst die Felder östlich und westlich der Basis abgrasen, wobei man auf dem östlichen Plateau stets auf feindliche Angriffe gefasst sein muss, da ein Meteoritenschauer die Zugänge dazu freisprengt. Bauen Sie daher zunächst vor allem einige Titans, die man für die Basisverteidigung einspannt. Mit weiteren finanziellen Mitteln kann man dann eine Angriffstruppe aus Disruptor-Panzern und Moloch-Artillerie aufbauen. Hat man etwa zehn Panzer und genauso viele Artillerie-Einheiten (inklusive eines Sensor-Fahrzeugs), sollte man Richtung Süden vorrücken, wo man südlich des Dorfes eine kleinere NOD-Basis auf dem Hügel findet.

Tasten Sie sich hier mit der Artillerie langsam heran, bis Sie die beiden Obelisken des Lichts vernichten können und senden Sie dann die Disruptor-Panzer vor. Während diese direkt die Verteidigungseinheiten attackieren, zieht man die Artillerie näher heran und lässt diese dann die Gebäude attackieren.

Hat man erstmal eine Bresche in die Verteidigung geschlagen, kann man mit der Artillerie meist recht gut die Basis kleinschießen, so daß sich die Disruptor-Panzer den Erntern und einzelnen Einheiten widmen können.

Anschließend lässt man beschädigte Einheiten reparieren und Verluste aufstocken.

Ziehen Sie dann über die nahe Brücke in Richtung des Gefangenenlagers. Achten Sie unbedingt darauf, wo Ihre Einheiten lang fahren, denn der kürzeste Weg führt über den zugefrorenen Fluss, der Ihre Einheiten aber nicht trägt!!

Sammeln Sie Ihre Einheiten hinter der Brücke und lassen Sie die Artillerie den Angriff eröffnen. Hat man die Kampfeinheiten dezimiert, können die Disruptor-Panzer die Gebäude niedermachen, achten Sie jedoch darauf nicht zu weit Richtung Westen zu kommen, denn dort hat der Gegner zahlreiche Artillerie-Einheiten postiert!

Tasten Sie sich deshalb nach der Vernichtung des Lagers am Fluss entlang vorsichtig Richtung Westen vor und ziehen Sie Ihre Artillerie so lange vor, bis Sie die Verteidigungsgebäude in Reichweite haben.



Da der Gegner doch einige Artillerie-Geschütze in petto hat, sollte man dann für einen weiteren Angriff mal nicht auf die langsamen Disruptor-Panzer, sondern auf vergleichsweise flinke Schwebepanzer setzen.

Bauen Sie mindestens deren zehn Stück und rufen Sie diese herbei. Hat die Artillerie erstmal die beiden Obelisken des Lichts beim Zugang zum höher gelegenen Plateau vernichtet, kann man die Schwebepanzer hochsenden, welche sich vornehmlich der Artillerie annehmen. Gleichzeitig zieht natürlich die Artillerie nach, die dank Sensoreinheit die getarnten Gebäude unter Feuer nehmen kann.

Zusätzlich sollte man natürlich auch die Disruptor-Panzer hochsenden, welche direkt tiefer in die Basis vordringen und dort die wichtigen Gebäude wie Bauhof und Waffenfabrik angreifen. Hat man dann die gegnerische Verteidigung dann erstmal geknackt und ist in die Basis vorgedrungen, sollte deren restlose Vernichtung kein Problem mehr darstellen...

## Mission 8: Produktionspause

Nach dem Start selektiert man alle Einheiten und sendet diese zur unter Feuer stehenden Tankstelle westlich des Startpunktes. Achten Sie darauf, dass die Einheiten unter der Brücke hindurch vorrücken und nicht etwa versuchen über die Brücke vorzurücken, was angesichts zweier Obelisken des Lichts desaströs wäre!

Von der Tankstelle aus marschiert man dann weiter Richtung Westen bis zu einem weiteren Dorf. Nachdem dort CABALS Truppen die Zivilbevölkerung mitgenommen hat, kann man relativ gefahrlos einrücken und dann Richtung Süden aufbrechen.



Dort erklimmt man mit den beiden Schwebepanzern und dem Cyborg die höher gelegene Ebene, wo man fast problemlos in die feindliche Basis einfallen kann, wo man hinter der Radarstation das gesuchte Kontrollzentrum findet.

Lassen Sie die Schwebepanzer einen Laserzaun-Turm zerstören, so daß der Cyborg zwischen die Gebäude laufen kann.

Das führt dann auch direkt zum Ausbreiten des Virus, so daß Sie einige gegnerische Einheiten unter Ihre Kontrolle bringen können. Weiterhin wird ein neues Gebiet entdeckt, das man über den Zugang im Nordwesten erreicht.

Bevor die Verstärkung eintrifft gilt es dann erstmal die Gegner etwas zu dezimieren. Ziehen Sie dazu Ihre Einheiten, inklusive der durch den Virus Steuerbaren, zusammen und greifen Sie erstmal die ausgebrochenen Cyborg-Mäher an.

Anschließend vernichtet man die verbliebenen Gebäude bei der vernichteten Kontrolleinrichtung, wagt sich aber nicht weiter vor, da die beiden Obelisken bei der Brücke gleichzeitig den Zugang zum höheren Plateau mit den Kraftwerken blockieren.

Senden Sie Ihre Truppen stattdessen über die Brücke im Nordwesten zum Tiberiumfeld nördlich der feindlichen Basis, wo man direkt einige Ernter vernichten kann, bevor der Gegner einige Artillerie-Einheiten zu deren Schutz heranbringt.

Unterdessen trifft meist auch die Verstärkung ein, die direkt bei den vernichteten Kontrollzentralen abgeladen wird. Nutzen Sie hier direkt die beiden Artillerie-Einheiten um die Obelisken zu vernichten, während die restlichen Einheiten Flaks oder sonstige Gebäude in Reichweite angreifen. Das MBF schickt man dabei zur Tankstelle, wo man eine vergleichsweise gute Position zum Basisbau hat, da hier für die wichtige erste Zeit relativ viel Tiberium in der Nähe ist.

Während man dann langsam die Basis aufbaut, sollte man sich nur um die Säuberung des Tiberiumfeldes südlich der ehemaligen Feindbasis sowie die Vernichtung des Tiberiumadern-Organismus im Osten kümmern, da gerade letzterer die spätere Tiberium-Ernte durchaus behindern kann! Optimal ist hier ein Angriff durch einige Orca-Bomber. Bauen Sie dann langsam eine Truppe aus ca. zehn Disruptor-Panzern und zehn Moloch-Einheiten auf. Gleichzeitig ist es durchaus empfehlenswert mit dem Silo-Trick möglichst weit westwärts eine EMP-Kanone zu errichten, damit man die feindliche Verteidigungslinie (insbesondere die Artillerie) lahmlegen kann.



Ist dies alles getan, sammelt man seine Einheiten nahe dem Tiberiumfeld im Nordwesten und lässt dann einen EMP-Puls auf die feindliche Stellung niedergehen. Bringen Sie dann schnell die Artillerie vor, die die Obelisken des Lichtes unter Feuer nehmen. Sind diese vernichtet, rücken die Disruptor-Panzer vor und greifen die verbliebenen Einheiten an.

Gleichzeitig sollte man die Artillerie weiter vorrücken lassen, so daß diese sofort die feindlichen Gebäude unter Feuer nehmen kann, wenn die Disruptoren tiefer in die Basis vordringen.

Hat man dann erstmal einen "Fuß in der Tür", sollte die komplette Vernichtung der Basis reine Routine sein. Lediglich die Verteidigungslinie am südlichen Kartenrand könnte nochmal etwas koordinatorische Anstrengung erforderlich machen...

