

# **KKnD 2 – Krossfire**

---

Die Lösung basiert auf der Original-CD-Version von 1998, die Melbourne-House-typisch ohne einen (echten) Patch auskommt (Ausnahme ist ein kleiner Multiplayer-Fix) und so auch noch problemlos unter Windows XP lief.

Damit wurde die Lösung initial begonnen, später dann unter Windows 10 unter Nutzung eines virtualisierten Windows XP fortgesetzt.

Die Screenshots wurden in 1024×768 gemacht, um die immer gleiche Seitenleiste erleichtert und dann zur Speicherplatz- und Ladezeit-Optimierung verkleinert.

# Überlebende

## Phase 1

### Einsatz schwerer Waffen

Selektieren Sie alle Einheiten und folgen Sie dem unbefestigten Weg über die Brücke Richtung Nordosten. Unterwegs trifft man nur vereinzelte Mutanten, so dass man den Posten sicher erreicht. Lassen Sie dort die Ingenieure sofort mit der Reparatur der Gebäude beginnen und bauen Sie direkt ein Forschungslabor, das zuerst Kraftwerk und sich selbst aufrüstet. Da es insgesamt nicht all zu viel zum Forschen gibt sollte man alsbald die Ölförderung in Gang bringen und ein zusätzliches Kraftwerk sowie einen



zweiten Förderturm errichten. Öl wird hier keine knappe Ressource sein, da man direkt am Basis-Eingang gleich noch eine Quelle findet, obwohl die beiden in der Basis gelegenen Vorkommen eigentlich absolut ausreichen! Da man nur vereinzelt attackiert wird kann man sich zunächst auf den Ausbau der Basis konzentrieren und erst dann weitere Kampfeinheiten bauen.

Der Feind ist natürlich noch äußerst schwach, so dass man auch mit den gegebenen Einheiten vom Start weg einen Feind attackieren könnte, was man aber als „Anfänger“ dann vielleicht doch besser nicht machen sollte.

Ist die Basis jedoch erst mal befestigt und der Ressourcenstrom gesichert, kann man sich den beiden Feinden annehmen. Ihre Basen finden sich jeweils im Westen und Süden und sind jeweils nur leicht verteidigt, so dass man mit einer größeren Truppe schnell nachhaltige Schäden anrichten kann. Hat man erst mal die wichtigen Fördergebäude vernichtet läuft eh nichts mehr, so dass die komplette Vernichtung aller Feinde absolut kein Problem sein sollte..!

### Untergangsstimmung

Bauen Sie zunächst die Basis aus und postieren Sie die gegebenen Truppen an den beiden Brücken nach Norden. Nach einiger Zeit erhält man Verstärkung in Form von Tanklastern und einem weiteren Bohrturm. Investieren Sie hier also nicht zu früh!

Spätestens mit der Verstärkung sollte jedoch der Ressourcenfluss ordentlich laufen, so dass man neue Truppen ausheben kann. Da man nur recht selten und kaum gefährlich angegriffen wird kann man alsbald über die östliche Brücke vorrücken und den feindlichen Posten weiter nördlich attackieren. Vernichten Sie zunächst die Verteidigung und dann den Bohrturm, womit die Blechbüchsen schon mal keine finanziellen Mittel mehr haben. Bringen Sie nun einfach weitere Truppen heran und greifen Sie den Rest des Postens an. Ein Zangenangriff über die zweite Brücke hilft dabei die verbliebenen feindlichen Verteidigungstürme effektiver zu vernichten...

## Phase 2

### Die große Flucht

Eine etwas trickreiche Mission, bei der man öfter Zwischenspeichern sollte um nicht zu gefrustet zu sein, denn eigentlich muss man hier nach „Trial-and-Error-Methode“ vorgehen.

Wirklich brauchbare Informationen bekommt man einfach nicht...

Der Start beginnt schon lustig: Laufen Sie mit dem Techniker etwas nach Osten, wo man von einem erhöhten Plateau aus zwei Mutanten auf



Patrouille beobachten kann. Passen Sie den richtigen Moment ab um sie südlich zu umgehen und weiter nach Osten vorzurücken. Dort findet man ein weiteres "Aussichtsplateau", von wo aus man die nächste Patrouille beobachten kann. Diesmal geht es beim Abrücken der Mutanten durch den nördlichen „Tunnel“, der Sie zu einem "gefängnisartigen" Gebäude im Nordosten führt.

Hat man diesen Bereich erreicht, erhält man dann auch Verstärkungen (Südwesten und Norden).

Fahren Sie mit dem mobilen Stützpunkt im Süden zum größeren Bereich bei der ersten Ölquelle und bauen Sie dort den Posten auf. Zuerst sollte man die Ölförderung zum laufen bringen und auch recht bald einige Infanteristen ausbilden um vereinzelte Angriffe abzuwehren.

Im Norden sammelt man unterdessen die Truppen am besten beim kleinen Hügel, wo man die Truppen besser organisieren kann, da man sich nur nach Westen hin wirklich verteidigen muss und von Osten her angreifende Truppen gefahrlos vom Hügel aus beharken kann. Dadurch sollte man dort dann relativ sicher sein, denn auf den südlichen Teil der Karte kommt man erst mal nicht. Das Sprengen des Gefängnisses bringt auch nichts, da der „Gefangene“ ja schon frei ist. Sammeln Sie daher die beständig eintreffenden Verstärkungen beim Flüchtling, den es zu schützen gilt bis man im Süden alles geregelt hat.

Dort kann man nach dem Aufbau der Basis und der Ausbildung eines halben Dutzend Grenadiere erst mal weiter forschen und die Ölförderung voranbringen, damit man dann auch etwas solventer wird und Fahrzeuge ausheben kann. Später werden die Angriffe des Gegners auch etwas heftiger, denn die ständige Versorgung des Feindes mit neuen Truppen aus der Luft führt auch dazu, dass man alsbald einige "Tiere" in der Basis hat. Mit einem Trupp aus Infanteristen und einigen Fahrzeugen sollte man dann die Erkundung der Karte nach Nordosten hin beginnen, wo man neben einigen Verteidigungstürmen, inklusive Flak-Stellungen, auch einen feindlichen Ölbohrturm findet, den man attackieren muss. Sammeln Sie dann dort weitere Truppen um das Lager weiter westlich zu attackieren, das man jedoch auch mit einem Infanterie-Trupp aus westlicher Richtung "infiltrieren" kann, was aber einige Opfer erfordert, da man an einem "Verteidigungs(w/t)urm" vorbei muss.

Da man im Norden nur etwas aufpassen muss, dass die eigenen Einheiten nicht zusehen wenn der Gefangene erschossen wird, kann man im Süden relativ frei hantieren und wird sobald alle feindlichen Flak-Geschütze erledigt sind einen Flugtransporter geliefert bekommen. Dieser landet im Südosten und muss dann manuell zum Gefangenen geflogen werden. Laden Sie diesen ein und bringen Sie ihn in den südlichen Teil der Karte, was dann als Sieg-Bedingung ausreichend ist...

## Himmelfahrtskommando

Beginnen Sie wieder schnell mit dem Basis-Ausbau und sammeln Sie die Truppen am nördlichen Zugang. Dank zweier Kraftwerke hat man schon von Beginn weg einen recht guten Ressourcenfluss, den man aber trotzdem schnellstens durch Forschung noch verbessern sollte, was dann zusammen mit dem Bau einiger Gebäude die ersten Minuten ausfüllt. Die Robos werden Sie hier aber auch recht bald mit einem ersten Angriff beglücken - Sie sollten also recht bald noch einige weitere Einheiten produzieren oder ein Geschütz am



Zugang errichten. Sichern Sie sich dann auch baldmöglichst die dritte Ölquelle westlich der Basis und lassen Sie mindestens vier Tankwagen zwischen den Kraftwerken und Ölquellen zirkulieren, so dass genügend Mittel da sind um den Ausbau der Basis schnell voranschreiten zu lassen. Der Angriff ist dann etwas schwieriger als nach dem Briefing vielleicht vermutet. Sie benötigen ein gutes Dutzend Hoverbuggies, die jedoch auch dringend Unterstützung von Fußtruppen brauchen, da sie ansonsten von den Geschützen im Nordosten schnell zusammengeschossen werden! Bilden Sie daher am besten von allen drei Infanteristen-Typen ebenfalls etwa ein Dutzend Einheiten aus und sammeln Sie diese dann hinter der eigenen Linie. Nach einem Angriff der Roboter sollte man die Truppen dann entsenden, da die Gefahr auf angreifende Maschinen zu treffen dann recht gering ist.

Etwa in der Kartenmitte findet man die entscheidende Stelle, wo sich drei Möglichkeiten ergeben zum Feind zu gelangen. Da der Weg entlang der Klippen nicht wirklich eine Option darstellt, da man dann von den Geschützen oben total auseinander genommen wird, gilt es die Hoverbuggies über den nahen Fluss bis zur Furt im Nordosten zu senden und die Infanteristen durch den Wald ebenfalls nach Norden zu führen.

Bereiten Sie dann beide Gruppen auf den Angriff vor indem Sie sie möglichst breit aufstellen, so dass die Geschütze nicht einfach nur in die Menge halten müssen. Dank der Übermacht sollte man dann beim gemeinsamen Angriff auch recht erfolgreich sein und die Position sichern können. Gegenangriffe scheint der Feind nicht zu fahren.

Bringen Sie hier dann weitere Verstärkungen heran und vor allem auch einen Ingenieur, der auf der östlichen Insel den Techbunker knackt und Ihnen so eine schlagkräftige neue Einheit bringt. Mit dieser rückt man dann nach Westen vor, wo man auf dem Hügel die erste feindliche Ölförderung vorfindet. Stürmen Sie zunächst hoch, so dass die Truppen auch auf die Geschütze feuern können und vernichten Sie von oben dann herbei kommende Feinde und die dortigen Gebäude. Mit weiteren Verstärkungen rückt man dann in den südlichen Teil des Feindlagers vor, wo man sich am besten zuerst der Ölförderung annimmt, damit man nicht ständig von frisch produzierten Einheiten geärgert wird.

Führen Sie gleichzeitig über die östliche Route weitere Verstärkungen heran und attackieren Sie dann die Geschütze im Süden, damit man auch über den Weg am Hang Verstärkungen herbeibringen kann um die letzten Gebäude am westlichen Rand zu vernichten. Ein Abfackeln des Waldes im Osten um auch dort schwerere Bodentruppen durchschleusen zu können ist leider nicht möglich.

## Phase 3

Alle Missionen, also in diesem Fall nur eine einzige, müssen erfolgreich abgeschlossen werden um zu Phase 4 übergehen zu können.

### Wer zuerst kommt

Schnappen Sie sich zuerst alle Einheiten, die Ihnen gehören und rücken Sie damit in die südöstliche Karten-Ecke vor. Während man am besten ein oder zwei Techniker zurücklässt um noch zu sehen was der Verbündete so in seinem Posten macht und notfalls Reparaturen an beschädigten Gebäuden durchführen zu können, muss man gleichzeitig erst mal auf den Aufbau eines eigenen Postens verzichten, da dafür die finanzielle Grundausstattung nicht ausreicht.



Stattdessen gilt es sich weiter bis zur nordwestlichen Ecke durch zu schlagen, wo man einen bereits angeschlagenen Posten übernehmen kann.

Der einfachste Weg führt dazu am östlichen und nördlichen Kartenrand entlang, wo man nur vereinzelt Widerstand trifft. Alternativ ginge es natürlich auch über die andere Seite, dort muss man jedoch etwas vorsichtiger sein, da der Feind im Südwesten noch ein kleines Lager hat, das von einer größeren Meute beschützt, die das eigene Vorrücken schnell zum Stocken bringen kann. Kämpfen Sie sich daher am besten vorsichtig über den erstgenannten Weg vor bis zum Lager. Dort errichtet man das Hauptgebäude und lässt die beiden mitgenommenen Techniker einige Reparaturen anstellen.

Da man erst mal nicht attackiert wird kann man sich auf die Ölförderung konzentrieren, die dank zahlloser Quellen in der nordöstlichen Ecke recht bald gut gelingen sollte.

Angegriffen wird hingegen meist der Verbündete im Süden. Lassen Sie hier die Techniker beschädigte Türme reparieren, denn die KI bekommt das irgendwie selbst nicht so recht gebacken und muss dann herbe Rückschläge einstecken, was sie dann eigentlich vollends unnützlich macht... Dank einem höheren Techlevel wird man hier dann etwas mehr forschen und auch schon Raketenpanzer bauen können. Mit deren Hilfe sollte man dann einige schwächliche Angriffe des Gegners gut abwehren können.

Dank ordentlichem Ölfluss wird man recht schnell eine Kampftruppe aufbauen und den Feind in die Mangel nehmen können. Mit etwa einem Dutzend Kampfeinheiten (Plasma-Prototypen gegen die Gebäude!) sollte man in die zentrale Mutanten-Basis einfallen und sich eine erste Schneise schlagen.

Führen Sie dann weitere Truppen heran und attackieren Sie die Ölversorgung auf den Bergen westlich und östlich, damit man nur noch die gefährlichen Türme vernichten muss.

Zuletzt bleiben dann noch die kleinen Lager mit den „Schweinezuchtbetrieben“ in den vier Karten-Ecken, die dank massiver Übermacht schnell vernichtet werden können - falls dies der KI-Verbündete noch nicht erledigt hat.

## Phase 4

### Technik der Welt

Ziehen Sie zunächst Richtung Westen, wo man alsbald den ersten Bunker findet. Leider auch eine feindliche Roboter-Einheit, die man jedoch dank der „erfahrenen“ Techniker eigentlich ganz gut ignorieren kann. Laufen Sie einfach direkt zum Bunker und schicken Sie den verletzten Techniker rein. Notfalls teilt man die Truppe auf und bringt dann schnell den Bunkerinhalt heran um dem Angreifer das Ende zu bereiten.



Anschließend geht es am westlichen Rand nach Norden, wo man auch direkt den zweiten Bunker findet.

So ausgestattet kann man nun schon jedem feindlichen Trupp sicher begegnen und sollte auch jede Gelegenheit zum Schießen nutzen, damit die Einheiten schnell Erfahrung gewinnen. Rücken Sie dazu weiter nach Norden vor, wo man den dritten Bunker findet.

Gemeinsam geht es schließlich quer über die Karte in die südöstliche Ecke, wo der letzte Bunker zu knacken ist. Zum Schluss muss dann nur noch der feindliche Posten im Nordosten und alle Feindeinheiten auf der Karte vernichtet werden.

Den Eingang zur feindlichen Basis findet man im Norden bei einem riesigen Skelett. Da man nur schwachen Widerstand erfährt wird die komplette Vernichtung des Feindes absolut kein Problem sein...

### Versteckspiel

Ziehen Sie mit dem Trupp zunächst am westlichen Kartenrand nach Nordwesten, wo man drei Ingenieure findet. Anschließend geht es zurück und dann über die Brücke etwa in der Kartenmitte wieder gen Norden, wo man dann aber nach Osten abbiegen muss, da die Zielbasis der Serie 9 im Nordosten liegt. Auf einer kleinen Insel vor der Feind-Basis findet man zudem noch den Techbunker (andere konnte ich nicht auffinden), den es zu knacken gilt.



Mit der Einheit darin greift man dann den feindlichen Stützpunkt an. Mit dem Bomber dauert das dann natürlich etwas bis man die ersten Geschütze erledigt hat, da er nach jedem zweiten Angriffsflug kurz landen muss um neue Bomben nachzuladen.

Vernichten Sie daher unbedingt zuerst die Verteidigung gen Westen, damit die Bodentruppen gefahrlos in die Basis eindringen können und die weiter hinten gelegenen Gebäude, die sonst öftermal Einheiten ausspucken, angreifen können.

Die eigenen Verbündeten im Südosten sind dabei meist leider keine Hilfe und können auch nicht irgendwie hilfreich „missbraucht“ werden, so dass man sie einfach ignorieren kann.

Ist der feindliche Posten komplett ausgeradiert gilt es eventuell noch verbliebene Feindeinheiten auf der Karte zu suchen und zu vernichten damit die Mission dann endet...

## Phase 5

Beide Missionen aus Phase 4 müssen abgeschlossen sein um alle Missionen dieser Phase zugänglich zu machen.

### Der Konvoi

Eine zu Beginn sehr unangenehme Mission, da man viel

Fingerspitzengefühl braucht!

Legen Sie daher am besten Savegames nach jeder (anscheinend) erfolgreichen Aktion an!

Zu Beginn selektiert man alle Einheiten und zieht am östlichen Rand gen Norden. Eine Barriere muss dabei umgangen werden und bringt dann das erste Problem. Die Straßenecke wird durch ein feindliches Geschütz gesichert, dem man ausweichen muss, wozu man die eigenen Truppen dann am besten einzeln um die Ecke schickt.



Nur so kommt keine Einheit in den Feuerbereich des Feindes.

Sammeln Sie dann an der dahinterliegenden Kreuzung über der Barriere Ihre Einheiten und ziehen Sie anschließend im Pulk weiter nach Norden, wo man ein feindliches Geschütz attackieren muss.

Stellen Sie dazu die Truppe möglichst optimal auf, so dass man wenige Einheiten verliert und die kampfstarken Flammenwerfer schnell ans Geschütz heran kommen um es weg zu schmelzen.

Anschließend schießt man eine Bresche in die feindliche Wand etwas westlich und dringt dort quasi in den feindlichen Posten ein. Versuchen Sie jedoch Kämpfe weitgehend zu vermeiden, denn es gilt eigentlich schnell voranzukommen um feindliche Angriffe bei der Basis abwehren zu können, da man dort allenfalls mit dem Tanker den Feind etwas ablenken kann und auch auf keinen Fall eines der Gebäude verlieren darf!

Bringen Sie Ihre Kämpfer daher weiter nach Norden, wo man die zweite Wand einreißt und einige schnelle Einheiten dann weiter in die nordwestliche Karten-Ecke schickt, wo man den gesuchten Konvoi samt einigen Verstärkungen findet.

Während die erste Truppe nun am bestens schnellstens zur Basis zurückkehrt um dort angreifende Robos abzuschießen, gilt es den Konvoi mit Vorsicht auf dem gleichen Weg ebenfalls zur Basis zu schaffen. Lassen Sie sich auf Kämpfe dabei nur ein wenn es nötig ist oder beispielsweise gefahrlos ein feindlicher Bohrturm zu vernichten ist.

Im Posten angekommen kann man dann endlich durch Abladen des Konvoi-Inhaltes an Geld kommen, einen Bohrturm bauen und erste Aufrüstungen vornehmen. Lassen Sie den ersten Bohrturm dann aber nicht von allen Tankern anfahren, das bringt nur Blockaden und Warterei mit sich!

Die erste Zeit wird man etwas forschen und weitere Kampfeinheiten ausheben müssen. Zwar wird man zunächst kaum belästigt, aber da der Bau eines Vorpostens enorme 5000 Credits verschlingt sollte man erst mal primär alles aufrüsten was man hat und die nahe Ölquelle im Westen ebenfalls erschließen.

Dann baut man einen mobilen Vorposten und rüstet die Basis endgültig aus. Die langsam heftiger werdenden Angriffe erfolgen vor allem im Osten, wo man aber mit einigen Türmen gut hinkommen sollte.

Wichtig ist es dann die nahen, vorgelagerten Ölquellen im Westen und Osten zu sichern und so auch die Basis-Verteidigung vorziehen zu können. Da der Feind über massive Verbände verfügt wird der Kampf recht langwierig.

Am einfachsten ist dabei der Weg über den Westen. Mit Unmengen Dschagannath-Panzern und einigen Lufteinheiten kann man sich dort an einer feindlichen Ölquelle und den Windanlagen zu schaffen machen und dann langsam in die feindliche Basis vordringen.

Den Feind niederzukämpfen wird eine Zeit lang dauern, doch dank mehr Ölquellen sollte es nur etwas langweilig und nicht wirklich risikoreich werden, wenn man stets versucht die feindliche Ressourcenstruktur primär zu zerstören.



## Roboter surfen nicht

Fahren Sie mit den schnelleren Einheiten zunächst voraus und holen Sie dann erst die lahmeren Raketenpanzer nach. Zuerst geht es dabei nach Westen und dort am Kartenrand dann Richtung Norden, wo man etwa in der Kartenmitte dann auf einer größeren Insel die eigene Basis findet. Diese ist etwas mitgenommen und mit den gegebenen Ressourcen erst mal nur im Schneckentempo aufzubauen. Bilden Sie daher zwei Techniker aus. Während der erste mit der Reparatur eines Gebäudes beginnt läuft der andere zum Tech-Bunker westlich und schnappt sich dessen Inhalt von 10.000 Credits.

Damit kann Reparatur und Ausbau erst so richtig beginnen. Bringen Sie schnell alle Einheiten hierhin und postieren Sie die Verteidigung vor allem nach Norden und Osten, wo die Feinde „barrikadenlos“ einfallen können. Auch vom Süden her erfolgen einige Angriffe, doch hier kommen die Feinde meist nur an um irgendwelche anderen Fronten „von hinten“ zu attackieren. Mit den Einheiten sollte man zwar erst mal gut auskommen, da die feindlichen Angriffe einerseits sehr beständig, aber andererseits noch recht schwach sind und auch nur sehr langsam stärker werden.

Trotzdem gilt es schnellstens alle Zugänge mit mindestens einem Turm auszurüsten, so dass man fürs Erste gewappnet ist.

Sorgen Sie dann auch für einen guten Öl-Fluss und anschließend die weitere Sicherung der Insel. Ersetzen Sie dazu gegebenenfalls die ersten Verteidigungstürme durch bessere und optimaler positionierte.

Dank der Insellage können die Einheiten Feinde mitunter auch gefahrlos angreifen und so gut Erfahrung gewinnen.

Als bald wird man dann jedoch auch noch die zweite Ölquelle im Süden sichern müssen, wo neben dem Norden auch ein feindliches "Landegebiet" liegt. Bauen Sie hier unbedingt ebenfalls Verteidigungsanlagen hin, damit man erst mal noch vom Öl leben kann bevor man genug „alternative Energiequellen“ erschlossen hat.

Die Angriffe werden dann zwar langsam gefährlicher, doch dank genügend Credits sollte auch die Verteidigung immer besser werden, so dass man bald eigentlich keine Befürchtungen mehr haben muss. Der Angriff wird dann aber etwas schwieriger und kostenintensiv. Da im Süden nur Geschütze zu finden sind, gilt es nach Norden vorzustoßen.

Leider sind die Schwebepanzer dafür aber nicht ganz so gut geeignet, da man unterwegs meist auf die stetig anrückenden Angreifer trifft und so schon auf dem Weg Verluste erleiden wird!

Setzen Sie daher am besten auf die Luftwaffe. Mit den Transporter kann man nicht nur den Bereich recht schnell erkunden (und dabei feststellen, dass alles recht gut gegen Luftlandemanöver gesichert ist) sondern später dann auch Truppen absetzen.

Setzen Sie dazu am besten auf eine große Armee aus Dschagganath-Panzern, die von den Transportern im Nordwesten abgesetzt wird. Zusätzlich sollte man aber auch mit einigen Hovercrafts hier anlanden um den Bereich schneller sichern zu können.

Bringen Sie dann beständig Verstärkungen herbei und attackieren Sie die feindliche Basis. Das Gelände ist leider etwas ungeeignet für die schweren Panzer, so dass man sie nach Möglichkeit mit den Transportern in den unteren Bereich der feindlichen Basis bringen muss. Dort aber erst mal angekommen kann man die Flaktürme attackieren und weitere Verstärkungen schneller herbeischaffen.

Die restlose Vernichtung der Basis wird dann etwas Zeit und Geld kosten, sollte aber keine zu große Schwierigkeit mehr darstellen.



## Verderben vom Himmel

Eine interessante Mission, die allerdings auch recht langwierig ist und bei der man stets gut aufpassen muss. Ich empfehle daher etwa alle fünf Minuten zu speichern um nochmal laden zu können, wenn man irgendwie überrascht werden sollte...

Zu Beginn muss man sich vor allem um Forschung und Ölförderung kümmern. Die Ölquelle liegt recht weit südlich und die Tanker fahren auf dem direkten Weg immer am westlichen Hügel vorbei und werden dann von dort aus unter Feuer genommen. Greift man nicht ein ist daher der Öl-Fluss bald zu Ende.



Achten Sie daher am besten gerade in der ersten Zeit darauf, dass die Tanker immer stets einen kleinen Umweg nach rechts machen und so außerhalb der Reichweite der Kanonen bleiben. Da man außer der Forschung auch erst mal nicht viel tun kann ist das auch eine gute Beschäftigung 😊

Rüsten Sie zuerst das Kraftwerk und erst dann ein Produktionsgebäude auf. Dort werden anschließend vorwiegend Granat- und Raketenwerfer-Infanteristen produziert. Zusätzlich sollte man noch einige Laser-Infanteristen in Auftrag geben, die gegen feindliches Fußvolk sehr gut, aber sonst eher weniger brauchbar sind.

Da man zunächst auch weitgehend in Ruhe gelassen wird kann man mit den Transportern etwas umherfliegen und den Bereich erkunden um zu sehen von wo welche Gefahr drohen könnte. Als erste offensive Aktion sollte man Truppen zum feindlichen Bohrturm im Nordosten bringen und dort den "Tanker" vernichten, wodurch der Feind im Osten dann auch quasi schon lahmgelegt ist.

Sammeln Sie nachfolgend Ihre Einheiten zwischen der Basis und dem Bohrturm, wo mitunter alsbald ein Angriff der Roboter erfolgt, die hier auch am gefährlichsten sind. Mit etwas Vorbereitung kann man den Angriff jedoch ganz gut abwehren.

Ein Gegenschlag ist aber erst mal nicht drin, da deren Lager im Südosten recht gut verteidigt ist und man direkt ins Herz fliegen muss, wo man dann auf sich sammelnde Einheiten trifft.

Das erste echte Ziel für einen Angriff ihrerseits sollte daher der Feind auf dem zentralen Plateau sein. Landen Sie hier eine Truppe im südwestlichen Teil, wo die Luftverteidigung ungenügend ist, und beginnen Sie dann mit dem Vernichten aller Gebäude. Primär natürlich den Flak-Türmen, damit man weitere Verstärkungen einfliegen kann.

Die nur spärlich tröpfelnden Einkünfte werden die Ausbildung von Truppen zwar langwierig machen, aber wenn man bis hierhin keinen Tanker verloren hat und selbige nach Vernichtung der Türme auf dem Plateau ungehindert fahren können, ist das Schlimmste auch schon fast überstanden. Bauen Sie daher weitere Verteidigungen auf, denn die Roboter geben nicht klein bei, während der Feind im Osten relativ leicht erledigt werden kann. Attackieren Sie ihn am besten aus nordöstlicher Richtung, wo die Verteidigung nur eher schwach ist und man sich dann durch die komplette Basis fressen und schließlich den zweiten Verteidigungsring von zwei Seiten her attackieren kann.

Danach folgt der wichtigste Angriff mit dem man alles klar macht. Fliegen Sie am östlichen Rand mindestens zwei volle Transporter in die südöstliche Karten-Ecke und attackieren Sie dort zuerst die feindlichen Truppen. Versuchen Sie dabei aus dem Feuerradius der Geschütze zu bleiben und die feindlichen Windräder zu vernichten, womit die Produktion des Gegners weitgehend zum Stillstand kommt!

Fliegen Sie nachfolgend weitere Truppen ein und vernichten Sie die Basis von Innen heraus. Aufgrund der vielen Verteidigungstürme wird das zwar einige eigene Einheiten kosten, aber dann

ist man auch auf der sicheren Seite, denn die verblieben Feinde im Süden, Südwesten und Nordwesten sind allesamt auf einer Insel

"eingeschlossen" und daher nach Belieben anzugreifen. Jede Insel hat dabei eine nicht verteidigte Stelle, wo man Truppen anlanden kann um den Bereich zu stürmen und alles vernichten zu können...

Hat man wirklich alle Einheiten und Gebäude vernichtet (auch den feindlichen Bohrturm im Norden!) endet die Mission schlussendlich.



## Kamikaze-Kommando

Fassen Sie am besten die Kampfeinheiten und die Kamikaze-Leute jeweils in eine Gruppe zusammen, sonst fliegen die Kerle mit den Bomben noch bei einem Gefecht inmitten Ihrer Truppe in die Luft! Zwar braucht man die Selbstmörder eigentlich gar nicht, da sie für den Kampf eh ungeeignet sind und später die Vernichtung der Basis auch mit den normalen Einheiten prima klappt.

Entscheidend ist es hier dagegen die beiden Techbunker zu knacken, denn ohne deren Einheiten hat man keine Chance alle Feinde zu vernichten. Es gilt daher zuerst einige Verstärkungen im Norden „abzuholen“. Marschieren Sie dazu zunächst nach Osten und kämpfen Sie sich durch die Unterführung bis zur nächsten Kreuzung vor, wo man zwei "Kampfelefanten" erledigt. Hier gilt es dann durch die Gebäudereihen an der südwestlichen Ecke zur Straße dahinter vorzudringen, was leider nicht direkt auf den ersten Blick ersichtlich ist. Folgen Sie dann der Straße bis zur südwestlichen Ecke und erledigen Sie unterwegs einige Feinde. Im Südwesten angelangt gilt es dann die Truppen möglichst weit am westlichen Kartenrand entlang nach Norden zu führen.



In den Häuserschluchten mangelt es leider etwas an der Übersicht, so dass man die Truppen am besten im Angriffsmodus (Strg-Taste und Lauf-Befehl geben) nach Norden schickt. Dort geht es schließlich etwas nach Osten, wo man ein Gefängnis findet. Beschießen Sie es (auch wenn es irgendwie doch eines der eigenen Seite ist.?! ) bis zahlreiche eigene Einheiten raus kommen und speichern Sie dann am besten erst mal. Entsenden Sie nun am besten ein Team mitsamt der drei Techniker wieder Richtung Südosten und lassen Sie dort die beiden Bunker knacken. Mit den kampfstarken Einheiten darin kann man dann endlich die feindliche Basis attackieren, deren Verteidigungstürme Ihren einfachen Einheiten sonst übel mitgespielt hätten! Mit etwas Unterstützung sollten die Spezialeinheiten hier jedoch alsbald prima wüten können. Da die Vernichtung der Basis jedoch nicht ausreicht sollte man gleichzeitig noch mit den normalen Einheiten die Karte abgrasen und versprengte Mutanten suchen, die sich vor allem im Norden durchaus ganz gut verstecken.



Erst wenn wirklich alle feindlichen Elemente vernichtet wurden endet die Mission.

## Phase 6

Um Missionen der Phase 6 erreichen zu können muss je eine Mission in Richtung der zentralen Ländereien der beiden Kriegsgegner geschafft sein!

### Eilzustellung

Eine etwas ungewöhnliche Mission. Im Osten findet man den „Zielknast“ und im Nordwesten den „Quellknast“, wo die willigen Gefangenen zu finden sind. Natürlich ist der direkte Transport nicht so einfach, da der Luftweg durch zahlreiche Flaks versperrt wird.