## Mission 9: Der Kern des Problems

Die letzte Mission beginnt actionreich. Reagieren Sie zunächst schnell und aktivieren Sie in der Nähe des feindlichen Kommando-Cyborgs den mobilen EMP-Werfer, damit der gefährliche Kämpfer ruhig gestellt wird.

Vernichten Sie dann alle feindlichen Einheiten und überqueren Sie dann die rechte Brücke, wo man auf der anderen Seite auf zwei Artillerie-Einheiten trifft. Vernichten Sie diese schnellstmöglich und attackieren Sie dann mit Hilfe der eintreffenden Verstärkung die beiden Artilleriegeschütze bei der anderen Brücke.



Nutzen Sie hier am besten den schnellen EMP-Panzer um die Artillerie lahmzulegen, so daß die langsameren Kampfeinheiten gefahrlos auf den Feind vorrücken können.

Bringen Sie dann alle Einheiten über die Brücke und errichten Sie, meiner Meinung nach, am besten nahe der linken Brücke Ihre Basis. Die Ernter können für den Moment auf der kleinen "Insel" gefahrlos grasen, während man die Basis aufbaut und beginnt die Verteidigung zu organisieren.

Unterdessen sollte man bereits mit einem Werwolf die Umgebung erkunden. Wagen Sie sich dabei nicht zu weit nach Norden vor, denn dort sind zahlreiche Artillerie-Einheiten stationiert, denen man jedch bei konstantem Lauftempo prima entkommen kann! Richten Sie Ihre Erkundungstouren daher vornehmlich bis zum Bereich nach Norden hin, wo der Beschuss beginnt, und dann Richtung Westen und Osten aus.

Während man im Osten außer einigen größeren Tiberiumfeldern nicht viel findet, ist die Erkundung des Westen deutlich interessanter!

Schon sehr bald werden Sie nämlich von CABAL attackiert werden, allerdings nicht per Kampfeinheiten, sondern durch Langstreckenraketen, die durchaus ärgerlich sind, da sie die Betonierung des Basisbereiches fordern oder diesen ansonst etwas umpflügen und unbebaubar machen! Da die sonstigen Angriffe nicht sonderlich stark ausfallen, sollte man daher so bald wie möglich gegen die Quelle dieses Raketen-Ungemachs vorgehen. Diese liegt in der südwestlichen Kartenecke, just bei einer der zu erobernden Kontrollstationen. Verteidigungsgebäude sind dort zwar nicht anzutreffen, dafür jedoch einige Cyborg-Mäher, weshalb man baldmöglichst gut zehn Schwebepanzer bauen und entsenden sollte.



Lassen Sie diese direkt am südlichen Kartenrand entlangschweben, damit sie nicht durch irgendwelche Feinde aufgehalten werden und greifen Sie dann die Verteidiger an. Danach kümmert man sich um die Silos und lässt einen Amphibientruppentransporter einen Ingenieur ankarren, der dann die Kontrollstation übernimmt.

Damit sollten die die kontinuierlichen Raketenangriffe der Vergangenheit angehören, welche üblicherweise auf die Artillerie oder sonstige Truppenverbände niedergehen, was durchaus ärgerlich ist und die Verteidigungsbemühungen stark verzögern kann!

Als erste offensive Maßnahme sollte man sich dann aus dem "Würgegriff" der Artillerie-Einheiten lösen, was durchaus einfach ist. Da man deren Position durch die Erkundungstour mit dem Werwolf bereits wissen sollte, kann man einige Gleitjäger ausbilden und diese zu dem jeweiligen Artillerie-Geschütz senden.

Da jene vorwiegend alleine auf irgendwelchen Anhöhen postiert sind, kann man sie leicht ausschalten und somit Platz für "offensive Reaktionen" auf anstehende Angriffe (anrückende Gegner per EMP lahmlegen und dann einen "Ausfall" der Verteidiger initiieren) schaffen. Bevor ich dann zur Beschreibung weiterer Angriffe übergehe, möchte ich noch etwas zu den weiteren Angriffsformen sagen.

Diese lassen sich in drei weitere, eigentlich nur einzeln vorkommende, Angriffsarten unterscheiden:

1. Angriffe durch einige Artillerie-Einheiten aus westlicher Richtung. Hier fahren stets einige einzelne Artillerie-Einheiten des Gegners heran und eröffnen das Feuer auf Ihre Basis, was man meist dank EMP oder eigener Artillerie recht schnell abstellen kann. Die Angriffe sind keine Bedrohung aber ärgerlich.

2. Angriffe auf das "Herz" Ihrer Basis durch Tunnelpanzer. Die Angriffe selbst richten sich zwar eher selten gegen den Bauhof, aber doch meist gegen wichtige Einheiten oder Gebäude, so daß man hier schnell, aber mit Bedacht reagieren muss.



Achten Sie vor allem darauf, dass Ihre eigene Artillerie nicht einfach auf den Feind in der Basis feuert, was oft noch größere Schäden verursacht!

3. Intervall-Angriffe durch eine Staffel Banshee.

Diese erfolgen erst später, dann aber meist beständig und immer gegen das gleiche Ziel (sofern es denn nicht vernichtet wurde). Die Abwehr sollte daher auf diesen Angriff durch Aufstellung einiger Flaks durchaus ausreichend sein. Interessant ist weiterhin, dass nach dem Angriff die Banshees nicht zur Basis zurückkehren, sondern sich vielmehr nahe Ihrer Basis niederlassen, wo man sie dann vernichten kann, was die Vermutung nahelegt, dass es sich hierbei um einen geskripteten Angriff aus dem "Off" handelt.

Insgesamt betrachtet sind diese Angriffe jedoch kein wirkliches Problem, so daß man sich schon recht bald auf den eigentlichen Angriff konzentrieren kann. Rücken Sie dazu mit einer Truppe aus Schwebepanzer- oder Disruptor-Panzern zunächst direkt Richtung Osten vor, wo man am östlichen Kartenrand einen Zugang zum höher gelegenen Tiberiumplateau aufsprengen kann.

Erkunden Sie dann dort vorsichtig die Gegend und greifen Sie feindliche Ernter an. Erst wenn man einen EMP-Puls und einen Ionenangriff zur Verfügung hat, sollte man sich weiter nach Norden wagen, denn dort hat der Gegner einige Obelisken und etwas Artillerie in Position.

Vor allem erstere sind eine durchaus beachtliche Gefahr, welche man mit einem Ionenschlag schnell neutralisieren kann, so daß die Angriffstruppe wenig Schäden einstecken muss.

Gleichzeitig sollte man einen Angriff durch (wenn entfernungsstechnisch möglich) einen EMP-Angriff vorbereiten. Achten Sie hierbei darauf, dass Ihre Truppen nicht selbst lahmgelegt werden.

Rücken Sie dann am besten Richtung Nordwesten vor, wo man etwas nördlich der Kartenmitte eine weitere Kontrollstation findet. Hat man sich diese unter den Nagel gerissen und ansonst das Umfeld gesäubert, empfiehlt es sich der feindlichen Basis im Südwesten anzunehmen, welche eigentlich das schwerste Ziel darstellt, da der Gegner hier massiv auf Tarnung setzt.

Warten Sie daher wieder bis ein Ionenschlag verfügbar ist und sammeln Sie dann Ihre Angriffstruppe vor der feindlichen Basis.



Warten Sie daher wieder bis ein Ionenschlag verfügbar ist und sammeln Sie dann Ihre Angriffstruppe vor der feindlichen Basis.

Warten Sie daher wieder bis ein Ionenschlag verfügbar ist und sammeln Sie dann Ihre Angriffstruppe vor der feindlichen Basis.