Da man zudem keine Ölquelle hat und so schnell auch keine bekommt, gilt es mit dem gegebenen Start-Potential möglichst effektiv einen Posten aufzubauen. Glücklicherweise wird man zu Beginn doch eher in Ruhe gelassen, so dass man den Posten etwas ausbauen und möglichst schnell in Richtung „alternativer Energiequellen“ ausrüsten sollte.

Um den ersten Angriffen aber doch gut entgegen treten zu können, sollte man möglichst direkt entweder nach Norden und Osten hin einen Verteidigungsturm errichten oder weitere Granatwerfer ausbilden, die sehr effizient sind und mit denen man gut zurechtkommen sollte.

Die ersten stärkeren Angriffe werden dann vermutlich aus nordöstlicher Richtung kommen, wo in regelmäßigen Abständen etwas Unterstützung für den Feind eintrifft und sich von dort aus auf den Weg zu Ihrem Posten macht. Nutzt man die geographische Lage effektiv aus, kann man mit einigen geschickt platzierten Verteidigungstürmen alles sicher abwehren.

In der ersten Zeit sollte man jedoch auch die Verteidigungstruppen auf den Hügeln stehen lassen und erstere auch stets gut pflegen, da das Geld bekanntlich knapp ist.

Hat man sich schließlich mit vier Sonnenkollektoren und einigen Geo-Kraftwerken versorgt sollte dann auch die Geldversorgung einigermaßen ausreichen um alle Fronten endgültig zu sichern und weitere schwere Truppen auszuheben.

Mit einigen Transportern kann man dann Dschagannath-Panzer und Artillerie-Eigenkonstruktionen auf den unbewachten Zipfel westlich Ihrer

Basis fliegen, wodurch man sich nicht erst durch die feindlichen Linien weiter nördlich kämpfen muss. Attackieren Sie nach Nordwesten hin die feindlichen Verteidigungstürme und bevorzugt die Flak. Hat man sich erst mal bis zum nächsten abschirmenden Krater durchgearbeitet, wird meist auch schon das „Paket“ abgeliefert, so dass man nur noch mit einem Lufttransporter die beiden Mutanten abholen und zur sicheren Insel im Osten fliegen muss...



## Zweimal ist keinmal

Sie starten mit einem Trupp und sollen sich erst mal einen Platz für den Basisbau suchen. Zur Wahl stehen Ihnen dabei zwei gut geeignete Bereiche im Westen und Südosten, wo man jeweils recht gute geographische Bedingungen und auch einige Ölquellen findet.

Da man sehr lange weitgehend in Ruhe gelassen wird und auch die Verbündeten im Nordwesten und Nordosten die Sache nicht unbedingt schwerer machen, kann man nach Lust und Laune bezüglich des Basis-Standortes entscheiden und meist weitgehend in Ruhe den Posten aufbauen wenn man nicht selbst Ärger heran lockt.

Da der Feind in der Mitte sehr passiv ist bleibt Ihnen dann eigentlich nur den eigenen Bereich auszudehnen um an mehr Ölquellen heranzukommen und irgendwann massiv anzugreifen. Mit Massen an Dschagannath-Panzern und noch etwas Artillerie und Luftunterstützung sollte man den Feind an einem der Zugänge attackieren. Da er auch über gute finanzielle Mittel verfügt wird es meist ein regelrechter Abnutzungskampf. Versuchen Sie daher schnellstens seine „Mastbetriebe“ im westlichen Teil zu vernichten, damit man schneller die Übermacht bekommt! Insgesamt ist dann einfach nur eine Zeitfrage bis man den Feind darnieder hat.



## Stosstrupp nach Avalon

Sie starten auf einer Insel inmitten des „Hafens von Sydney“. Also so in etwa auf jeden Fall 😊

Ihre Insel ist dabei nur über zwei Rampen zu „besteigen“, was die Verteidigung recht einfach macht. Postieren Sie dazu zunächst einige der Anfangstruppen am nördlichen Zugang und den Rest beim Zugang im Süden oder direkt am Startpunkt bei dem Engpass zwischen den Gebäuden. Da im Süden der allergrößte Teil der Angriffe erfolgt empfiehlt sich durchaus letztere Position, da man dort einfacher Verteidigungsgeschütze installieren kann.



Der Ausbau der Basis kann dann erst mal relativ ruhig und sehr großzügig aufgeteilt erfolgen, da man nur an den beiden Zugängen und sonst sehr selten aus der Luft attackiert wird.

Erweitern Sie Ihren Zugriff baldmöglichst auf mindestens zwei und dann auf drei Ölquellen.

Wenn die Verteidigung etwas besser organisiert und verstärkt ist kann man auch schon mit den offensiven Aktionen beginnen, da es hier sonst nichts zu tun gibt. Der Feind selbst bleibt eigentlich absolut passiv und nur die beständig eingeflogenen Verstärkungen werden stets direkt gegen Sie geschickt. Da man leider keine Kampfflieger bauen kann muss man erst mal welche im Nordwesten „sichern“.

Fliegen Sie dazu mit einem Transportflieger dorthin und achten Sie auf die Flaks auf den vielen kleinen Inseln. Sobald die Verstärkung erobert wurde sollte man auch direkt alle Flieger auf eine der beiden "verteidigenden" Flaks ansetzen und den Frachtflieger als Köder kreisen lassen.

Mit etwas Glück kann man den Kämpfern so den Weg frei schießen und verliert keine Einheit bei der „Flucht“.

In der Basis gilt es dann einen Reparatur-Posten für die begrenzte Luftwaffe aufzubauen und gleichzeitig Dschagannath-Panzer für den Angriff zu produzieren, denn allein mit den paar Fliegern wird man nicht hinkommen!

Während man den östlichen Kartenteil mit einem Transporter erkundet, können die Jäger und Bomber schon einige feindliche Stellungen um die eigene Basis nieder bomben. Achten Sie aber darauf stets nur gegen einzelne Flaks anzufliegen, damit die Verluste in der Luftflotte nicht zu groß sind.

Die eigentliche Herausforderung lauert dann aber im Osten. Hier gilt es erst mal per Luftwaffe den Bereich etwa in Höhe der Kartenmitte von den feindlichen Geschützen und Einheiten zu befreien.

Landen Sie dann Dschagannath-Panzer an die mit der weiteren Arbeit gegen die Windräder helfen, damit die Luftwaffe gegen die Verteidigungsgebäude vorgehen kann.

Nachdem man den vorgelagerten Verteidigungsgürtel erledigt und dabei schon zahlreiche Feindeinheiten auf dem Wasser "darunter" erledigt hat, gilt es in der feindlichen Basis zu landen. Lassen Sie dazu per Luftwaffe zunächst etwas Platz schaffen und bringen Sie dann möglichst schnell möglichst viele Panzer heran, die direkt kurzen Prozess mit dem Feind machen.

Ist der Posten erst mal geknackt beginnt schlussendlich die mühevoll Jagd auf die restlichen Einheiten, denn zum Sieg müssen wirklich alle erledigt werden - was durch die ständig neu eintreffende Verstärkungen nicht so einfach ist.

Landen Sie daher am besten im Südwesten Truppen beim „Verstärkungsanlandepunkt“ an um das Problem direkt bei der Wurzel zu bekämpfen. Die umher streunenden Reste des Feindes müssen dann von Luftwaffe und Schwebepanzer auf den Gewässern und Inseln gejagt werden, was dank genügend finanzieller Mittel nur ein zeitliches Ärgernis sein sollte...



## Der Feind meines Feindes

Die Mission beginnt vielleicht etwas unerwartet, denn entgegen den Informationen aus dem Briefing (bzw. den Interpretationen der eigentlich recht ungenauen Aussagen) wird man hier nicht mal schnell die Serie 9 unterwerfen können, sondern muss sich erst mal ganz gewöhnlich ablagen.

Beginnen Sie dazu direkt mit dem Aufbau der Basis und bereiten Sie die Truppen vor allem auf erste Angriffe der Mutanten aus dem Norden vor. In der ersten Zeit wird man vor allem diese abwehren müssen, weshalb es

sich empfiehlt schnellstmöglich nach Norden hin einige Verteidigungstürme zu errichten, was am schnellstens geht und auch sehr effektiv ist.

Verlangsamen Sie dann bei jedem Angriff die Spielgeschwindigkeit etwas um die Angriffe besser abwehren zu können, denn die erste Zeit ist hier eigentlich entscheidend. Da im Süden nur eher wenige Angriffe zu befürchten sind kann man hier mit einem Geschütz erst mal gut auskommen. Bringen Sie daher schnellstens den Öl-Fluss ordentlich in Gange und sichern Sie dann die nördliche Front durch weitere und bessere Geschütztürme.

Sobald es etwas ruhiger wird und man weitere Forschungen getätigt hat, gilt es dann die Quelle westlich an der Straße zu erobern um noch schneller an Geld zu kommen. Damit kann man die Basis komplett sichern und auch endlich starke Einheiten ausheben, mit denen man die nur noch schwächeren Angriffe problemlos abwehren können sollte.



Den wichtigen Bunker findet man dann inmitten der Basis der Serie 9, so dass dessen Eroberung nicht so einfach ist. Man kann sich daher entscheiden, ob man zuerst einfach die Mutanten niederkämpfen will oder sich eine Bresche ins Lager der Serie 9 schlägt um die Flaks und Verteidigungstürme zu vernichten und dann schnell einen Mechaniker einzufliegen. Letzteres führt dann aber nur dazu, dass die Roboter Verbündete werden, steuern kann man sie trotzdem nicht! Nach Norden hin greift man am besten mit Unmengen Dschagannath und Artillerie-Panzern an, die unterstützt von der Luftwaffe die feindlichen Verteidigungsgebäude primär vernichten und sich dann der feindlichen Ölversorgung annehmen, die direkt über Ihrer Basis und im Nordosten zu finden ist.

Insgesamt keine besonders schwere Mission, die nur mal wieder aufgrund des Briefings etwas verwirrt und zu Beginn etwas Konzentration erfordert...

## Phase 7

Für beide Kriegs-Parteien müssen die beiden Missionen vor der jeweiligen Endmissionen erledigt sein!

### Nieder mit den Mutanten

Fast lächerlich (für einen Finalkampf)! Sie starten auf einer Insel und haben quasi nichts zu befürchten. Die Mutanten warten nur darauf von Ihnen erledigt zu werden! Bauen Sie daher in aller Ruhe die Basis aus. Verteidigung und Einheiten werden erst mal nicht benötigt, so dass der Posten recht bald stehen sollte. Wichtig ist vor allem der Aufbau von Solartürmen und Geo-Kraftwerken, denn an weiteres Öl kommt man nur durch die ersten Angriffe!



Diese müssen dann natürlich aus der Luft geschehen, denn übers Wasser wird man einige Probleme bekommen, da der Feind zumindest über etwas Verteidigung verfügt...

Fliegen Sie daher mit einigen Transporter nach Westen und landen Sie dort am sicheren Zipfel Ihre Truppen an. Die lächerlichen „Krabben-Angriffe“ sind schnell abgewehrt, so dass man weitere Verstärkungen herbei bringen kann, mit denen man dann vorsichtig die feindliche Basis von Süden her attackiert. Mit etwas Luft- oder Artillerie-Unterstützung kann man hier recht schnell die nur von Verteidigungstürmen geschützte Basis niedermachen und sich die beiden Ölquellen in Reichweite sichern.

Bauen Sie dann hier direkt einen kleinen Posten auf um das Öl zu fördern und vor Ort Truppen ausheben zu können, denn die nächste Phase wird etwas anspruchsvoller.

Knacken Sie dazu zunächst den Schutzzaun der Mutanten, der diese wirklich schützen muss.

Rücken Sie dann ganz vorsichtig vor, denn die feindliche Verteidigung ist hier recht gut und stark, so dass man sich entweder nur ganz langsam der einzelnen Ziele annehmen sollte oder einfach mit einem richtig massiven Angriff für Action sorgt.

Mindestens ein Dutzend Dschagannath sollte man dazu aber schon anbieten, sonst verbrennt man nur Credits! Luftangriffe sind leider aufgrund der massiven Luftverteidigung weniger sinnvoll. Hat man aber erst mal die direkte Verteidigung in der Kartenmitte aufgebrochen, kann man die Basis platt machen und die seitlichen Bereiche gefahrlos von den restlichen Flaks befreien.

Sichern Sie sich auch die dritte und letzte Ölquelle auf diesem Inselbereich und beginnen Sie dann mit der Erkundung der restlichen Karte.

Die letzten Mutanten sitzen auf der nächsten Insel und sind sogar mal recht aktiv, also nicht ganz einfach zu vernichten.

Am nördlichen Kartenrand findet man jedoch auch noch einige Ölquellen, die man recht gefahrlos anzapfen kann.

Wichtig ist die Landung im Osten der feindlichen Insel, wo man einen recht sicheren Platz findet. Attackieren Sie die hier befindlichen Verteidigungsgebäude und sichern Sie sich so gleich drei weitere Ölquellen. Errichten Sie dort anschließend am besten direkt einen weiteren Posten, da man nun doch mitunter recht heftig attackiert wird. Schwere Verteidigungen sind daher sinnvoll! Um die recht gut platzierte Mutanten-Basis vernichten zu können muss man dann zuerst im westlichen Teil den letzten feindlichen Bohrturm attackieren, wozu man auch einige Panzer einfliegen muss, und dann die feindlichen „Mast-Anlagen“ im nördlichen Teil vernichten, was eigentlich mangels Verteidigung recht leicht ist. Danach gilt es den Feind mit massiven Angriffen hinwegzufegen, was eigentlich nur noch etwas Geduld und viel Material benötigt!



## Schmelzt die Roboter ein

Die etwas anspruchsvollere Endmission, denn es gilt mal wieder ohne einen Posten zuerst etwas Action zu machen um dann ersteren aufbauen zu können. Schicken Sie zuerst das Baufahrzeug gen Westen und die Infanteristen direkt hinterher, die dann von dort die "blockierten" feindlichen Elektrokugeln abschießen. Weiter geht es dann bis zur ersten Kreuzung, wo man Richtung Südwesten durch einen trockenen Kanal vorrückt und etwas Verstärkung findet. Mit dieser folgt man dann der nördlichen Straße etwas



nach Westen und attackiert erst dann den Elektrozaun. Speichern Sie dann und bereiten Sie sich auf einen Angriff gegen die feindliche Basis dahinter vor.

Wichtig ist die ordentliche Aufteilung der Truppen, sonst werden diese abgeschlachtet und der Spaß ist vorbei. Schicken Sie daher die enorm starken Flammenwerfer vor, lassen Sie die Truppen möglichst nicht auf einem Haufen zusammenstehen und die Laser-Infanteristen bevorzugt feindliche Einheiten attackieren, da sie gegen diese besonders effektiv sind.

Mit etwas Glück verliert man dann kaum Truppen und kann die feindliche Basis dahinter direkt zurückbauen. Bringen Sie Ihre Baufahrzeuge herbei und errichten Sie selbst einen Posten.

Konzentrieren Sie sich dabei zunächst am besten auf die Verstärkung der Infanteristen-Truppe, damit man nicht zu lange schutzlos ist und auch gegen die restlichen Gebäude weiter südlich vorgehen kann um den Posten frei entfalten zu können.

Recht bald gilt es dann aus südlicher und östlicher Richtung einige Angriffe abzuwehren. Achten Sie darauf die vorhandenen Truppen, vor allem Fahrzeuge möglichst lange intakt halten zu können, da man sonst nicht schnell genug neue produzieren kann.