Zusätzlich braucht man hier aber eine Sensoreinheit, damit man die getarnten Feindeinheiten sichtbar gemacht bekommt.

Senden Sie anfänglich am besten einige Infanteristen vor, was Artillerie und Obelisken zum Enttarnen veranlasst, was man dann auch direkt nutzen und einen Ionenschlag befehlen sollte. Da der Gegner hier auch über zahlreiche Flaks verfügt, muss leider die Luftunterstützung am Boden bleiben, so daß man allenfalls per Silo-Trick einen EMP-Werfer näher zur Feindbasis bringen kann um dort die Verteidigung lahmzulegen.

Das reicht aber durchaus schon aus, wenn man die feindliche Artillerie lahmlegt und die Obelisken per Ionenschlag vernichtet, kann man dann eine Sensoreinheit nahe der Feindlinie postieren, so daß die Artillerie das Feuer eröffnen und die gefährlichsten Ziele schnell vernichten kann.

Hat man die verzwickte Verteidigungsanlage erstmal eingeschert, kann man in die Basis dahinter vorstoßen, wo man dann aber nochmals einige Verteidigungseinrichtungen findet (über einen westlichen Zugang kann man zwar ohne Verteidigungsanlagen angreifen, doch dort gibt es nur für Schwebepanzer ein Durchkommen, da ein Tiberiumschlund die gesamte Gegend verseucht hat!). Ziehen Sie einfach Ihre Artillerie nach um die Verteidigung dann zu vernichten, so daß die restlichen Einheiten gefahrlos in der Basis wüten können.

Zuletzt geht es dann schließlich gegen den kleinen Posten im Nordosten. Hier sind Disruptor-Panzer eigentlich für den Angriff fast optimal. Senden Sie aber erstmal eine einzelne Einheit über die Brücke und lassen Sie die anderen davor warten, denn der Gegner feuert hier einen EMP ab und legt so Ihre Panzer lahm. Zusätzlich kommen zahlreiche Cyborgs aus dem Boden, was dann durchaus unangenehm werden kann.

Stößt man dann aber erst später mit der Haupttruppe vor, kann man die Cyborgs sehr gut durch überlappendes Feuer dezimieren!

Rücken Sie dann über die Brücke weiter vor und vernichten Sie die wenigen Gebäude um die Kontrollstation herum. Bevor Sie dann aber die Station einnehmen, sollten Sie unbedingt speichern und sich über die Konsequenzen im Klaren sein! CABAL wird eine letzte Geheimwaffe gegen Sie einsetzen, einen riesigen, schlecht animierten Kampfroboter, der sich aus einem Gebäude in seinem "Rechenzentrum" verwandelt.



Das Vieh nimmt dann auch sofort Kurs auf Ihre Basis und ist nur durch Vernichtung zu stoppen, was durchaus ein ansprechendes Angriffsvolumen benötigt!

Es gilt daher erstmal Ihre Streitkraft auf die Verteidigung einzurichten. Zwar kann man die Mission auch direkt zum Ende bringen indem man CABALS Rechenzentrum direkt attackiert und vernichtet, was zehn Orca-Bomber trotz der stark verbesserten Obelisken des Lichts, die auch gegen Luftziele vorgehen können, durchaus recht einfach erreichen können!

Das wäre aber natürlich schlicht langweilig.

Trotzdem sollte man sich gute zehn Orca-Bomber gönnen, die den Koloss schon mal auf dessen Weg etwas bearbeiten, damit man später nicht ganz so horrende Verluste erleiden muss. Zusätzlich sollte man auch einen Ionenschlag bereit halten, denn weitere Spezialwaffen, wie EMP, haben keinerlei Wirkung auf den Gegner. Einzig eine Haftdrohne kann man in seinem Weg platzieren und so seinen Gang minimal verlangsamen, was auch durchaus eine interessante Option ist, wozu man dann aber erstmal seinen Weg auskundschaften muss.



Dieser ist davon abhängig, ob man im Westen bei dem großen

Tiberiummonster-Feld den Durchgang weggesprengt hat. Hat man dies nicht getan, nimmt das Monster einen kleinen Umweg durch die nördlichen Schluchten, was aber durchaus nicht schlimm ist, da der Weg hier wohl etwas länger dauert, man hier ebenfalls gut eine Haftdrohne anbringen kann und sich überhaupt die Hoffnung, dass der Gegner durch die Tentakeln beschädigt wird, sich nicht erfüllen wird!

Da man nach der Eroberung der letzten Kontrollstation die gesamte Karte aufgedeckt bekommt, sollte dann die Beobachtung des Gegners kein Problem sein. Senden Sie ihm am besten schnellstmöglich die Orca-Staffel entgegen, damit diese dann noch schnell vor dem Eintreffen bei Ihrer Basis einen zweiten Angriff fliegen kann.

Die Basis selbst sollte man mit mindestens zehn Artillerie-Einheiten befestigen, die vornehmlich am westlichen Rand postiert werden. Weiterhin braucht man eine Art "Köder", der den verlustreichen Kampf mit dem Koloss aufnimmt, so daß dieser seine Position kaum verändert und damit die Wirkung der Artillerie verstärkt wird.

Dazu eignen sich eigentlich alle Kampfeinheiten gleich gut, wobei man natürlich ein paar mehr oder weniger einsetzen muss, je nachdem ob man auf Titans, Schwebepanzer oder Disruptor-Panzer setzt.

Auf jeden Fall braucht man ebenfalls mindestens deren zehn Stück, zumindest wenn man zweimal die Orca-Bomber hat angreifen und den Gegner per Ionenkanone beschossen hat. Ansonst sollte man durchaus sogar 15-20 Einheiten aufbieten können.

Alternativ kann man den Gegner natürlich auch im offenen Feld stellen oder nur mit einem Einheitentyp attackieren. An Disruptor-Panzern benötigt man beispielsweise deren 15 Fahrzeuge und einen gut getimten Angriff. Zwar wird man den Gegner wohl vernichten können, doch dabei eben massive Verluste erleiden, denn jeder Schuss des Roboters fordert meist direkt eine Einheit. Selbst der mächtige Mammoth MK.II wird mit zwei Treffern vernichtet!



Glücklicherweise verfügt das Monster jedoch über keine Luftverteidigung, so daß selbst ein massiver Luftangriff durch mehr als zehn Orca-Bomber als Vernichtungsoption in Frage kommt. Insgesamt eine nette Spielerei zum Ende der Kampagne.

Hat man den Koloss erstmal vernichtet, muss man nur noch CABALS Rechenzentrum vernichten, was wie bereits erwähnt mit zehn Bombern oder gar weniger (nach einem Ionenangriff) durchaus kein Problem darstellt, ja selbst ein Artillerie-Angriff von den vorgelagerten Felsen aus ist eine interessante Option, da man dort sogar den gefährlichen Lasern ganz aus dem Weg gehen kann, die ansonst erneut einige Verluste fordern werden...



# NOD

## Mission 1: Operation Neustart

Nachdem man die Kontrolle übernommen hat, lässt man einen Raketeninfanterist die explosiven Behälter beim Verteidigungswall beschließen und sendet dann alle Einheiten in die südwestlichen Kartenecke.

Von dort aus geht's dann am südlichen Kartenrand entlang Richtung Osten, wo man bei einem Tiberiumfeld einen "gestrandeten" Truppentransporter findet, dessen Insassen alsbald von einigen Tiberiumteufeln ausgeschaltet werden kann.

Nähern Sie sich dann dem Fahrzeug und laden Sie einen Ingenieur, die drei Raketeninfanteristen sowie einen Cyborg ein.

Fahren Sie dann am östlichen Kartenrand durchs Wasser Richtung Norden. Dort landet man an und fährt zum Tempel von NOD, wo man erstmal alle Insassen auslädt, den Ingenieur das Gebäude einnehmen lässt und dann direkt wieder alle Infanteristen einlädt.

Fahren Sie dann mit dem Transporter direkt über die Straße zum Bereich nordwestlich, wo man neben dem Lagerhaus eine Kiste sowie einen bald flüchtenden LKW findet. Fahren Sie am besten direkt mit dem Amphibientransporter über die Kiste, womit man dann auch das zweite Teil für CABAL erobert hat.

Folgen Sie dann dem flüchtenden LKW, der den dritten Teil für die KI transportiert.

Bleiben Sie stets möglichst nahe beim LKW, denn dieser wird alsbald die Straße verlassen und Richtung Nordwesten ausscheren, wo man unbedingt mit durch das offene Tor fahren muss.

Dahinter lädt man dann auf dem Landeplatz die Truppen aus. Während der Cyborg feindliche Infanteristen abwehrt, feuern die Raketeninfanteristen auf den LKW, bis dieser explodiert und so eine weitere Kiste freigibt.

Schnappen Sie sich diese und laden Sie dann gleich wieder alle Truppen ein und senden Sie das Fahrzeug in die nordöstliche Kartenecke. Von dort geht's dann Richtung Süden, wo man den bekannten Weg wieder zurück bis zum Startpunkt zurücklegt, wo dann ein Untergrundtransporter wartet...



## Mission 2: Saat der Zerstörung

Laufen Sie mit den Toxin-Cyborgs zunächst Richtung Norden und fallen Sie dann über das Dorf am Ufer des Flusses her, wo man alle Zivilisten "überzeugt". Danach sendet man einen Ingenieur zum Brückenhäuschen und repariert die Brücke zur "Genesis-Senke". Ziehen Sie dann Ihre Truppen wieder auf die Erhöhung am östlichen Kartenrand zurück.

Die Zivilisten laufen nun alle zur Genesis-Senke und locken dann zahlreiche Tiberium-Monster oder sonstiges Kropp-Zeug an, das die Siedlung vernichtet und sich dann auf macht auch die GDI-Anlagen zu attackieren. Damit man nicht eventuell selbst Opfer der Tiberium-Lebensformen wird, sollte man sich zunächst vornehm zurückhalten und warten bis die nächsten beiden Dörfer auf der Karte aufgedeckt werden. Dort wird zunächst vor allem das Erste attackiert, weshalb man einen Untergrundtransporter mit zwei Toxin-Cyborgs beladen und zum zweiten Siedlung in der nordwestlichen Kartenecke senden sollte. Halten Sie sich dort von den GDI-Infanteristen fern und beschließen Sie nur die nahen Zivilisten, welche dann wieder den Weg zur Senke antreten.

Ziehen Sie sich dann wieder zurück und senden Sie den Transporter zum ersten Dorf, sobald dort alles vernichtet wurde und nur noch ein paar Zivilisten planlos herumstehen. Sind auch diese wieder überzeugt, kann man seine Truppen wieder zurückziehen.

Die Tiberium-Lebensformen greifen dann schließlich die Stadt im Südwesten an.

Wieder wartet man bis nur noch die Zivilisten einsam in der Gegend herumstehen und die Tiberium-Viecher sich an die GDI-Basis machen. Senden Sie dann per Untergrund-BMT zwei Toxin-Cyborgs gen Südwesten, wo die letzten Zivilisten überzeugt werden. Zuletzt muss man dann einfach nur noch warten, bis die GDI-Basis vollständig vernichtet wurde...harr harr, fies! ;)



### Mission 3: Tratos' letzter Kampf

Diese Mission ist eigentlich, sobald man den richtigen Weg kennt, ein absolutes Kinderspiel! Leider sind die Infos nach dem Start etwas rar und man muss sich erstmal einige Gedanken darüber machen, was genau gemacht werden soll und vor allem wie man hier vorgehen muss! Zuerst gilt es einen herbeikommenden LKW zu "verwanzen". Lassen Sie dazu eine Haftdrohne bis zum Wasser östlich der Senke fliegen. Von dort aus geht es dann direkt Richtung Norden, wo man in einen vorgelagerten GDI-Posten völlig ungestört eindringen kann. Da der LKW durch einen Ghoststalker untersucht und bei Verwanzung vernichtet wird, muss man die Haftdrohne hier im Vorposten mitten auf der Straße im Boden verankern, wo dann der LKW drüberfährt und doch noch erwischt wird. Dieser fährt dann eine Runde durch die gegnerische Basis, was zwar schon einige Ziele teilweise enthüllt, was aber garnichtmal so wichtig ist, denn zuerst gilt es die gegnerische Radarstation zu erobern.



Laden Sie dazu aus einem Untergrund-BMT erstmal alle Einheiten aus und nur den Ingenieur wieder ein. Senden Sie nun das Untergrund-BMT zur Radarstation bzw. zum nahegelegenen, unbetonierten Platz mit den Kisten. Dort angekommen entlädt man ganz schnell den Ingenieur und sendet das wertvolle Fahrzeug sofort zurück zum Startpunkt, während Ersterer die Radarstation einnimmt. Im Moment hat man nun zwar noch kein Radarbild (mangels Strom), doch dafür wurden durch diese Aktion bereits vier Kraftwerke vollständig enthüllt, sowie die Position von Tratos in der nordöstlichen Kartenecke bekannt!

Als nächstes gilt es dann alle gegebenen Truppen zum Vorposten zu bringen, wo man in den Ecken fern der Verteidigungseinrichtungen und des Ghoststalkers problemlos "auftauchen" und die Truppen entladen kann. Bringen Sie alle Kampfeinheiten zu einer Truppe zusammen, ordnen Sie die Cyborgs in die erste Linie ein und senden Sie dann die Truppe dem Ghoststalker entgegen, welcher unbedingt zuerst erledigt werden muss!

Erst nach dessen Ausschaltung vernichtet man den Verteidigungsturm. Unterdessen kann man bereits das Kraftwerke und die Kaserne einnehmen, wodurch man dann endgültig den "Überblick" erhält.



Bilden Sie im Folgenden mindestens drei, besser vier Ingenieure aus und besetzen Sie je ein Untergrund-BMT mit zwei Ingenieuren.

Das erste Fahrzeug sendet man zu den beiden eingemauerten Kraftwerken östlich der Kartenmitte.

Lassen Sie das BMT hier direkt neben dem Verteidigungsturm aus dem Boden kommen, entladen Sie wieder schnell die Ingenieure und lassen Sie dann das BMT direkt wieder den Rückzug antreten. Die Ingenieure nehmen dann flink die beiden Kraftwerke ein, welche man dann sofort verkauft. Mit den herauskommenden Infanteristen kann man den Turm attackieren, welcher auf diese kurze Distanz meist keine effektive Gegenwehr zustande bringt.

Die beiden Infanteristen dann aber durch ein BMT zu evakuieren ist dann aber zuviel des Guten, denn man hat und braucht schlagkräftigere Einheiten und der Verlust eines BMTs wiegt zu schwer, als man dieses Abenteuer wagen sollte..!

Kümmern Sie sich stattdessen um die beiden Kraftwerke im Norden. Dort kann man mit Ingenieuren nicht wirklich was anfangen, weshalb man ein BMT voller Raketen-Infanterie entsenden sollte, welche die Kraftwerke in alle Ruhe vernichten und wieder verschwinden können! Die letzten beiden Ziele bzw. das Letzte, da man bereits im Vorposten ein Kraftwerk erobert hat, liegen dann leider nicht im sichtbaren Kartenbereich. Es gilt daher nun die verbliebenen Haftdrohnen als Sonden zu missbrauchen, welche man vom Startpunkt aus Richtung Osten sendet. Dort trifft man zwar auf dem Wasser einige Raketenpanzer, die man aber durch beständige Bewegung recht gut ausmanövrieren kann.