Wenn man dann langsam etwas zu Geld gekommen ist sollte man nach Osten hin einige Türme errichten und nach Süden vorrücken um einerseits einige Ölquellen zu sichern und andererseits die Verteidigung zu einer besseren Position bzw. Engstelle verlegen zu können.

Hat man den Posten erst mal komplett ausgebaut und gesichert gilt es dem Feind, der den Rest der großen Karte komplett in Beschlag genommen hat direkt zu attackieren, da es eh ein langwieriger Kampf wird.

Versuchen Sie dem Feind möglichst schnell alle Ölvorkommen abzujagen bzw. zumindest den Zugang zu erschweren, denn dieser wird das Geld einfach in Unmengen Einheiten stecken, die die halbe Karte blockieren.

Am besten attackiert man zuerst den südwestlichen Bereich. Fangen Sie dabei aber am besten erst gar keine halben Sachen an. Ein halbes Dutzend Jäger (da diesen die Munition nicht ausgeht!) sollten es schon sein, damit man nicht gleich abgeschossen wird und dann doch nur Ressourcen verbrannt hat.

Vernichten Sie am besten den Bohrturm oder die Transporter (mehr Erfahrung) und dann die Verteidigung, damit man relativ problemlos mit Dschagannath-Panzern nachrücken kann.

Anschließend sollte man versuchen die "Ölindustrie" auf der zentralen Insel zu vernichten, was meist aber mit etwas mehr Widerstand verbunden ist. Speichern Sie am besten vor einem Angriff.

Wenn er nicht erfolgreich war läßt man einfach und muss sich so nicht ganz so elend lange durchkämpfen...

Der dritte wichtige Posten liegt im Osten und wird schwer verteidigt. Hier sollte man nur mit einer wirklich starken Truppe aus zwei Dutzend Dschagannath und mehreren Fliegerstaffeln attackieren um überhaupt einen Fuß in die Tür zu bekommen.

Bei den ganzen Angriffen muss man jedoch auch darauf achten die eigene Verteidigung stets weiter zu organisieren, da man teils Blockaden löst, die zu regelrechten Massenangriffen führen!

Die Vernichtung des feindlichen

Postens im Osten läutet dann aber endgültig den Niedergang ein.



Von hier aus kann man dann Truppen auf die zentrale Insel landen und muss sich nicht über die engen Wege verlustreich zum Herz des Feindes vorarbeiten.

Trotzdem wird auch hier der Kampf sehr verlustreich werden. Attackieren Sie nur mit genügend großen Armeen, denn auch der Feind hat enorme Reserven und baut und repariert ständig, so dass man wirklich nachhaltig zuschlagen muss!

Das Niederkämpfen ist dann schließlich aber nur noch etwas langwierig und erst wenn man wirklich alles restlos vernichtet hat wird die Mission enden.

www.KULTLOESUNGEN.de

www.KULTLOESUNGEN.de

# Mutanten

## Phase 1

### Enge Beziehung

Bringen Sie Ihre Einheiten nach Osten, wo man unter dem verbündeten Posten eine gute Lagerstelle findet. Bauen Sie den eigenen Posten auf und sichern Sie die beiden Zugänge mit Truppen ab. Die Angriffe erfolgen meist nur im Süden, aber zum Glück auch nicht sofort, so dass man erst mal den Ölfluss in Gang bringen kann. Von den ersten Geldeinheiten gilt es dann aber direkt einige Molotowcocktail-Werfer auszubilden um die ersten Angriffe sicher abwehren zu können.



Bauen Sie dann den Posten weiter aus und sichern Sie sich ab, denn der Verbündete lockt mit seinen Angriffen mitunter auch mal Feinde aus östlicher Richtung an!

Sobald man etwa ein Dutzend Crinoids und etwas Infanterie hat sollte man dann auch angreifen. Am einfachsten geht dies über den südlicheren Zugang, wo zwar ein starker Verteidigungsturm platziert ist, welcher aber meist schon etwas angeschlagen ist.

Hat man diesen erst mal überwunden kann man die eigentliche Basis inklusive des Bohrturms ohne Probleme vernichten und dann den Rest von Innen heraus auseinandernehmen.

### Die Sieben Samurai

Sie haben sieben erfahrene Infanteristen unter Ihrem Kommando und müssen die komplette Karte nach Feinden abgrasen, die überall vereinzelt rumstehen. Da sich die erfahrenen Infanteristen bei Stillstand selbst heilen, ist das nur eine Zeitfrage. Tasten Sie sich voran, attackieren Sie den Feind und lassen Sie die Einheiten regenerieren.

Im Nordosten findet man zudem noch zwei Gebäude, die allerdings keine Einheiten ausspucken und nur ein härteres Ziel darstellen...

## Phase 2

Aus Phase 1 muss mindestens eine Mission erfolgreich absolviert worden sein, dass man die Missionen aus Phase 2 spielen kann.

### Flammender Sonntag

Sie starten mit einem kleinen Posten und erhalten dann immer wieder weitere Verstärkungen, so dass die Verteidigung eigentlich kein großes Problem sein sollte.

Kämpfen Sie sich dann mit den „Start-Infanteristen“ direkt in die nordöstliche Kartenecke vor, wo man einen kleinen "Ölposten" der Überlebenden findet.

Vernichten Sie das Kraftwerk und lassen Sie dann Ihre Tankameisen an dem feindlichen Bohrturm volllaufen.

Nach etwas Aufrüstung und weiteren Verstärkungen, so dass die Basis wieder gut gesichert ist, sollte man den feindlichen Posten im Osten beim Flugzeugwrack attackieren und vernichten.

Befreien Sie dann weitere Truppen in der Kartenmitte, im Südwesten und Südosten aus Gefängnissen und sichern Sie sich dann auch das zentrale große Ölfeld, wo man noch zwei Bohrtürme findet. Damit hat man dann auch wirklich genug Ölquellen unter Kontrolle, so dass man nur noch die gesamte Karte von Feinden säubern muss, was dank der steten Verstärkung nun auch wirklich kein Problem sein sollte, da eigentlich nur die feindlichen Bomber sich Ihrem Zugriff mitunter schnell entziehen können...



### Die Kanonen von Navaho

Bauen Sie zunächst ein Bestien-Gehege um einen Bohrturm herstellen zu können. Die Truppen rücken unterdessen etwas nach Westen vor um die dortige Ölquelle zu sichern. Bauen Sie dann möglichst weit nach Westen auch noch einen Erdenblutgenerator, damit die Ameisen nicht so weit laufen müssen und man zudem noch nahe an die Front ein paar weitere Verteidigungsanlagen errichten kann. Die Alten kann man dann natürlich abreißen.



Nachdem das Öl fließt kann man dann zusehends die Gebäude aufrüsten und einige Randalierer zur Verstärkung ausbilden. Die feindlichen Angriffe erfolgen vor allem aus westlicher Richtung, so dass man den Bohrturm gut schützen muss!

Hat man aber erst mal einige „Würmer“ und weitere Einheiten zur Verteidigung zusammengefasst sollte das auch kein Problem sein und man mit der Offensive beginnen können.

Dabei muss man dann zahlreiche auf der Karte verstreute einzelne Verteidigungsgeschütze des Gegners erledigen. Aufgrund der mitunter sehr engen Örtlichkeiten sind Infanteristen meist die etwas bessere Wahl. Die Märtyrer dabei meist jedoch weniger bzw. nur in Kombination mit anderen Infanteristen, da deren Ableben einfach „ungute Flächenwirkung“ hat 😊

Rücken Sie zuerst am besten nach Norden vor, wo man im weitläufigen „Hafenareal“ einige Geschütze findet und von den Infanteristen erledigen lässt.

Da man im Nordwesten jedoch nicht weiterkommt, gilt es hier dann wieder umzudrehen und zur Basis zurückzukehren. Dort sollte man dann inzwischen weitere Einheiten, auch „Kriegsmastodone“ erstellt haben und dann mit einer ordentlichen Truppe nach Westen vorrücken. Der Weg zur feindlichen Basis ist nur leicht verteidigt, so dass man recht bald den Posten selbst vernichten kann.

Damit ist es dann aber noch nicht getan. Produzieren Sie nun mindestens ein Dutzend Crinoids und erledigen Sie zwischendurch die restlichen Truppen auf der kleinen Insel südlich der feindlichen Basis.

Mit den „Krabben“ marschiert man dann übers Wasser Richtung Norden, wo man nochmal eine kleine Insel mit einigen Robos findet. Der Angriff auf die beiden Verteidigungsgeschütze ist dann auch das größte Problem und wird Sie einige Einheiten kosten, so dass man wirklich nur mit einer größeren Truppe anrücken sollte.

Sind die beiden Geschütze erst mal erledigt, braucht man aber nur noch die wehrlosen Reste wegzufegen und sobald wirklich alle Feinde erledigt sind, endet die Mission auch.

### **Phase 3**

Zum Spielen der Phase-3-Mission muss mindestens eine Schlacht in Phase 2 gewonnen worden sein!

#### **Auf leisen Sohlen**

Selektieren Sie alle Einheiten und kämpfen Sie sich nach Westen durch, wo man am Ende der Häuserwand dann auch direkt den ersten Feindposten findet. Meiden Sie die Verteidigungsgeschütze unbedingt und schleusen Sie alle Einheiten möglichst nahe an den Häusern um jene herum, so dass man dahinter direkt wieder nach Osten ziehen kann. Warten Sie dann bis auch das Clan-Zelt diesen Abschnitt sicher gemeistert hat und kämpfen Sie sich dann von der Position über dem Startpunkt quer über die Karte bis zur nordwestlichen Ecke durch, wo man zwei Ölquellen und eine gute Position für den Posten findet.

Beginnen Sie dann schnell mit dem Aufbau und der Sicherung, denn die beiden Feinde werden gemeinsam gegen Sie vorgehen!

Während die Roboter aus dem Süden nur über einen relativ engen Übergang nur leichte und mittelschwere Einheiten entsenden können, wird der Überlebenden-Gegner auch recht bald mit schweren Hovercrafts anrücken!

Organisieren Sie die Verteidigung daher persönlich und setzen Sie zunächst auf "Würmer" und Infanteristen.

Sobald die Forschung abgeschlossen ist und der Geldstrom recht zügig fließt, kann man den Angriff gegen den ersten Feind im Nordosten vorbereiten. Stellen Sie dazu eine Angriffsgruppe aus einem halben Dutzend Schlachtflusspferden und mindestens einem Dutzend Infanteristen zusammen und rücken Sie nach Osten aus.

Da die Verteidigung im wesentlichen nur aus zwei Türmen besteht sollte man hier schnell in den Posten selbst einfallen können. Konzentrieren Sie sich zuerst auf Produktionsgebäude oder die feindliche „Ölindustrie“ und bringen Sie währenddessen weitere Verstärkungen heran, so dass man den Feind bald darnieder und seine Ölquelle erobert hat.

Gegen die Roboter im Südwesten wird es dann aber etwas schwieriger, da man die Schlachtflusspferde nicht über den schmalen Übergang bekommt, muss man den langen Weg quer über die Karte und die südöstliche Ecke antreten. Warten Sie am besten bis Sie ein Dutzend Einheiten zusammen haben und entsenden Sie diese dann.

Unterdessen können Infanteristen die kleine Brücke schnell überwinden und dahinter direkt nach Westen vorrücken, wo man die feindlichen Windräder attackieren kann.

Das bringt zwar meist keinen wirklich durchschlagenden Erfolg, lockt aber Feinde an, wodurch die Schlachtflusspferde im Süden etwas einfacher die Verteidigung überwinden können. Ist man erst mal im feindlichen Posten sollte man dort nach Norden vorrücken um die feindlichen Geschütze beim Übergang von zwei Seiten her angreifen zu können und dadurch dann gefahrlos weitere

Infanteristen-Verstärkungen heranzuführen zu können.

Damit ist die komplette Aushöhlung der Basis kein Problem mehr.

Zum Ende der Mission muss man dann meist noch vereinzelt Robotertrupps zwischen Häuserschluchten im Nordosten und Süden aufspüren und erledigen, damit auch wirklich jeglicher Widerstand gebrochen ist...



## Phase 4

Da es in Phase 3 nur eine Mission gibt, bleibt nur diese auch erfolgreich absolviert zu haben um in Phase 4 weiter machen zu können.

### Der Kaninchenbau

Eine eigentlich gar nicht so schwere Mission, die jedoch durch die vielfältigen Möglichkeiten und das verwirrend „informations-freie“ Briefing schnell doch ärgerlich werden können.

Nach dem Start gilt es erst mal die Truppe zu sortieren. Ganz wichtig sind die drei Selbstmörder, die es eine längere Zeit hinten zu schützen gilt. Verlassen Sie daher den Startbereich zunächst mit allen anderen Truppen und erledigen Sie die beiden Angreifer.

Sammeln Sie dann die Truppen beim unterirdischen Durchgang nach Süden und stoßen Sie nicht zu weit nach Osten vor, wo zwei schwere Fahrzeug Wache schieben.

Speichern Sie nun erstmals und senden Sie alle Infanteristen durch die "Unterführung" nach Süden, wo man zwei leichte Feindfahrzeuge findet und schnellstmöglich vernichtet. Lassen Sie anschließend die Truppen direkt nach Osten weiterlaufen und durch die Bäume auf den Bergkamm vorrücken. Ein gegebenenfalls auftauchendes schweres Fahrzeug gilt es zu meiden bzw. bei zu starken Verlusten sollte man direkt noch einmal laden und mit dem Angriff etwas warten, denn die Infanteristen sind entscheidend und dürfen nicht zu sehr dezimiert werden.

Erledigen Sie dann mit den Infanteristen die Feinde auf dem Bergkamm. Rücken Sie dabei langsam vor, so dass bereits erfahrene Einheiten etwas regenerieren und so in der ersten Linie die Treffer abfangen können.

Hat man alle Feinde hier oben erledigt und kommt man an keine mehr weiter unten heran, sollte man sich um die feindlichen Fahrzeuge kümmern. Lauern Sie diesen bei einer Position Richtung Nordosten auf und beschießen Sie sie mit möglichst allen Infanteristen wenn sie während ihrer Patrouille kurz vorbei kommen. Meist kann man in drei Vorbeifahrten ein Fahrzeug vernichten und eines stark beschädigen, dann kommt letzteres jedoch meist nicht mehr herbei, sondern bleibt auf der Wegkreuzung einfach stehen.

Sind die Truppen allesamt regeneriert sollte man dann möglichst nahe am Bergkamm alle Einheiten Richtung Süden schleusen. Hinter dem längeren „Tal“ erledigt man noch einige Feinde und tastet sich dann nach Osten vor, wo man einen „Radarbären“ findet, der zwar nicht wirklich hilft, aber ganz nett ist.

Rücken Sie dann hier Richtung Westen vor und teilen Sie dann bei der beginnenden Schlucht wieder die Truppe auf. Während die „Fahrzeuge“ mit den Selbstmördern einfach warten, werden die Infanteristen am südlichen Rand weiter gen Westen vorrücken.



Hinter einer zweiten „Unterführung“ trifft man einige Feinde, die man jedoch dank erfahrener Truppen schnell und ohne Verluste erledigen kann. Wichtig ist weiterhin keine Einheit zu verlieren! Erledigen Sie dann vorsichtig die restlichen Infanteristen um den kleinen See in der südwestlichen Kartenecke und zerstören Sie dann von dort oben die feindlichen Fahrzeuge in Reichweite im unteren Tal. Anschließend rückt man durch diese Richtung Norden vor, erledigt noch kurz ein Motorbike und vom nördlichen Plateau aus dann erneut gefahrlos zwei Fahrzeuge hinter der Schlucht.