Suchen Sie daher notfalls mit mehreren Drohnen die kleine Insel vor dem Festland, wo zwei weitere Kraftwerke postiert sind. Achten Sie dabei darauf, dass die Raketenpanzer nicht zu den Kraftwerken gelockt werden, wo sie dann für das BMT eine große Gefahr darstellen können. Wenden Sie daher notfalls für "Weglock-Aktionen" notfalls weitere Drohnen auf - gebrauchen kann man diese ansonst eh nicht mehr!

Hat man erstmal die Position der Kraftwerke erkundet, ist es ein Leichtes einen Tunnelpanzer samt ein oder zwei Ingenieuren zu entsenden und so mindestens ein Kraftwerk, was ausreicht um den Feuersturm-Wall im Nordosten abzuschalten, zu beseitigen.

Entscheidend ist es, daß das BMT sicher zurück zum Vorposten kommt, wo man dann alle drei Fahrzeuge mit Kampfeinheiten (notfalls einige Granatwerfer ausbilden) besetzt.

Senden Sie diese dann geschlossen gen Nordosten, wo man an der Stelle des explodierten Feuersturm-Generators die einzige nicht betonierte Fläche findet, die zwei BMTs gleichzeitig auftauchen lässt, so daß man hier trotzdem schnell handeln muss, sonst dreht ein BMT ab und landet irgendwo, wo es garnicht hin soll!

Entladen Sie dann natürlich schnellstmöglich die Truppen und wehren Sie die ersten Verteidiger an. Da man Tratos nicht sofort erreichen kann und den Bereich nahe den Verteidigungsgeschützen meiden sollte, empfiehlt es sich die Kommzentrale zu attackieren, so daß man Stratos in den Rücken fallen kann...

## Mission 4: Auslöschung aller Mutanten

Fahren Sie mit den Einheiten zunächst etwas Richtung Nordwesten und errichten Sie auf der ersten größeren Ebene Ihre Basis. Während man diese langsam hochzieht sendet man gleichzeitig die drei Tarnkappenpanzer aus um die Schluchten der zerklüfteten Karte zu erkunden. Achten Sie hierbei nur darauf, möglichst keine gegnerischen Soldaten zu überfahren oder über Tentakeln zu fahren, was die Panzer stets enttarnt!

Mit etwas Geschick kann man so fast die ganze Karte bis zur feindlichen Basis erkunden! Unterdessen kann man die Basis fast unbesorgt aufbauen, denn die ersten Angriffe erfolgen erst recht spät und dann auch nur recht schwach. Sie sollten daher erst später weitere Kampfseinheiten, bevorzugt Maulwurfpanzer, bauen, welche man dann vor allem zur Befestigung der Basis einsetzen sollte.

Bauen Sie dann später fleißig Maulwurfpanzer, einige Artillerie-Einheiten und eine Staffel Harpyien. Mit Letzteren vernichtet man die zahlreichen Vorposten, die meist eh nur mit wenigen Infanteristen besetzt sind, was den Vormarsch der Hauptstreitmacht nur unbedeutend verlangsamt. Zusätzlich sollte man im Norden die letzte Stellung des Gegners vor der eigentlichen Basis vernichten, da die beiden Artillerie-Einheiten zusammen mit dem Mammutpanzer doch recht schlagkräftig sind.

Anschließend sammelt man dort oben seine Einheiten für den Angriff auf die gegnerische Basis, während man im eigenen Stützpunkt sicherheitshalber weitere Einheiten produzieren sollte.

Bringen Sie im Norden dann die Artillerie in Stellung, so daß diese die gegnerische Basis unter Feuer nehmen kann, weiterhin aber genügend Platz für die Maulwurfpanzer ist, die sich vor der Artillerie einbuddeln sollten.

Die stärkste Waffe des Gegners wird dann meist beim ersten Angriff auf die Feindbasis losgelassen - die "Hundes des Krieges". Das ist jedoch nur eine Meute Tiberiumteufel, die man mit geballter Feuerkraft ganz gut kleinkriegen sollte.

Rücken Sie dann langsam weiter vor, denn wenn man zu schnell in die Basis eindringt, wird der Laster mit dem Tacitus sofort unter Ihre Kontrolle gestellt und der Gegner eröffnet dann das Feuer auf den LKW, was natürlich je nach Anzahl der Feindeinheiten durchaus zu dessen Vernichtung führen kann!

Stoßen Sie daher erst tiefer in die Basis vor, wenn Sie die gegnerischen Truppen einigermaßen dezimiert haben. Hat man den LKW dann erstmal, muss man ihn sofort aus der Basis und zum Evakuierungspunkt im Südosten leiten. Widmen Sie folglich dem LKW fortan Ihre Aufmerksamkeit, sonst wählt dieser gar einen ungünstigen Weg über ein Tentakelfeld..!



## Mission 5: Flucht vor CABAL

Kurz, aber mitunter knackig!

Nach dem Start fährt man zunächst mit allen kampffähigen Einheiten auf die Erhebung nördlich, wo ein einzelner Cyborg ein Gebäude bearbeitet. Vernichten Sie ihn und nehmen Sie die drei NodMots aus der Siedlung mit.

Bewegen Sie sich dann Richtung Westen und attackieren Sie mit allen Einheiten den herbeikommenden Cyborg-Mäher. Ist er vernichtet sendet man ein einzelnes Erkundungsfahrzeug weiter nach Westen, wo man den Zugang zum erhöhten Plateau am nördlichen Kartenrand sucht.

Dort werden drei Ingenieure von zwei Cyborgs verfolgt.

Holen Sie sofort die restlichen Einheiten nach und achten Sie darauf, dass diese nicht zu weit in das Dorf geraten, das von CABALS Truppen attackiert wird.

Hat man die beiden Cyborgs vernichtet, bekommt man die drei Ingenieure und kann auf dem Plateau weiter westwärts den Zugang zum Flugfeld freisprengen.

Dort angekommen sendet man direkt einen Ingenieur in die Sendestation (Gebäude mit den Satellitenschüsseln). Zaudern Sie dann aber nicht lange, denn Ihre Verfolger sind auch bald wieder hinter Ihnen!

Nutzen Sie daher die verbliebenen

Ingenieure um die Landeplätze einzunehmen und senden Sie schon mal alle Einheiten Richtung Nordwesten. Dort erscheint kurz darauf die "Montauk", die etwas wie irgendein Käfer aussieht.

Sobald die erste Einheit dort angekommen ist, gilt die Mission als gewonnen. Sie müssen also nur darauf achten, dass die schnellen Fahrzeuge nicht über den Tentakelteppich eines Tiberiumschlunds fahren...



## Mission 6: Die Stunde der Not

Wieder eine Mission, die mit der richtigen Taktik binnen kürzester Zeit zu schaffen ist.

Nach dem Start sendet man dazu direkt die drei Tarnkappenpanzer aus. Während einer am südlichen Kartenrand gen Westen fährt, machen sich die beiden anderen auf Richtung Norden.

Der Erste fährt bis zum teils zugefrorenen Fluss und erkundet dort den Bereich. Das Dorf ignoriert man komplett, denn jeder Angriff, sowie jede enttarnte Einheit, lockt sofort eine Meute Orcas herbei, die alles kurz und klein macht!

Lassen Sie den Panzer dann beim Zugang zum Fluss stehen und widmen Sie sich dem

anderen Trupp. Der ignoriert das andere Dorf ebenfalls auf seinem Weg und überquert die nahe Brücke. Fahren Sie dann am Ufer entlang Richtung Süden und suchen Sie den etwa in der Kartenmitte liegenden Tunnel am Fluss.

Lassen Sie die Panzer dann dort stehen und speichern Sie erstmal. Nachfolgend muss man mit dem ersten Tarnkappenpanzer über die Eisdecke zum Tunneleingang vorstoßen. Geben Sie dazu den Fahrbefehl und lassen Sie die Einheit dann einfach fahren. Normalerweise wählt sie den Weg so, daß sie stets über eine sichere Eisscholle fährt, die dann zwar brüchig wird, doch durch die ununterbrochene Bewegung sollte dies nichts ausmachen, so daß der Panzer sicher zum Tunneleingang kommt.

Klappt das nicht, sollten Sie neu laden und einen weiteren Versuch starten bzw. noch etwas warten, bis sich die Eisdecke etwas verstärkt hat.

Hat man den Tarnkappenpanzer dann erstmal durch den Tunnel geschleust, steht dieser auch schon mitten in der feindlichen Basis. Erkunden Sie diese etwas nach Osten hin, wo man direkt das Ziel, die Radarstation, findet.



Klären Sie hier den Bereich westlich dieses Gebäudes auf, so daß man dem Untergrund-BMT Fahrbefehle geben kann. Laden Sie in diesen die drei Ingenieure und senden Sie ihn zum nahen, unbetonierten Platz bei der Radarstation. Kurz bevor der Panzer dann aus dem Boden schießt, kann man noch als kleines Ablenkungsmanöver einen der mobilen Tarngeneratoren etwas umherfahren lassen, was sofort die Orcas zum Starten bringt.

Ist das BMT erstmal aufgetaucht, entlädt man direkt die Ingenieure und sendet einen zur Radarstation. Diese erreicht jener meist auch ohne Probleme, was dann die Mission sofort erfolgreich enden lässt..!

## Mission 7: Tag der Vergeltung

Direkt nach dem Start muss man bereits einige Cyborgs abwehren. Stellen Sie dazu am besten die Spielgeschwindigkeit etwas herunter. Lassen Sie die Artillerie dann sofort Posten beziehen und wenn möglich auch die Maulwurfpanzer sich in den Boden buddeln.

Hat man die Angriffe von beiden Seiten erstmal abgewehrt, kann man in Ruhe an Ort und Stelle die Basis errichten. Bauen Sie diese am besten nach Osten hin aus, da man dort ausreichende Tiberiumvorkommen findet.

Da CABAL sehr passiv agiert, muss man nicht groß auf Basisverteidigung achten

und kann vielmehr mit einem Tarnkappenpanzer einen großen Teil der Karte erkunden. Unterdessen kann man die Basis mit mindestens fünf Landeplätzen ausrüsten, wo man dann direkt Harpyien installiert.

Mit diesen kann man dann die Cyborgs im Südwesten bei der Brücke völlig gefahrlos vernichten, so daß man beide Brücken problemlos mit einem Ingenieur reparieren kann. Nachfolgend erhält man dann in regelmäßigen Abständen Verstärkung in Form einige Teufelszungen, Maulwurfpanzer und Artillerie (meist zwei Einheiten pro "Welle").

Als erstes größeres Ziel empfiehlt sich dann der Posten im Nordosten. Dort vernichten die Harpyien die beiden Obelisksen, so daß man völlig gefahrlos die Kraftwerke und die Raketensilos vernichten kann. Ist dies geschehen, sollte man die gegnerische Tiberiumversorgung kappen. Senden Sie dazu einige Teufelszungen zu den beiden Raffinerien im Norden.

Sind diese vernichtet, sollte man die Einheiten zurückbeordern, denn weitere Angriffe sind eigentlich nur mit Artillerie oder einem massiven Panzeraufgebot möglich, denn die Hauptbasis ist recht gut verteidigt und zudem auch noch durch zwei Tarngeneratoren geschützt!

Sammeln Sie daher auf dem Plateau südlich der Feindbasis einige Artillerie-Einheiten und bringen Sie eine Mobile Sensoreinheit herbei. Diese postiert man dann so, daß die Verteidigungseinrichtungen der Feindbasis vernichtet werden können. Leider baut der Gegner vernichtetet Gebäude stets wieder auf, so daß ein langsames Vorantasten nicht unbedingt optimal ist.

Bringen Sie daher lieber eine Truppe aus mindestens zehn Tarnkappenpanzer herbei, die in die Basis vordringen und dort direkt den Bauhof attackieren. Zwar hat der Gegner tiefer in der Basis einige Artillerie-Einheiten postiert, doch die Vernichtung des Bauhofs ist ein erster wichtiger Schritt, der auch Verluste an teuren Tarnkappenpanzer verschmerzen lässt.



Ist der Bauhof erstmal vernichtet, kann man dann nämlich die Artillerie etwas näher ziehen und die weiteren Gebäude, vornehmlich natürlich den Tarngenerator, vernichten. Ist dies erstmal geschehen, kann man mit weiteren Truppen in die Basis einfallen und die restlichen Gebäude schleifen, während die Artillerie die verbliebenen Verteidigungsgebäude vernichtet. Wagen Sie sich dabei aber nicht zu weit nach Westen vor, denn hier kommt von der Anhöhe ein Kommando-Cyborg herunter, der unter Ihren Einheiten böse wüten kann! Sammeln Sie Ihre Einheiten daher vorerst in Tal und führen Sie Reparaturen durch. Unterdessen kann



jedoch eine zweite kleine Truppe, bestehend aus ein paar Artillerie-Einheiten und einigen Panzern, nach Westen "reisen", wo man etwa in Höhe der Kartenmitte einen weiteren kleinen Posten mit zahlreichen Kraftwerken entdeckt. Diesen kann man von der erhöhten Position aus prima vernichten. Zur Erkundung eignen sich zusätzlich die Harpyien, die nach der Vernichtung der Hauptbasis bei dem Posten eigentlich nichts mehr zu befürchten haben, oder eben einige Teufelszungen, die sich kurz mal zwischen die Kraftwerke buddeln. Sind jene erstmal vernichtet, kann man sich der letzten Angriffsphase widmen. Bringen Sie dazu die Artillerie in Reichweite des Zugangs zum "Berg" (mit der Kontrollstation) in Position und senden Sie (bevorzugt) Maulwurfpanzer nach oben, die den Kommandocyborg anlocken und auch etwas binden können, so daß die Artillerie ihm eins von oben drauf gibt. Ist er erstmal vernichtet, können wieder Tarnkappenpanzer die weitere Gegend erkunden, während die Artillerie nach und nach alle Lasergeschütze und Flaks vernichtet. Bringen Sie dann einen Ingenieur heran, der die Kontrollstation übernimmt. Die Mission geht dann erstmal noch kurz weiter und endet dann im "Raketenschauer" ganz plötzlich...



Übrigens: CABALs Gebäude kann man bei einem direkten Angriff absolut nicht beschädigen, lediglich die Einnahme der Kontrollstation hilft da weiter, wenngleich dann das Gebäude direkt abgebaut wird und man auf die nächsten Missionen vertröstet wird.