Diese gilt es dann mit den Fahrzeugen zu durchqueren. Sammeln Sie dahinter alle Truppen und lassen Sie die Fahrzeuge dann den einzelnen Laserschützen erledigen, der für die Infanteristen gefährlich werden könnte.

Sichern Sie den Bereich und speichern Sie dann.

Es gilt nun die drei Selbstmörder durch die dritte Unterführung am westlichen Kartenrand zu hetzen und dahinter das Lasergeschütz zu vernichten, was eigentlich mit den drei Bombenträgern problemlos gelingen sollte.

Bringen Sie anschließend wieder die Infanteristen heran und lassen Sie sie von einer Erhöhung im Westen die Mauern beschießen. Herankommende Feinde werden natürlich direkt und gefahrlos erledigt.

Hat man die Mauern erst mal durch, tastet man sich dahinter ganz vorsichtig voran. Hat eine gute Truppe Infanteristen überlebt, sollte man die um das Gefängnis postierten Fahrzeuge eigentlich (mit genug Regenerationspausen) problemlos erledigen können. Vernichten Sie anschließend das Gefängnis und laufen Sie mit den befreiten Bogenschützen gen Osten, wo man zuerst einige feindliche Solartürme vernichtet und sich dann zum Transportflieger durchschlägt. Schon ist die Mission gewonnen.



Hat man nicht genug Infanteristen um die Gefängnis-Verteidiger zu erledigen, wird es schwierig bis unmöglich. Theoretisch kann man noch mit allen Truppen dann wieder zur großen Kreuzung nahe dem Startpunkt zurückkehren, wo gegebenenfalls noch eines der schweren Feindfahrzeuge steht. Vernichten Sie es und tasten Sie sich dann nach Norden vor, wo man dann direkt kurz nach links einige feindliche Infanteristen attackiert, die hoffentlich den feindlichen Schwebler mit in den Tod reißen (Selbstmörder des Feindes). Schleusen Sie dann Ihre Infanteristen durch das kleine Wäldchen nördlich am See auf den Bergkamm am östlichen Rand. Hier gilt es einige Infanteristen zu erledigen, so dass man dann mit den verbliebenen Truppen am östlichen Kartenrand nach Norden vorrücken kann.

Dort findet man einen kleinen Feindposten, mit dem man jedoch nichts anfangen kann. Schlagen Sie sich stattdessen Richtung Westen durch, wo man dann auch zu den Mauern kommt, die den Weg zum Gefängnis versperren. Sprengen Sie sich durch und attackieren Sie dann die Feinde um das Gefängnis. Schafft man auch hier nicht die drei Bogenschützen zu befreien, muss man einfach neu starten und diesmal versuchen weniger Infanteristen zu verlieren...

## Dammbruch

Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Aufbau der Ölindustrie und die Forschung. Gleichzeitig sollte man noch einen Turm im Norden errichten und die Verteidigung durch einige Randalierer stärken, da sich gerade im Norden recht bald zahlreiche Feindeinheiten zum Angriff sammeln. Sobald der Ölfluss durch Forschung und weitere Tankameisen ordentlich optimiert ist und man auch einige „Schweine“ errichtet hat um einen steten Ressourcenstrom zu erhalten, sollte man die Verteidigung auf



stärkere Bauten umstellen und dabei einen günstigen Zeitpunkt auswählen, beispielsweise kurz nach einem Angriff.

Produzieren Sie dann Schlachtflusspferde und Riesenkrabben und greifen Sie mit einem halben Dutzend die feindliche Basis im Westen an. Mit Hilfe einiger Infanteristen sollte man die wenigen Verteidigungen recht gut vernichten und dann auch schon direkt den Produktionsgebäuden zusetzen können, so dass man diese Bedrohung recht schnell erledigt hat.

Erkunden Sie dann die Karte mit einem „Transporter“ und bereiten Sie sich auf den nächsten Angriff vor, denn der Feind wird nun allenfalls noch im Süden einige Angriffe starten, die man jedoch recht gut abwehren kann, wenn man vornehmlich Einheiten zur Verteidigung abstellt. Landen Sie schließlich mit drei Transportern auf der südlichen "Ölinsel" beim Staudamm (den Damm selbst könnten sonst nur leichtere Einheiten überqueren!) und beginnen Sie von Norden her aus sicherer Distanz zum südlichen schweren Verteidigungsgeschütz die feindliche Ressourcenquelle zu demontieren.

Mit weiteren eingeflogenen Truppen kann man hier dann auch recht schnell aufräumen und den Feind direkt bei seiner Ressourcenquelle vernichten.

Sammeln Sie schließlich weitere Truppen und attackieren Sie den feindlichen Posten im Südosten von zwei Seiten her. Anschließend landet man per Lufttransporter im Südwesten weitere Einheiten direkt in der Feindbasis und attackiert dann auch deren sonst starke Verteidigung aus zwei Richtungen, womit der Sieg dann quasi schon gesichert ist.

Das Aufbauen des zweiten Postens ist somit eigentlich nicht nötig, da man auch so gut auskommt und bis zum Ende der gegebenen Ölquelle den Feind schon bezwungen haben kann!

## Phase 5

Gegen beide gegnerischen Parteien muss aus der vorhergehenden Phase mindestens ein Sieg erzielt worden sein um eine Mission der Phase 5 starten zu können.

### Geleitschutz

Eine später etwas schwierige Mission, die man vor allem zu Beginn entscheidend beeinflussen kann hinsichtlich der Dauer.

Nach dem Start sendet man direkt alle Einheiten Richtung Westen. Von der nordwestlichen Kartenecke aus geht es dann am westlichen Kartenrand bis zur südwestlichen Ecke und dort dann weiter am südlichen Rand bis zum Posten im Südosten. Auf den letzten Metern wird man dabei von einigen Lufteinheiten attackiert, deren sich die „Bazookisten“ annehmen müssen.



Sobald man dann die Basis kontrolliert gilt es dort die Gebäude zu reparieren und zu warten bis etwas Geld reinkommt, was etwas dauern kann, da die Tankameisen den Weg entlang der Kartenränder nur recht langsam abschreiten.

Sammeln Sie die Truppen bis dahin vornehmlich an der Brücke nach Norden auf der kleinen „Insel“ mit der Ölquelle. Am besten wäre die möglichst schnelle Sprengung der Brücke zur feindlichen Basis, da man dort recht häufig attackiert wird und die Brücke im verlaufe dieser Kämpfe so oder so irgendwann einbricht.

Hat man dies erreicht kann man die Verteidigung an der Engstelle direkt nördlich der Basis konzentrieren und die restlichen Verteidiger an einer Brücke nach Westen hin abstellen, wo man dann die Engstelle meist recht gut zur Verteidigung nutzen kann.

Bauen Sie dann die Basis schnellstens aus und attackieren Sie mit einer Bienenstaffel frühestmöglich die Ölquelle des Feindes nördlich Ihrer Basis. Gleichzeitig sollte man sich darauf vorbereiten die Ölquelle im Nordwesten zu sichern, da sonst nur recht wenig schwarzes Geld auf der Karte zu finden ist und man allein mit den Mastbetrieben nur elendig langsam vorankommt! Da der Feind über die nordwestliche Ecke immer wieder mal Truppen herbeischafft gilt es den dortigen Vorposten direkt sehr massiv anzulegen, was aufgrund der vielen Gebäude etwas schwierig ist und einige bauliche „Tricks“ benötigt (Riesenschweine zum überbrücken der Distanzen, dann abreißen). Speichern Sie daher unbedingt vor dieser Aktion, denn sie muss einfach direkt klappen, sonst bekommt man dort keinen Fuß auf die Stelle.

Bei der Hauptbasis sollte man dann die Chance des vernichteten feindlichen Bohrturms in der Nähe nutzen und dort selbst Öl fördern bzw. zumindest die Quelle nicht ausbrennen lassen und Verteidigungstürme errichten. Ein Angriff über die zweite Brücke auf die feindliche Insel ist meist aufgrund der, aufgrund der Engstelle, stark unterlegenen eigene Einheiten und der massiven Verteidigung kaum effektiv, so dass man gegebenenfalls auch diese Brücke schnell vernichten sollte.

Versuchen Sie dann schnellstmöglich gegen die feindliche Basis im Nordosten vorzugehen, denn dort hat der Feind zwei ergiebige Ölquellen, die den Kampf sonst stark verlängern können. Versuchen Sie dazu am besten mit einem kombinierten Angriff aus eingeflogenen Selbstmordattentätern im Norden, einer großen Truppe aus Riesenkäfern und Geiseldämonen über die östliche Brücke sowie Flugeinheiten einen massiven Angriff zu starten um das Bollwerk knacken zu können.

Nur mit einem massiven Angriff und nachgeführten Verstärkungen wird man einen erfolgreichen Ansatzpunkt in die Verteidigung brechen können. Lassen Sie dann nicht ab, sondern versuchen Sie die wichtigen Produktions- oder Ölverarbeitungsgebäude zu vernichten und nach Möglichkeit auch die Flak, damit die Bienen die gefährlichen Verteidigungstürme vernichten können.

Hat man das Bollwerk im Nordosten erst mal vernichtet, kann man mit massiven Angriffen auf die abgeschlossene Insel in der Kartenmitte beginnen. Da die

Luftverteidigung hier sehr gut ist, empfiehlt es sich nach Möglichkeit durch Artillerie die "herausquellenden" Truppen zu dezimieren und gleichzeitig im nordwestlichen Teil, wo die Windfallen aufgebaut sind, einen Landeplatz für einen massiven Angriff von Selbstmördern frei zu bomben.

Hat man zwei oder drei Lufttransporter voller Selbstmörder angelandet kann man mit diesen schnell zahlreiche Gebäude vernichten, die der Feind dann nur sehr langsam wieder ersetzen kann. Fortgesetzte Luftangriffe sollten die Schneise dann erweitern, so dass man die recht effektiven Geiseldämonen anlanden kann, die dann den Bereich für weitere Verstärkungen freikämpfen. Die komplette Vernichtung aller Feinde sollte dann nur noch eine Frage der Zeit sein...



## Operation Pfannkuchen

Marschieren Sie mit der gesamten Truppe am nördlichen Kartenrand Richtung Osten und dann am östlichen Kartenrand nach Süden, wo man dann in der südwestlichen Ecke einen relativ gut ausgestatteten Platz für die Basis findet. Postieren Sie die Truppen in beide Richtungen, denn es werden alsbald einige Angriffe erfolgen. Bauen Sie daher den Posten schnell und möglichst breit auf, damit man später nicht total zugebaut ist und auch noch die riesigen Einheiten von einer Front zu anderen bewegen kann.



Lassen Sie zunächst nur die Ölquelle in der südöstlichen "Ecke" bearbeiten und kümmern Sie sich um den Ausbau der Verteidigung, da man dringend ein paar Türme für eine erfolgreiche Abwehr benötigt. Setzen Sie daher zunächst auf „Würmer“ und dann bei genügend Finanzmitteln auf die großen „Todesirgendwas“, denn nach einiger Zeit werden mitunter heftige Massenangriffe erfolgen, weshalb man die Türme auch stets von einigen Mechanikern bewachen lassen sollte! Greifen Sie dann auf die beiden anderen Ölquellen zurück und halten Sie sich passiv bis alles erforscht ist und die Karte etwas erkundet wurde. Den Angriff startet man am besten direkt von der Basis aus per Luft gegen die zentrale Halbinsel. Erkunden Sie dazu den Landungsbereich gegenüber und bringen Sie dann massiv Käfer herbei während die Luftwaffe die Lage erkundet. Entscheidend ist es dem Feind das Öl wegzunehmen, sonst muss man mit wahnsinnigen Massen umgehen, was dank der deutlich unterlegenen (Mist-)Käfer nicht ganz einfach ist. Speichern Sie daher am besten vor jedem Angriff und rücken Sie dann geschlossen vor, so dass man jeweils mindestens einige wichtige Gebäude vernichten kann. Zur Unterstützung kann man dann noch die weiteren Ölquellen an den Kartenrändern sichern, was nicht wirklich entscheidend ist, aber den Feind dann etwas leichter angreifbar macht, da man von allen Seiten her kommen kann. Wichtig ist jedoch die Verteidigung der Posten, da man beispielsweise im Nordosten auch irgendwann von unglaublichen Feindesmassen attackiert wird! Den entscheidenden Schlag bringt man am besten im Westen an, wo man von Süden her kommend, in schwierigem Gelände, Truppen direkt bei der feindlichen Hauptquelle absetzen kann. Zahlreiche „Fahrzeuge“ und Geißeldämonen inklusive Luftunterstützung bringen hier schnell einige feindliche Gebäude zum Fall, was dann eine gute Basis für weitere Angriffe darstellt. Mit Hartnäckigkeit und enormen Ressourceneinsatz wird man dann von hier aus den Feind langsam vernichten können...

## **Mauern des Jenseits**

Führen Sie die kleine Truppe mitsamt allen Einheiten Richtung Westen und über die Furt.

Anschließend geht es direkt Richtung Süden, wo man die Kampftruppen auf den Anhöhen postiert und die vorbeikommenden Patrouillen aus sicherer Distanz attackiert.

Halten Sie sich dort aber nicht zu lange auf, sonst kommen noch weitere Feinde auf die Anhöhe! Stattdessen muss man dann in einem Moment ohne Feinde in Sicht östlich die Anhöhe verlassen und dann direkt nach Süden vorrücken, wo man etwa in der Mitte den Posten eines anderen Mutantenstammes findet.

Parken Sie dort den Mechaniker und senden Sie die Kampftruppen weiter Richtung Süden bis zum Kartenrand.

Von dort geht es am südlichen

Kartenrand entlang gen Osten, wo man schließlich zwei „Bären-Transporter“ findet.



Mit diesen geht es zurück zum Posten des „Verbündeten“, wo man dann am besten speichert, denn nachfolgend ist das richtige Timing entscheidend! Warten Sie bis der Feind einen Angriffstrupp heranzuführt und helfen Sie dem Verbündeten, sofern gefahrlos möglich, um die eigenen Einheiten etwas an Erfahrung gewinnen zu lassen. Entscheidend ist jedoch keine eigene Einheit zu verlieren, denn man muss danach Richtung Südwesten vorrücken.

Meiden Sie dort den Geschützturm und stoßen Sie durch den "Kakteen-Wald" Richtung Westen vor, wo man einige Infanteristen erledigt.

Anschließend sollte man erneut speichern und sich dann vorsichtig weiter voran tasten. Trifft man auf einen feindlichen Angriffstrupp, sollte man neu laden und die Truppen auf der Anhöhe südlich des „Kakteen-Waldes“ parken bis der Feindestrupp vorbei ist.

Weiter geht es dann auf jeden Fall über die südwestliche Kartenecke und dann Richtung Norden, wo der „Hintereingang“ des Feind-Postens das Ziel ist.

Dort gilt es die feindliche Verteidigung geschickt zu umgehen bzw. vor allem den Elektrozaun im richtigen Moment zu überwinden. Dazu muss man den Mechaniker in einem der „Bären-Transporter“ unterbringen und so etwas geschützt in die Basis einschleusen und beim „Forschungslabor“ rauslassen, wo er dieses dann infiltriert und nachfolgend er zweite Teil der Mission beginnt.

Alle anderen Kampfeinheiten sind bis dahin nur Mittel um genau diesen Zweck zu ermöglichen.

Wichtig ist daher erneut das richtige Timing! Am besten klappt dies nämlich, wenn beispielsweise einer der feindlichen Öltransporter gerade durchfährt und dadurch der Elektrozaun für einige Sekunden unterbrochen wird. Das ist natürlich ein wenig Glücksspiel, denn sobald der Zaun erneut aktiviert wird, geht der „Bären-Transporter“ in Flammen auf und man kann einen neuen Versuch starten.