## Mission 8: Sammler-Jagd

Die Mission beginnt äußerst seltsam. Ignorieren Sie die davonfahrenden Sammler erstmal und lassen Sie die Faust von NOD Stellung beziehen. Bauen Sie dann zuerst ein oder zwei Mobile Tarngeneratoren, mit welchen Sie dann die Fabrik und die neu gebauten Einheiten tarnen. Wichtig ist zunächst die Aufklärung. Bauen Sie daher gleich zwei Tarnkappenpanzer, die nachfolgend in kreisförmigen Bewegungen die nähere Umgebung erkunden. Behalten Sie dabei jedoch stets ein Auge auf die Fahrzeuge, denn die zahlreichen Tentakelfelder sind hier sehr gefährlich und erfordern stets nur kurze Fahrbefehle. Weiterhin sollte man dann einige Artillerie-Geschütze und mindestens fünf Maulwurfpanzer bauen.

Machen Sie sich zunächst keine Sorgen um finanzielle Mittel, man erhält später weitere Ressourcen und findet zudem noch an mehreren Stellen auf der Karte Kisten mit je 2000\$ Inhalt.

Lassen Sie die Artillerie dann direkt bei der Fabrik Stellung beziehen, so daß sie die umherwuselnden Sammler stets mit einigen Treffern beglücken können. Zusätzlich sollte man mit den Tarnkappenpanzern auf Sammlerjagd gehen. Suchen Sie sich dazu stets einen ankommenden, leeren Sammler aus, denn die Dinger sind recht robust und wenn man zu wenig Feuerkraft hat, verschwindet das Fahrzeug wieder aus dem mittleren Kartenbereich, den man vorerst



nur mit Tarnkappenpanzern verlassen sollte, wie bevor man ihn vernichten konnte.

Da die Sammler in den jeweiligen Basen stets repariert werden, muss man hier ein Ziel immer direkt vernichten, sonst bringt ein Angriff garnichts. Bauen Sie daher später weitere Maulwurfpanzer, so daß sie deren zehn Stück haben sollten.

Im weiteren Verlauf wird dann das zivile Dorf im Nordosten von zahlreichen Cyborgs attackiert. Sobald das Gebiet enthüllt wird sollte man daher alle Maulwurfpanzer entsenden um dem Cyborg-Unwesen ein Ende zu machen.

Ist dies getan, erhält man Verstärkung in Form von drei explodierenden LKWs und fünf Ingenieuren. Während das Geld ganz nett ist, ermöglichen erst die Ingenieure einen erfolgreichen weiteren Verlauf der Mission. Stellen Sie diese daher sofort ins Tarnfeld und bauen Sie am besten gleich ein Untergund-BMT.

Nachfolgend gilt es dann mit einem Tarnkappenpanzer den westlichen Bereich der Karte, vornehmlich aber die feindliche Basis im Nordwesten zu erkunden.

Achten Sie hier genauestens darauf, wo der Panzer umherfährt, denn eine Entdeckung ist natürlich weniger gut.

Sobald man den Bereich um den Bauhof erkundet hat, beginnt dann der gewiefte Angriff! Besetzen Sie dazu das BMT und senden Sie es zu einer Position direkt neben dem Bauhof. Bevor es dort ankommt, sollte man die Spielgeschwindigkeit minimal herunter regeln, damit keine unnötige Eile aufkommt.

Entladen Sie dann das BMT und nehmen Sie unbedingt den Bauhof, den Tarngenerator und drei Kraftwerke in Besitz. Durch den Tarngenerator werden sofort alle akquirierten Gebäude getarnt, so daß der Gegner plötzlich nur noch eine leere Stelle in seiner Basis vorfindet!

Herrlich!

Bauen Sie dann in der Basis eine Hand von NOD und dort dann weitere Ingenieure, mit denen man nach und nach die gesamte Basis übernimmt. In der Waffenfabrik baut man dann einige Maulwurfpanzer, die die verbliebenen Verteidigungseinheiten und Gebäude vernichten, was man durch den Bau einiger Lasertürme unterstützen kann. Geld sollte kein Problem sein, da man durch die Eroberung der gegnerischen Silos genügend Input haben sollte.

Weiterhin kann man bekanntlich mit einem unterirdisch agierenden Fahrzeug beispielsweise die Insel im Norden besuchen, wo man weitere Kisten findet (genauso in einem Tal im Süden und einer Schlucht östlich der Kartenmitte).

Von den eroberten Gebäuden sollte man die Raffinerien direkt wieder verkaufen (vor allem wenn man den Sammler nicht direkt mit übernommen hat, während dieser gerade abrud) und eigene Raffinerien errichten.

Weiterhin empfiehlt es sich einige Artillerie-Einheiten und einige Obelisken zur Basisverteidigung zu errichten.



Zudem kann man den vorgelagerten Posten nun eigentlich in die Basis zurückziehen oder zumindest weiter nach Norden verlagern, damit die unregelmäßig angreifenden Feindeinheiten nicht stets über die getarnten Einheiten stolpern. Erkunden Sie dann die Feindbasis im Südosten mit einem Tarnkappenpanzer und bauen Sie in der Basis am besten direkt genügend Landeplätze für zehn Banshee und zwei Silos. Hat man die gegnerische Basis erstmal weitgehend freigelegt, kann man ungeniert Luftangriffe auf Ernter, Raffinerien und Silos fliegen, was den Gegner enorm Geld kostet. Da er keinen Bauhof hat sollte man zuerst aber die Waffenfabrik vernichten, wo CABAL sonst stets weitere Sammler produziert. Zusätzlich kann man mit einem Kommando-Cyborg anrücken, dessen Weg durch Banshees von Artillerie gesäubert wird. Hat man erstmal einige Kraftwerke vernichtet, fällt dann quasi die ganze Basisverteidigung aus, so daß der Cyborg recht problemlos in die Basis eindringen und dort wüten kann. Dank genügend finanzieller Mittel sollte die Vernichtung aller Zielgebäude und der Sammler ein leichtes Spiel sein..!



## Mission 9: Der Kern des Problems

Auch diese Mission beginnt recht seltsam. Selektieren Sie zunächst alle Kampfeinheiten und lassen Sie alle einen Cyborg nach dem anderen attackieren.

Diese werden jedoch alsbald durch einige Untergrund-BMTs evakuiert, feuern Sie daher nach Möglichkeit immer auf ein beladenes BMT, so daß man mit etwas Glück gleich auch noch dessen Inhalt vernichten kann.

Im weiteren Verlauf erhält man dann Verstärkung durch einige Bazooka-Infanteristen, mit welchen man dann die erneut angreifenden Cyborgs abwehren muss. Kurz darauf kommen dann noch zwei Untergrund-BMTs herbei. Entladen Sie beide und nutzen Sie einen Ingenieur um die Brücke zu reparieren.

Überqueren Sie selbige dann und greifen Sie die Kampfeinheiten bei dem kleinen Vorposten an. Wichtig ist hier vor allem, dass man das ebenfalls herangebrachte BMT aus dem Kampf raushält, sowie die Eroberung der Hand von NOD durch den zweiten Ingenieur, so daß der Gegner hier keine weiteren Truppen ausbilden kann!

Hat man erstmal alle Verteidiger ausgeschaltet, kann man sich um den Basisaufbau kümmern. Am besten eignet sich dazu die große Ebene nördlich, wo man nach Westen und nach Norden hin genügend Tiberium findet.

Bilden Sie dann direkt weitere Ingenieure aus, die die restlichen Feindgebäude einnehmen, womit man den Basisaufbau stark beschleunigen kann, was auch wichtig ist, da der Gegner schon bald erste Angriffe starten wird.

Diese erfolgen zwar vornehmlich mit Cyborgs, doch gerade zu Beginn hat man an denen zu knabbern, bilden Sie daher schnellstens weitere Elite-Einheiten aus, die die bereits vorhandenen unterstützen (notfalls baut man schnell einige Laser-Türme, die man nach dem ersten Angriff wieder verkaufen kann).

Da man im weiteren Verlauf der Mission ständig durch Raketenangriffe genervt wird, sollte man das schon beim Basisaufbau berücksichtigen und die Gebäude nur auf betoniertem Untergrund und nicht zu nahe beieinander errichten.

Da man die Raketenangriffe nicht so einfach stoppen kann wie in der letzten GDI-Mission, sollte man die Angriffe vorerst zähneknirschend hinnehmen und versuchen die Schäden zu minimieren sowie immer genügend finanzielle Mittel zu besitzen um die Verluste direkt auszugleichen. Interessant ist für den weiteren Verlauf, dass CABAL offensichtlich einige GDI-Gebäude unter Kontrolle hat, so daß man auch gegen Moloch-Artillerie und Schwebepanzer vorgehen muss! Sichern Sie daher Ihre Basis nach Osten hin gut ab. Dazu gehören zahlreiche eingebuddelte Maulwurfpanzer, Artillerie, einige im Wachmodus bereitstehende Reparatur-Fahrzeuge sowie zahlreiche Flak-Geschütze, da CABAL regelmäßig Orca-Bomber und Banshee-Jäger gegen Sie losschickt!

Wichtig ist vorerst auch die Verteidigung zur See-Seite nach Osten hin, da hier ebenfalls regelmäßig einige Schwebepanzer übers Wasser kommen und versuchen in Ihre Flanke zu fallen, was man aber mit einigen Maulwurfpanzern auf der Höhe gut verhindern kann!

Kümmern Sie sich dann mit Maulwurfpanzern um die Erkundung der Karte, die man zuerst vornehmlich nach Osten hin betreiben sollte, da die gegnerischen Raketensilos um die Kontrollstation im Südosten zu finden sind! Nach Norden hin muss man sich eigentlich keine Sorgen machen, da der Gegner dort sehr passiv ist und man notfalls einfach die Brücken sprengen kann, was natürlich bei der zur eigenen Basis eher ungut ist, da die Sammler dann durchs feindliche Lager fahren müssen. Also aufpassen!

Ganz praktisch ist es zudem wenn man im Tiberiumfeld einige Mobile Stealth-Generatoren platziert, so daß der Gegner nicht mal Ihre Ernter aus der Luft angreifen könnte!

Auf dem Weg nach Osten wird man dann direkt über eine getarnte kleine Basis südlich des "gezüchtigen" Tentakelfeldes stoßen, welche man aber durch einen EM-Puls effektiv enttarnen kann. Da der Gegner keine Luftverteidigung besitzt kann man hier mit einer Streurakete und nachfolgend mit den Banshees schnell die Kraftwerke vernichten, was den Tarn-Spuk dann auch direkt beendet.

Nehmen Sie sich dann nach und nach aller Moloch-Einheiten um die feindliche Basis herum an, so daß ein einfacher Bodenangriff mit Maulwurfpanzern schnell zur kompletten Vernichtung des feindlichen Postens führt, so daß man auch problemlos weiter nach Osten hin erkunden kann. Dort sollte man zuerst die Mobile Waffenfabrik auf einer südlichen Insel suchen, welche man dann per Luftschlag vernichtet, womit dann auch die kontinuierlichen Angriffe auf Ihre Flanke enden. hat man dann erstmal die feindliche Basis im Südosten komplett erkundet (bis zum Ufer, so daß man die Klippen der Insel im Südosten sieht), kann man endlich einige Teufelszungen an den Rand der südöstlichen Insel schicken. Sobald diese dort aufgetaucht sind, beginnt man mit der Erkundung der Insel und sendet weitere Teufelszungen sowie die Luftunterstützung los.

Da man nur auf wenige Cyborg-Mäher trifft, sollte der Widerstand schnell gebrochen sein, so daß man die Kraftwerke und die Raketensilos vernichten kann. Zuletzt wird dann ein Ingenieur herbeigebracht, der die Kontrollstation einnimmt.



Gleichzeitig kann man bereits die zweite Kontrollstation angehen, wo man zunächst aber die beiden Tiberiumschlünde aus der Luft vernichten sollte, da diese das einzige Hindernis darstellen.

Die letzte Station im Nordwesten ist dann aber schon wieder gut gesichert, so daß man zunächst mal die kombinierte GDI-NOD-Basis im Norden vernichten sollte.

Hier kann man wieder recht praktikabel mit den Banshees die feindliche Artillerie ausnehmen bevor man dann einfach mit einer Meute Maulwurfpanzer, die von mindestens einem Sensorfahrzeug unterstützt wird, in die Basis einfällt. Da wieder ein erheblicher Teil getarnt ist, sollte man zunächst die Kraftwerke zerstören, bevor man dann die restlichen Gebäude aufs Korn nimmt.

Durch die Flüge der Banshee sollte man dann auch die Aufmerksamkeit einiger Flak-Stellungen im "Tal" im Nordwesten erregt haben, wodurch man dann einige potenzielle "Auftauchstellen" für Teufelszungen kennt. Senden Sie dort dann mindestens deren Zehn hin und lassen Sie die Einheiten vornehmlich Kraftwerke und Flaks attackieren, da die Teufelszungen gegen Fahrzeuge ziemlich ineffektiv sind!

Ist erstmal die Luftabwehr geschwächt, kann man mit der Luftwaffe nach und nach alle Einheiten um die Kontrollstation dezimieren, so daß man dort nur noch einen Ingenieur absetzen muss.

Bevor man dies dann jedoch tut sollte man sich über die Folgen im Klaren sein, denn wie bei dem GDI-Pendant wird man auch hier mit dem großen Kampfroboter konfrontiert. Da NOD aber über deutlich schwächere Einheiten verfügt muss man für einen direkten Kampf deutlich mehr Einheiten aufbringen, was natürlich durchaus nervig sein kann.

Glücklicherweise gibt es hier jedoch eine verdammt gute Möglichkeit den Koloss doch noch bei der Achilles-Ferse zu packen: Lassen Sie ihn dazu einfach mal auf Ihre Basis zulaufen und achten Sie nur darauf, dass die Brücken zur nordwestlichen "Tiberiuminsel" intakt sind. Ein Angriff auf offener Fläche sollte man, wenn überhaupt, nur mit mindestens 20 Maulwurfpanzern versuchen, wobei auch dies wohl schief gehen wird, da die Panzer einfach nicht viel Feuerkraft aufbringen können.

Lediglich eine vorherige Bearbeitung durch mindestens zehn Banshee würde hier die Erfolgschancen erhöhen!

Lassen Sie daher das Biest am besten einfach laufen und warten Sie, bis es auf der Tiberiuminsel ist. Nun kann man die Brücken zur Insel sprengen, so daß der Kampfroboter dort festsitzt. Da er sich in diesem Fall meist bei der südlichen Brücke zu Ihrer Basis "rumtreibt", kann man ihn dort durch die Artillerie so lange beschießen lassen bis er explodiert - fies aber gut! Übrigens: Darauf zu spekulieren, dass man dem Vieh die Brücke unter den Füßen wegsprengen kann, ist doch etwas gewagt, aber vielleicht möglich, ich hatte zumindest nicht den Nerv das so lange zu versuchen, bis es mal geklappt hätte...



Die finale Vernichtung des Kern-Gebäude

muss man dann ebenfalls der Artillerie anvertrauen, da die Luftwaffe beim Angriff durch den "Obelisk der Dunkelheit" enorme Verluste erleiden würde und man die vergleichsweise geringe Feuerkraft (im Vergleich zum Orca-Bomber) durch Masse kaum ausgleichen kann!

Als Belohnung für das etwas schwierigere Ende erhält man aber hier ein sehr interessantes Video..!