Die Infanteristen sind dabei selbst mit Hilfe der Kamikaze-Einheit nicht wirklich schlagkräftig genug um einen Teil des Elektrozaunes wirklich zerstören zu können, so dass eigentlich nur ein Stück der normalen Mauer als Ziel bleibt. Alternativ helfen mitunter die anrückenden Feindeinheiten insbesondere die Panzer ... egal wie, Hauptsache der Transporter kommt hindurch und kann den Mechaniker entladen.

Mit dem Start des zweiten Teiles der Mission gilt es dann wie üblich einen Posten aufzubauen und den Ressourcenfluss in Gang zu bringen. Bauen Sie das Hauptquartier direkt beim Startpunkt im Nordosten auf und die übrigen Gebäude drumherum. Die Einheiten werden an die Furt weiter westlich delegiert, wo man den Feind an der Engstelle recht gut abwehren kann! Selbst größere Angriffe sind so erst mal gut zu brechen, so dass man sich zunächst auf den Ausbau des Postens konzentrieren kann.



Behalten Sie aber auch einige Einheiten direkt beim Wasser in Bereitschaft, da dort später auch der ein oder anderen Angriff mit Schweben-Einheiten erfolgt. Nachdem der Öl-Fluss der ersten Ölquelle ordentlich am Laufen ist und man die Verteidigung mit einzelnen Einheiten verstärken konnte, empfiehlt sich die Besetzung des Ölfeldes direkt bei der Furt.



Nur wenn man den feindlichen Flieger direkt attackieren lässt (statt zu warten bis die Truppen den Gegner erkannt haben und endlich mal reagieren!) kann man diesen auch schnellstmöglich abschießen. Sinnvoll ist das „Entgegentreten“ dann insbesondere, weil die abgeschlossenen Flieger gerne mal in Richtung Ihres Postens niedergehen und dabei mitunter mehr Schaden anrichten, als beim eigentlich Angriffsflug.

Schießt man diese schon etwas vorgelagert ab, kann dies mitunter sehr hilfreich sein!

Mit einem knappen Dutzend Bazookoiden sollte man die ersten Angriffe auch problemlos abwehren können, da die Feinde zunächst immer einzeln heran kommen. Erst im späteren Verlauf kommen dann mehr als nur jeweils ein Jäger und ein nachfolgender Bomber heran!

Wichtig ist es daher auch baldmöglichst noch einige Randalierer auszuheben, damit man auch einige leichte Bodenangriffe aus dem Südwesten abwehren kann. Während die Randalierer gut gegen Infanterie und Fahrzeuge wirken können, sollten die Bazookoiden immer noch zur Unterstützung heran gezogen und insbesondere gegen die Fahrzeuge eingesetzt werden!

So kann man langsam den Posten ausbauen und insbesondere gegen die beständigen Angriffe aus der Luft gut absichern. Hat man erst einmal einige „Fahrzeuge“ oder einen Turm im Südwesten errichtet, werden auch die Bodenangriffe, die fast nur dort erfolgen, keine große Gefahr mehr darstellen, so dass man sich stärker auf die weitere Luftabwehr einstellen kann, da bald auch stärkere Angriffsflotten heran kommen.

Der Angriffsteil ist dann auch keine große Herausforderung! Mit einigen Einheiten kann man schon vom eigenen Plateau aus einige feindliche Geschütztürme rundherum gefahrlos ausschalten. Im Südwesten und Nordosten findet man jeweils einen kleinen „Posten“ mit einigen Verteidigungstürmen und Versorgungsgebäuden, die man mit einem Dutzend Geißeldämonen ohne große Verluste ausradieren kann.

Die eigentlich Hauptbasis des Feindes liegt recht kompakt im Nordwesten und ist eigentlich ganz gut gesichert. Insbesondere der südliche Zugang ist mit einem Laserturm und vor allem vielen Energiebarrieren recht gut gesichert.

Die Schwachstelle stellt der Zugang im Osten dar, wo man fast ohne Widerstand zunächst die Energiebarrieren niederschießen muss. Anschließend kann man in den Posten eindringen und diesen von Innen heraus aushöhlen.

Währenddessen kann man weitere Einheiten im Süden heranzuführen, die dort ebenfalls aus sicherer Distanz die Barrieren niederbrennen können, so dass im Anschluss ein kombinierter Angriff auf die Verteidigungstürme diese schnell in die Knie zwingt.

Erst wenn man dann auch wirklich alle Energiebarrieren vernichtet hat, wird der Erfolg eintreten!

## Phase 6

### Retourkutsche

Schon kurz nach dem Start wird der menschliche Gegner direkt vor Ihrem Posten einen kleinen Trupp einfliegen, den man zuerst bekämpfen muss.

Bringen Sie dazu alle Kampfeinheiten in den Bereich zwischen den drei Felsen direkt beim Basiseingang und attackieren Sie die Feinde sofort mit deren „Entladung“.

Anschließend gilt es dann weiter in Richtung Norden vorzustoßen, wo man den ersten feindlichen Ölbohrturm sichten und sichern kann und muss.

Da der eigene Posten erst einmal nicht angegriffen wird, kann man dann auch

wirklich alle Einheiten mitnehmen und sich zunächst darauf beschränken etwas Forschung zu betreiben.

Attackieren Sie mit dem Expeditionstrupp zunächst die Verteidiger des Bohrturms und ggf. in Sichtweite befindliche Öltanker.

Erst danach sollte man (nach dem Anlegen eines Savegames) den ersten Verteidigungsturm des Gegners hinter dem Bohrturm attackieren. Stellen Sie dazu die Einheiten breit auf und greifen Sie aus möglichst südlicher Richtung an, so dass einerseits alle Einheiten schnell das Feuer eröffnen können, andererseits aber auch kein Unterstützungsfuer durch den zweiten Verteidigungsturm weiter nördlich zu befürchten ist.

Je nach Kampfverlauf kann man den zweiten Turm dann direkt danach attackieren oder erst einmal etwas inne halten und die Ameisen heranzuführen um sich am feindlichen Bohrturm zu laben.

Spätestens jetzt sollte man dann aber auch in der Basis soweit sein um mindestens einige Bogenschützen zur Verstärkung ausheben zu können, da der zweite Turm schon eine Nummer härter zu knacken ist und man die Position mitunter auch direkt gegen einen Angriff der Serie 9 verteidigen muss.

Da man durch die dichten Wälder auch nichts größeres als ein Kriegsmastodon durch bekommt, sollte der Fokus der ersten Zeit auf jeden Fall auf Erforschung der Infanterie- und Ölindustrieverbesserungen liegen. Erst wenn mit den gestellten Ameisen ein gewisser Ölfluss in Gang gekommen ist, kann daran gedacht werden den Posten umfangreicher auszubauen.

Sollte der Angriff der Serie 9 dabei zunächst zu stark sein, sollte man die Truppen in Richtung des Postens zurückziehen, denn gerade die Mastodone können auch beim Rückzug noch den verfolgenden Feind unter Feuer nehmen und so insgesamt eine bessere Leistung bringen, als beim Halten der Position unterzugehen!

Hat man diese Anfangszeit aber erst einmal gemeistert, den Ölfluss durch einige weitere Ameisen verstärkt sowie ausreichend Bodeneinheiten ausgehoben, damit sowohl die vorgelagerte Position rund um den feindlichen Ölbohrturm als auch der eigene Posten sicher wirken, kann man sich auch etwas zurücklehnen.



Es werden typischerweise keine großen Angriffe mehr erfolgen, so dass man sich in Ruhe mit einer Flugeinheit die Karte erschließen (beide Feinde haben nur vereinzelt Flugabwehr) und das weitere Vorgehen planen kann.

Den menschlichen Gegner im Norden hat man dabei durch die Sicherung des Bohrturms bereits ganz ordentlich in seiner Wirtschaft geschädigt, während die Serie 9 im Südosten ebenfalls nur eine Ölquelle, weitab im Nordosten, zur Verfügung hat und dadurch ebenfalls nur tröpfelnd Einkünfte generieren kann.

Meine Empfehlung geht daher dahin zunächst die Ölquelle der Serie 9 im Nordosten zu vernichten, was auch von einer kleinen Luftflotte erledigt werden kann. Alternativ bringt man Bodentruppen in den Bereich zwischen „Außenlager“ und Hauptbasis der Serie 9 und fängt die Öltransporter dort ab. Im Anschluss empfiehlt es sich dann beide Gegner ein wenig „zurecht zu stutzen“ bevor man sie frontal angeht.

Die Menschen im Norden kann man dabei recht gut mit den Verteidigern des Ölbohrturms, die um zahlreiche Geißeldämonen verstärkt werden, attackieren. Vernichten Sie dabei nur die beiden vorgelagerten Verteidigungstürme und attackieren Sie dann von der erhöhten Position aus alle herankommenden Feinde und Gebäude in Reichweite.

Anschließend kann man in den Posten eindringen und sollte mit einer Kombination von Bodentruppen und Lufteinheiten gegen Verteidigungstürme bzw. Flaks vorgehen, so dass man mit wenigen Verlusten den Posten nach und nach platt machen kann.

Gegen die Serie 9 empfiehlt sich zunächst mit Bodentruppen heran zu kommen, die jedoch besser nicht durch das zerklüftete Gelände westlich deren Basis vorrückt, sondern den Posten zunächst Richtung Norden umgeht und dann am östlichen Kartenrand, die Verteidigungsgebäude umgehend, in den Posten eindringt und dort beispielsweise die Makrofabrik oder gar das Hauptgebäude direkt attackieren. Mit Unterstützung aus der Luft wird dann auch der Rest inkl. der Verteidigungslinie kein Problem mehr sein.

Sollte die Mission trotz Vernichtung beider Feinde nicht enden, haben Sie vielleicht die Zerstörung des nur „besetzten“ Ölbohrturmes vergessen 😊

## Die Höhle der Spinne

Das Briefing ist mal wieder nicht sehr hilfreich, die Kurzinfo aus der Steuerungsleiste dann zum Glück schon eher! Ziel ist hier primär das Auffinden des eigenen „Postens“, der sich südlich des Startpunktes befindet. Sammeln Sie daher alle Einheiten zusammen und arbeiten Sie sich, grob am östlichen Kartenrand orientierend gen Süden durch. Der Posten liegt in einem „Tal“, eher in Richtung Kartenmitte als -rand. Sie treffen unterwegs einige Feinde und sollten diese auch bekämpfen, da das Vernichten aller Feinde sowieso das Primärziel darstellt.



Stellen Sie dafür am besten die Spielgeschwindigkeit runter, so dass genug Zeit für Micromanagement bleibt, denn gerade gegen größere Gegnertrupps muss man geschickt vorgehen, beispielsweise indem man gefährliche Feinde zuerst attackiert und die eigene Truppe etwas auseinander zieht, da man sonst schnell schwere Verluste erleidet.

Insbesondere vor den feindlichen Molotov- oder Flammenwerfern muss man sich in Acht nehmen (ebenso natürlich hinter Bäumen versteckte Einheiten)! Durch die Mauerreste und am erloschenen Vulkan vorbei findet man dann den eigenen Posten, der auch recht bald attackiert wird. Bringen Sie daher schnellstmöglich die Mechaniker



heran, die entscheidend sind um den Posten zu halten, so dass man keinen verlieren darf!

Reparieren Sie zunächst unbedingt mit zwei dieser Einheiten das Kriegerzelt, denn nur dann kann man dort auch Einheiten produzieren und so die gegebenen 1500 Credits auf den Kopf hauen! Nach Abwehr des ersten Angriffes sollte man sich zunächst nach Osten orientieren, wo man rund um ein Gefängnis nochmal einige gefährliche Infanteristen der Überlebenden erledigen muss, bevor man die Gefangenen befreien kann. Postieren Sie dann am besten einzelne Einheiten auf dem erhöhten Gelände bei den beiden Zugängen zum Posten, so dass man rechtzeitig Angreifer erspähen kann. Ebenso kann man von dort oben aus auch einzelne Feinde mitunter schon gefahrlos vernichten - sollte aber nicht alle Truppen dort postieren, da der Feind diese mitunter auch mal auf gleicher Ebene attackiert oder gar plötzlich von zwei Seiten her angreift und man dann im direkten Kampf mitunter schwerste Verluste erleiden wird!

Erkunden Sie schließlich nach und nach vorsichtig das Gebiet, was mitunter einzelne Feinde schon heran lockt! Ist dann länger keine Feindeinheit gesichtet worden, kann man den Erkundungsradius weiter erhöhen. Insbesondere die Wolfsbestien eignen sich aufgrund deren Geschwindigkeit sehr gut dazu die Feinde anzulocken und dann bis in Reichweite der oben postierten Infanteristen oder der beiden Geschütze zu führen - was nachfolgend das zentrale Element der Mission bzw. die „Höhle der Spinne“ ist (insbesondere gegen die Fahrzeuge sowie Flammenwerferinfanterie der Überlebenden würde man sonst schnell alle Infanterie-Einheiten verlieren!)

Notfalls reicht dazu mitunter aber auch ein Mechaniker, der bei der ersten Sichtung sofort eine Kehrtwende macht! Dadurch ist selbst der Verlust aller Kampfeinheiten erst einmal noch nicht das Ende der Mission, wenn man noch einige Mechaniker zur Verfügung hat, die sowohl die Gebäude reparieren können, als auch die Feinde anlocken können!

Grasen Sie so nach und nach die gesamte Karte ab. Neben dem Gefängnis im Osten, kann man noch eines im Südwesten zerstören und noch ein paar weitere Kampfeinheiten gewinnen. Die 1500 Credits behält man dabei am besten so lange wie möglich zurück und investiert diese nur bei Bedarf in Mechaniker um die beiden Verteidigungstürme zu reparieren.

Hat man neben dem feindlichen HQ dann auch alle Einheiten erspäht und erledigt, sollte die Mission enden. Falls nicht, muss man erneut die Gegend absuchen und kann dabei immer wieder mal den Einheiten per A-Taste befehlen den nächsten Gegner anzugreifen. Mit etwas Glück erspähen diese noch einen letzten Feind hinter Bäumen oder in einem anderem Versteck!

## Luftherrschaft

Sie starten quasi mit einer fast voll ausgebauten Basis und einigen Truppen, mit denen auch die ersten Luftangriffe gut abgewehrt werden können. Wichtig ist daher zunächst den Ölfluss in Gang zu bringen und den Erdenblutgenerator und das Kriegerzelt aufzurüsten, so dass man sowohl eine zweite Tankameise als auch einige Bazookoiden ausheben kann. Diese sind zusammen mit der Flak-Einheit auch die entscheidende Waffe mit der man die regelmäßigen Luftangriffe abwehren muss.



Glücklicherweise kommen die

feindlichen Flieger immer einzeln herbei, so dass man mit einem halben Dutzend Bazookoiden bereits ausreichend Feuerkraft hat um die Feinde vom Himmel zu holen! Trotzdem sollte man nach jeder Ankündigung eines „Feindalarms“ die Augen offen halten und bei Sichtung eines Feindes einen expliziten Angriffsbefehl geben, damit die eigenen Einheiten nicht zu lange herum stehen und „überlegen“.

Besonders nervig ist dabei natürlich wieder, dass in den Posten abstürzende Feindflieger meist deutlich mehr Schaden anrichten, als diese bei ihren Angriffen erzeugen! Mit etwas Glück und Übung kann man die Bazookoide aber auch so steuern, dass sie dem Feind nur Feuer geben, wenn dieser gerade in „günstiger Lage“ ist, d.h. seine Flugrichtung beim finalen Treffer gerade in eine ungefährliche Richtung weist.

Auch wenn man in den ersten Minuten noch am Boden in Frieden gelassen wird, sollte man sich doch auch baldmöglichst gegen diese Angriffe vorbereiten! Rüsten Sie dafür unbedingt das Bestiengehege um zwei Stufen hoch, so dass man Kriegsmastodone bauen kann (Schlachtflusspferde gibt es in dieser Mission aus unbekannten Gründen nicht!), die dann jeweils an nördlicher und östlicher Front Stellung beziehen. Diese haben ausreichend Standhaftigkeit um das Feuer auf sich zu lenken, so dass weitere Verteidiger heran gezogen werden können um den Feind abzuwehren.

Neben einigen günstigen Randalierern sollte man dazu auch den Bazookoiden-Trupp nutzen, der insbesondere gegen Fahrzeuge und größere Truppenansammlungen recht nützlich ist.

Gefahr droht dann schlussendlich auch aus westlicher Richtung, wo immer mal wieder einige "Radiatoren" auftauchen, die gegen Ihre Ölindustrie vorgehen. Daher wird man baldmöglichst auch hier ein Kriegsmastodon samt einiger Infanteristen benötigen, um die Hauptkräfte nicht immer langwierig gen Westen verlegen zu müssen!

Wichtig ist vor allem bei der Abwehr die Infanteristen nicht zusammen stehen zu lassen, sonst erleiden diese aufgrund der Flächenwirkung der „Radiatoren“ schnell massive Verluste! Ein Kriegsmastodon kann hier der entscheidende „Wellenbrecher“ sein!

Versuchen Sie dennoch baldmöglichst den Bereich durch einen Verteidigungsturm zu sichern. Spätestens wenn die erste Ölquelle erschöpft ist und die zweite angezapft wurde, sollte man zudem den nördlichen Zugang zum Plateau mit einem Zaun verschließen, so dass die Feinde einen Umweg machen müssen und bei diesem Umweg von oben her attackiert werden können, so dass kaum noch welche in Ihren Posten durchbrechen werden.

Hat man auch die beiden anderen Verteidigungslinien mit mindestens einem Verteidigungsturm gesichert und die immer wiederkehrenden leichten Boden- und Luftangriffe unter Kontrolle, so kann man den Posten in Ruhe ausbauen, was eine geschickte Ausdehnung gen Westen erfordert. Nur dort ist genügend Platz für die Schweinepferche, die dann ausreichend Credits einbringen um genug Truppen auszuheben.

Als erste offensive Maßnahmen sollte man dabei die feindliche Ölindustrie attackieren. Sowohl im Nordwesten als auch Nordosten findet man jeweils einen nur schwach verteidigten Bohrturm des Feindes. Mit einer Kombination aus einigen Wespenbomben und eingeflogenen Geißeldämonen kann man diese beiden Gebäude recht schnell erledigen und dem Feind so einen schweren Schlag versetzen.

Im Osten findet man beim Überflug zudem noch eine kleine Infanterie-Truppe, die allerdings keine zu große Hilfe sein wird.

Nachfolgend wird man sich dann fast nur noch mit den regelmäßig auftauchenden „Unterstützungen“ herumschlagen müssen und kann sonst alles auf die Offensive setzen.

Dazu benötigt man wie üblich einige Bodentruppen inkl. Luftverteidigung und eine kleine Luftwaffe, die in Kombination gut gegen die verbliebenen Verteidigungstürme des Feindes vorgehen können. Diese machen auch schon den größten Teil des Widerstandes aus, denn allzu viele Bodeneinheiten hat der Feind sonst nicht im Aufgebot.

Meine Empfehlung geht zu einem Angriff von Westen her, wo man etwas einfacheres Gelände vorfindet. Hat man die Verteidigung dort überwunden, sollte man sich möglichst nördlich haltend in den Posten vordringen und dort nach und nach die zentralen Produktionsgebäude vernichten. Ebenso empfiehlt es sich direkt am Kartenrand, wo immer wieder die „Unterstützungs-Flugeinheiten“ auftauchen, ein halbes Dutzend Bazookoide zu postieren, die den Feind sofort unter Feuer nehmen.



Die weitere Schleifung der feindlichen Basis ist dann nur noch Routinearbeit. Die Mission endet damit dann meist aber noch nicht direkt, da die immer wieder auftauchenden Unterstützungen mitunter noch unterwegs zu Ihrem Posten sind!

Sind diese wirklich mal alle für einen Moment erledigt und die Mission endet immer noch nicht, kann es zudem sein, dass noch einzelne Flugeinheiten irgendwo auf der Karte oder beispielsweise am direkten Kartenrand feststecken! Mitunter erkennt man diese sogar nur an ihrem Schatten oder daran, wenn Ihre Bazookoide plötzlich irgendwas unter Beschuss nehmen! Einige kann man aufgrund des Geländes sogar nur mit eigenen Flugeinheiten bekämpfen - hier muss man also mühevoll die gesamte Karte absuchen!

## Rückeroberung des Turms

Eine zu Beginn arg unangenehme Mission. Es gilt so schnell wie möglich auf die östliche Insel (vom Startpunkt aus gesehen) vorzurücken und dort einen Posten aufzubauen. Man findet hier zwar mehrere Ölquellen und kann damit an verschiedenen Stellen ansetzen, am effektivsten, da am besten zu verteidigen, scheint jedoch die südlichste Stelle zu sein.

Bauen Sie dort schnell die Basis soweit auf, das man einige

Verteidigungstürme errichten kann, denn die alsbald erfolgenden ersten Angriffe kann man zwar noch mit den



Starttruppen abwehren, doch dann landet der Feind bald mit Lufttransportern direkt in Ihrem Posten Einheiten an (egal ob man im Norden oder Süden gebaut hat!) - was man dann meist nur mit den schnell verfügbaren Infanteristen nicht mehr abwehren kann. Speichern Sie daher und errichten Sie strategisch günstig liegende Verteidigungstürme, die jeweils von einem Mechaniker unterstützt werden und so recht viel Schaden anrichten können.

Hat man diesen üblen Angriff erst mal abgewehrt gilt es die Verteidigung weiter zu stärken, denn es werden noch einige Angriffe erfolgen bis dann irgendwann plötzlich totale Ruhe einkehrt...

Hilfreich ist es hierbei die Zugänge zum Wasser mit Mauern zu versperren, so dass man dort nicht auch noch direkt von feindlichen Patrouillen attackiert wird.

Hat man den Bereich erst mal einigermaßen unter Kontrolle, kann man sich auch die restlichen Ölquellen sichern und den Posten komplett ausbauen. Da die feindlichen Angriffe irgendwann einfach aufhören, kann man dann selbst offensiv werden.

Attackieren Sie dazu zunächst mit einem Fliegergeschwader die Insel am nördlichen Kartenrand, die hinsichtlich Truppen und Verteidigungstürmen her noch am wenigsten verteidigt wird. Landen Sie dann Geißeldämonen an, die von übers Wasser kommenden Crinoids als „Kanonenfutter“ unterstützt werden, und kämpfen Sie sich über den jeweils am Kartenrand verlaufenden „Boden“ bis nach Osten durch, wo man eine Verstärkungstruppe findet, die allerdings irgendwie ziemlich nutzlos ist.

Setzen Sie stattdessen auf weitere Luftangriffe. Die zentrale Insel mit dem „Turm“ 😊 ist wie üblich schwer verteidigt, so dass die Luftangriffe vor allem aufgrund abstürzender Flieger mitunter schwerere Schäden anrichten können, als die Waffen der Flugeinheiten. Da diese Taktik aber natürlich zu langwierig ist sollte man von Osten her kommend den Bereich direkt am Turm attackieren. Dort findet man nur relativ wenig Verteidigung bzw. kann diese sogar noch durch einen Scheinangriff im Norden dorthin locken, so dass man dann beim Turm schnell eine große Truppe aus Dämonen und Riesenkäfern anlanden kann.

Lassen Sie diese bevorzugt die Ölfördereinrichtungen vernichten und erst dann feindliche Truppen attackieren, womit man den Gegner nachhaltiger schwächt. Hat man erst mal einen Fuß auf der zentralen Insel, kann man mit weiteren Bodentruppen und Bienenangriffen den Feind recht effektiv niederkämpfen.

Sobald alle Elemente vernichtet wurden gehört der Turm dann wieder Ihnen. Vive la france! 😊

## Phase 7

### Verschrottung der Maschinen

Diese Mission ist nahezu identisch zur Überlebenden-Endmission „Schmelzt die Roboter ein“, so dass ich auf diese verweise.

Ein paar kleinere Unterschiede ergeben sich in der leichten Unterlegenheit der Mutanten-Einheiten, so dass man deutlich mehr Einheiten aufbieten muss, sowie in einer Möglichkeit zu Beginn etwas geschickter vorzugehen, was auch durchaus hilfreich sein kann beim Aufbau bzw. dem Verteidigen des Postens in der ersten Zeit!

Ziehen Sie dazu beim Start zunächst alle Einheiten ein wenig Richtung

Süden zurück, so dass der „vorbeirollende Radiatorentrupp“ sie zunächst ignoriert und weiter stur seine Route abfährt. Kurz darauf kommen aber noch einige Feindeinheiten heran, die man mit der gesamten Truppe schnell abwehren kann!

Machen Sie sich dann auf Richtung Westen und verlassen Sie die nördliche Straße bei der ersten Möglichkeit Richtung Süden. Hier kämpft man sich dann analog der Überlebenden Mission bis zu den Unterstützungstruppen hinter dem Kanal vorarbeiten und diese aktivieren.

Gemeinsam wartet man dann wiederum an der nördlichen Straße den „Radiatoren-Zug“ ab und attackiert diesen mit allen Einheiten, was schnell zum Erfolg führt. Speichern Sie anschließend und ziehen Sie mit allen Einheiten weiter Richtung Westen.

Sprengen Sie dort zunächst den Elektrozaun weg und stellen Sie die Einheiten dann so geschickt auf, dass die Verteidigungsgeschütze der Serie 9 zunächst die Nahkampf-Pyromanen attackieren, während von hinten her Ihre Randalierer und Bogenschützen massiv Schaden anrichten. So kriegt man beide Geschütze mit relativ wenigen Verlusten klein und kann auch die wenigen Verteidiger niederkämpfen.

Bringen Sie dann Ihre fahrbaren Gebäude heran und vernichten Sie einzelne Gebäude des Feindes, so dass zunächst Platz für Ihre ersten Gebäude ist und der Feind keine Produktionsmöglichkeiten mehr hat. Wichtig ist auf jeden Fall die „Ausbeutung“ der feindlichen Ölquelle, die auch dazu führt, dass immer mal wieder feindliche Öltanker heran kommen und leicht vernichtet werden können. Die weiteren Gebäude kann man dann in Ruhe nach und nach vernichten.

Bauen Sie zunächst die Infanterie-Truppe aus, da man mit Randalierern und Bazookoiden die ersten Angriffe problemlos abwehren kann.

Im weiteren Verlauf wird man sowohl von Osten als auch Süden her attackiert und sollte daher zunächst vor allem mobile Einheiten produzieren, die man schnell verlagern kann. Erst nach und nach verstärken Türme die Stellung, wobei man das Gebiet im Nordwesten noch nicht verlassen sollte.

Bleiben Sie so passiv wie möglich und locken Sie keine weiteren Angreifer unnötig heran, denn aus südlicher Richtung wird der ein oder andere massive Infanteristen-Angriff erfolgen und generell wird man auch alsbald recht stark aus der Luft attackiert.



Der weitere Ablauf ist dann recht ähnlich zur Überlebenden-Mission: erweitern Sie Ihren Posten Richtung Südwesten, wo man allerhand Ölquellen findet. Eine starke Luftverteidigung wird durch Abschuss zahlreicher Flieger dem Feind massiv schaden, so dass man selbst die Karte erkunden und feindliche Schwachstellen identifizieren kann. Ziel ist es auf die zentrale Insel zu kommen, die schwer von Flak und mitunter echten Massen an Bodentruppen verteidigt wird.



Attackieren Sie wo es geht mit gezielten Luftschlägen feindliche Bodentruppen und insbesondere Ölinfrastruktur und bauen Sie eine Masse an Bodeneinheiten auf, die dann entweder langsam den Feind umzingeln und nach und nach nieder kämpfen oder an zugänglichen Stellen von Lufttransportern in den feindlichen Bereich eingeflogen werden.

Kombinationen aus Geißeldämonen, Riesenkäfern und Wespenbomben sind wieder mal das Mittel der Wahl, wobei man am besten stets die Vernichtung der gefährlichen Flak des Feindes bevorzugt angeht, so dass die eigene Luftwaffe die schweren feindlichen Bodenfahrzeuge und Geschützstellungen vernichten kann...

## Das Ende der Symmetriker

Die finale Schlacht gegen die Überlebenden entspricht weitgehend der Endmission der Serie 9 gegen die Überlebenden („Überlebende Go Home“) auf die ich an dieser Stelle verweisen möchte. Natürlich sind die Details ein wenig anders, da insbesondere die schweren Einheiten der Mutanten etwas behäbiger sind und daher noch weniger kampfkraftig. Man wird hier also verstärkt auch auf Infanterie, insbesondere die Geißeldämonen setzen müssen. Gerade zu Beginn ist es hier etwas schwieriger sich halten zu können - versuchen Sie



daher baldmöglichst einige Randalierer auszubilden, die insbesondere gegen die bald angreifenden Infanteriemassen hilfreich sind. Im Anschluss wird man dann seine Position ausbauen und sichern müssen. Man wird dabei zunächst noch relativ lange von Infanteristen attackiert, kann daher auch mit Bogenschützen, Randalierern und Bazookoiden auskommen, sollte aber trotzdem auf einige Geschütztürme hinter Mauern setzen, was den Feind dann auch hier entscheidend ablenkt. Wichtig ist hier insbesondere das Besetzen der Hochebenen zur Verteidigung, von wo aus man dann zahlreiche Angreifer gefahrlos ausschalten kann!

Der Gegner setzt hier noch ein wenig länger auf mittelschwere Fahrzeuge (und/oder Infanteristenmassen) als beim Kampf gegen die Serie 9, so dass man nicht sofort mit den gefährlichen Dschagannaths umgehen muss. Unterlassen Sie auch daher zunächst das großflächige Erkunden der Karte. Man wird einerseits nicht viel neues im Vergleich zur Serie-9-Mission entdecken, andererseits hat der Feind sehr viel mobile Flak im Einsatz, die Erkundungsflüge schnell zum Desaster werden lässt.

Sichern Sie daher zunächst unbedingt die nächsten Ölquellen und behalten Sie alle Fronten im Auge, damit nirgendwo ein Durchbruch des Feindes erfolgt.

Erst nachdem man wirklich sicher im Sattel sitzt kann man sich ein wenig auf der Karte umsehen bzw. offensiv werden und vereinzelt, attraktive Positionen besetzen (beispielsweise die Ölquelle im Nordwesten bei der Engstelle oder die "Hochinsel" im Süden, wo der Feind immer wieder schwere Truppenkontingente vorbei führt).

Da die Menschen auch hier massiv Fahrzeuge bauen, die mitunter ganze Landstriche blockieren und verstopfen, wird man ganz generell sehr gezielt vorgehen müssen. Die normalen Fahrzeuge sind dem Feind einfach unterlegen, so dass selbst ein mühevolleres Niederkämpfen mit Massen an Käfern und Krabben kaum möglich ist.

Vielmehr muss man immer wieder mit Geißeldämonen arbeiten, die man per Lufttransport einfliegt und die dann ihre gute Feuerkraft gegen alles einsetzen um schnell viel Schaden anzurichten bevor der Feind reagiert und die Position mit Einheiten flutet.

Mein Vorschlag ist daher nach Sicherung der beiden vorgelagerten Positionen samt Ölquellen, zunächst im Norden aktiv zu werden, wo man sich entlang des Kartenrandes bis in den Nordosten vorarbeiten und dabei einiges an Gebäuden des Feindes zerstören kann. Danach sollte man sich weiter entlang dem östlichen Kartenrand Richtung Südosten vorarbeiten und den dortigen Posten vernichten, was schon eine harte Nummer wird.

Leider kann man dabei nicht auf die Verstärkung in Form einer Sondereinheit zurückgreifen, denn aus dem Gefängnis im Osten werden nur einige Infanteristen zu befreien sein. Es ist daher hilfreicher im Nordosten einen kleinen Produktionsposten zu errichten und die benötigten Einheitenmassen direkt vor Ort aufzubauen, statt mühevoll einzufliegen.

Jeder halbwegs effektive Angriff sollte dabei dann aus Geißeldämonen und schweren „Fahrzeugen“ bestehen, die in Kombination aus mindestens drei



bis vier Dutzend Einheiten angreifen und nach Möglichkeit immer Gebäude als primäre Ziele zerstören, da man der Einheitenflut sonst nur über stundenlangen Kampf Herr wird.

Beim Angriff auf den feindlichen Posten im Südosten hilft dann insbesondere auch den Feind mit einigen am südlichen Kartenrand auf dem „Felsvorsprung“ platzierten Einheiten dauerhaft zu beschäftigen und gleichzeitig aus dem Norden voran zu rücken.

Spätestens nun sollte man dann aber wirklich auch den Rest der Karte erkunden, dabei aber stets vorsichtig die vielen Flak-Einheiten umfliegen.

Einen echten Geheimtipp für das weitere Vorgehen gibt es dabei nicht. Behalten Sie die feindlichen Truppenbewegungen im Auge und greifen Sie dort an wo die Chancen gerade am besten stehen.

Egal wo dies auch ist, man wird immer zahlreiche Einheiten brauchen, sollte also immer direkt so massiv wie möglich attackieren und wird sich so dann langsam durch die ganze Karte fressen müssen.

Nach stundenlangem Kampf mit Tausenden von Opfern wird es aber auch hier irgendwann enden...

# Serie 9

## Phase 1

### Die Brücken fallen Anheim

Kurz nach dem Start wird die südliche Basis auch schon von einem feindlichen Angriff heimgesucht, den man aber recht schnell abwehren kann. Kümmern Sie sich anschließend dann aber erst einmal um den Posten im Norden.

Dort gilt es die Brücken, die direkt nach Westen und Süden führen per erzwungenem Feuer (Alt-Taste) zu sprengen, damit Angriffe nur noch über die dritte Brücke Richtung Südwesten erfolgen können. Achten Sie beim Sprengen der Brücken darauf,



dass möglichst keine eigene Einheiten auf der Brücke stehen, sonst gehen die mit hops! Hat man die Angriffsmöglichkeiten so erst mal minimiert, kann man im Süden den Posten ausbauen und die mögliche Forschung betreiben. Bauen Sie dann vornehmlich die teuersten Einheiten bis kein Geld mehr in der Kasse ist und man eine ordentliche Truppe zusammen hat. Mit der zieht man gen Norden, wo man an der östlichen Kartenseite das feindliche Lager findet. Dieses wird durch abnormal viele Verteidigungstürme geschützt (also mehr als man selbst bauen dürfte), so dass man doch etwas „Angriffspower“ benötigt. Ziehen Sie daher am besten noch die Verteidiger aus dem Norden heran und überfallen Sie den feindlichen Posten, der dann auch außer den Türmen nicht mehr viel zu bieten hat, so dass man hier bald alles ausradiert haben dürfte...

### Miss Daisy und ihr Chauffeur

Es gilt mit einem einzelnen Kämpfer die Karte zu überqueren. Man wird dabei zwei Reparaturstationen, jeweils am östlichen Kartenrand der „extra-langen“ Karte finden. Bleiben Sie dazu einfach stets möglichst weit östlich und erledigen Sie die vereinzelt Feinde. Als bald dürfte die Einheit auch den roten Veteranen-Status erreicht haben, so dass man eigentlich gar nichts mehr zu befürchten haben wird.

Den feindlichen Posten etwa in der Kartenmitte kann man dann auch getrost ignorieren, da seine Vernichtung sinnlos ist und viel zu lange dauern würde. Schlagen Sie sich einfach bis zum südlichen Rand durch, wo man einen eigenen Posten findet. Mangels Ressourcen sollte man dort die beiden Werkstätten verkaufen und mit dem Geld einige Einheiten in Auftrag geben. Deren Produktion stellt dann auch anscheinend schon das Ziel der Mission dar, so dass diese auch direkt vorbei ist.

## Phase 2

Um die Missionen der Phase 2 spielen zu können müssen Sie mindestens eine Mission aus Phase 1 erfolgreich absolviert haben.

### Alarmstufe Purpur

Ziehen Sie mit der ganzen Truppe am Fluss entlang Richtung Osten und dann am feindlichen Lager in möglichst sicherem Abstand vorbei Richtung Norden. In der nordöstlichen Ecke findet man schließlich zahlreiche Ölquellen und damit eine gute Position für das eigene Lager.

Bauen Sie es auf und knacken Sie am besten auch direkt den nahen Bunker. Zwar erhält man nur ein flinkes Transportflugzeug, doch damit kann man dann schon mal die Karte erkunden.

Der Feind greift nur eher unregelmäßig an, so dass man mit einigen Geschützen gut auskommt bzw. mit der Start-Truppe recht lange überleben kann. Da beide feindlichen Basen jedoch gut verteidigt werden, muss man mit massiven Angriffen planen, so dass man am besten direkt möglichst viele Ölquellen besetzt und das Geld fließen lässt.

Kümmern Sie sich als erstes um den Feind im Nordwesten, da man die Angriffe aus dem Süden an der Engstelle der Brücke etwas effektiver abwehren kann - auch wenn diese etwas heftiger ausfallen.

Zwar kann man mit dem Lufttransporter auch Einheiten direkt in die feindliche Basis bringen, doch das ist etwa mühselig, so dass man mit einer starken Truppe auch einfach gegen die Verteidigung anrennen kann. Mit genügend Übermacht wird man das Lager dann schnell vernichten können, so dass man sich dem im Südosten widmen kann. Hier gilt eigentlich das Gleiche, nur das die Verteidigung noch etwas härter ist und man noch ein paar Truppen mehr brauchen wird...



### Highway zur Hölle

Sichern Sie zunächst die beiden nahen Ölquellen östlich und nördlich, die jeweils von einem Geschützturm verteidigt werden. Im Norden kann man dann von der bereits installierten Tankanlage Öl abzapfen und direkt auch die feindlichen Tanker an der „Quelle“ vernichten. Der Feind bekommt hier zwar regelmäßig Verstärkung, doch mit der sollte man recht gut zurechtkommen, so dass man erst mal in relativer Ruhe die Basis aufbauen kann. Sichern Sie sich mit Geschützen nach Norden und Osten hin ab, so dass man wirklich nichts mehr fürchten muss. Mit den ab und zu eintreffenden Verstärkungen im Norden kann man dann den Bereich dort etwas sichern bis man im Süden genug Truppen für einen Angriff zusammengebaut hat. Dank genügend Öl in unmittelbarer Reichweite sollte das absolut kein Problem sein.

Rücken Sie dann Richtung Norden vor und attackieren Sie die feindliche Ölindustrie. Von dort aus geht es dann weiter Richtung Osten. Die feindlichen Türme kann man recht gut mit „Plasma-Prototypen“ erledigen, so dass man noch weniger Verluste hat und den feindlichen Posten schnell ausradieren kann. Sind auch die wenigen Überlebenden im Südosten noch vernichtet, endet die Mission.



### Phase 3

Aus Phase 2 muss mindestens eine Mission erfolgreich absolviert sein.

### Checkpoint Charlie

Rücken Sie mit den Truppen Richtung Norden auf den „Gebirgsrücken“ vor. Von dort aus kann man relativ viele Feinde und Geschütztürme gefahrlos ausschalten.

Danach geht es durch das gesäuberte Tal Richtung Südosten, wo man einige fies platzierte Raketenwerfer-Infanteristen erledigen muss, bevor man sich am östlichen Rand nach Norden durcharbeiten kann, wo man schließlich etwas Verstärkung erhält.

Gemeinsam mit dieser geht es dann nach Westen, wo man am Rande etwas versteckt einen Verteidigungsturm findet, der recht schwer zu knacken ist. Dank der zahlenmäßigen Übermacht sollte man jedoch schnell den Sieg davontragen (Truppen dabei möglichst auseinander halten) und dann die letzten Meter zur Basis am nördlichen Rand problemlos frei räumen können auch wenn man dort nochmals zwei Türme vernichten muss...

### Phase 4

Erst nachdem Phase 3, mit der einzigen Mission, „komplettiert“ wurde, kann man in die Phase-4-Missionen einsteigen.

### Der Ringelreihen

Kämpfen Sie sich am östlichen Rand nach Norden und dann von dort aus Richtung Westen durch, wo man dann eine schwach bewachte Feind-Basis findet.

Vernichten Sie dort bis auf den Förderturm alle Gebäude und ziehen Sie hier Ihre eigene Basis hoch. Da man zunächst kaum attackiert wird kann man recht schnell alle wichtigen Gebäude errichten und aufrüsten. Vergessen Sie dann jedoch nicht den Zugang nach Westen hin zu sichern, denn irgendwann wird der Feind plötzlich recht heftig attackieren, so dass man ohne gute Verteidigung eventuell sogar überrannt wird!

Sobald der Posten dann aufgebaut und komplett aufgerüstet ist, kann es in die Offensive gehen. Dazu baut man mindestens drei Lufttransporter, ein Dutzend Kauterisatoren und Kuppeln des Todes. Zusätzlich sollte man auch noch einige Michelangelo-Selbstmord-Einheiten bauen lassen. Ebenfalls durchaus hilfreich sind Prototypen mit Plasmakanonen, die gegen die feindlichen Gebäude effektiv eingesetzt werden können.



Landen Sie dann eine erste Ladung Truppen auf der nordöstlichsten Insel,

die der Feind kontrolliert und säubern Sie diesen Bereich bis man in beide Richtungen zur eigentlichen Feind-Basis kommt. Beide Angriffsrouten sind recht gut durch schwere Verteidigungstürme bewacht, so dass man besser einen alternativen Angriff durchführt, da der Feind meist auch noch seine Truppen komplett an einen Zugang verlegt und man so eigentlich gar nicht voran kommt!

Beladen Sie daher einen Transporter mit Michelangelos und landen Sie ihn im östlichen Teil der Basis, wo nur ein Verteidigungsgeschütz ist, das man jedoch mit einem Plasma-Panzer von der gegenüberliegenden Insel vernichten kann, so dass die angelandeten Einheiten direkt Action machen können.

Sprengen Sie dazu am besten die feindliche Ö raffinerie sowie den Bohrturm oder ein Produktionsgebäude.

Hat man so erst mal etwas Platz geschaffen kann man dann massiv Kampftruppen oder notfalls noch eine Ladung Michelangelos einfliegen und dann die feindliche Basis von Innen heraus bekämpfen.

Achten Sie dabei darauf zunächst nicht in den Wirkungsbereich der Verteidigungsgeschütze zu gelangen und nur die feindlichen Gebäude und angreifenden Einheiten zu vernichten. Erst wenn man deutlich die Oberhand hat kann man dann zuerst im Norden die dortige Stellung von zwei Seiten her angreifen und sich dann mit massiven Angriffen auch der starken Verteidigung im Süden annehmen. Sobald alle feindlichen Elemente, also auch der „missbrauchte“ Bohrturm bei Ihrem Posten, vernichtet wurden endet die Mission auch...

## Jagd auf die Wühlmäuse

Eine etwas seltsame Mission, bei der man arg hin- und her-rudern muss bis man endlich zum Ende kommt.

Nach dem Start marschiert man zuerst mal mit allen Truppen ein Stück Richtung Süden. Senden Sie dann die regulären Kampfteinheiten auf das ruinenbesetzte Plateau, das nach Osten führt. Hier trifft man recht bald auf einen Verteidigungsturm, den man schnell und mit möglichst wenigen Verlusten vernichten muss. Senden Sie dazu bei verlangsamter Spielgeschwindigkeit die Nahkampf-Einheiten und ziemlich wertlosen Spähroboter vor, damit diese das Feuer wenn möglich auf sich ziehen.

Unterstützend kann man auch noch eine Michelangelo-Einheit heranzuführen, doch diese geht gern mal schon bei der Anfahrt hoch, so dass diese Option auch nicht sonderlich interessant ist.

Hat man den Turm erst mal vernichtet sollte man den weiteren Bereich des Plateaus säubern und dann alle Infanteristen wieder zum Startpunkt senden. Von dort aus geht es dann am nördlichen Kartenrand Richtung Osten, wo man nur wenig Widerstand trifft und einen "Tunnel" findet, der nach Süden führt. Bevor man diesen jedoch durchschreitet, sollten die restlichen Truppen nach dem Anlegen eines Savegames auf dem Plateau ebenfalls Richtung Süden vorrücken. Dabei können diese die feindlichen Einheiten und Türme im östlichen Tal attackieren, treffen eventuell jedoch auch auf zwei feindliche Hovercrafts. In diesem Fall sollte man noch einmal laden und etwas warten, denn die Hovercrafts patrouillieren und sollten möglichst nicht im direkten Kampf attackiert werden, da man sonst zu viele Einheiten verliert.



Sind die beiden Feindeinheiten nicht anzutreffen, sollte man schnellstens den Bereich säubern und die Fahrzeuge dann am Abhang postieren, von wo aus dann die beiden patrouillierenden Hovercrafts unter Feuer genommen werden können wenn sie wieder herbeikommen. Kümmern Sie sich nun wieder um die Infanteristen, die den Tunnel durchschreiten und dann weiter dem Weg bis zur nordöstlichen Karten-Ecke folgen können. Sie treffen dabei immer wieder vereinzelte Feinde, die jedoch keine echte Gefahr darstellen. Achten Sie nur darauf stets schnell zu reagieren und stark beschädigte Einheiten etwas zurückzustellen, so dass sie von „hinten“ her Erfahrung sammeln und sich dann bei genügend Erfahrung selbst heilen zu können. Von der nordöstlichen Ecke aus geht es am östlichen Rand Richtung Süden, wo man bald hinter dem nächsten Tunnel auf ein feindliches Geschütz trifft. Meiden Sie es unbedingt und lassen Sie die Truppe weiter am östlichen Rand Richtung Süden vorrücken, wo man schließlich den Zugang zum nahen Plateau findet. Von dort oben aus attackiert man dann die beiden Türme und Truppen im Bereich darunter und versucht dabei möglichst viele Einheiten zu Veteranen zu machen. Sind keine Feinde mehr in Reichweite sollte man alle Infanteristen etwas regenerieren lassen und sie dann den gleichen Weg wieder zurück zum Startpunkt senden. Von dort aus geht es dann bis zur Stelle wo man auf den ersten feindlichen Turm gestoßen ist und dort dann unter dem Bogen Richtung Süden. Sammeln Sie die Infanteristen vor dem nächsten Tunnel gen Süden und ziehen Sie im Osten die Fahrzeuge Richtung Westen, wo man bei der engen Kehre von zwei Geschütztürmen fies attackiert wird. Lassen Sie dann Infanteristen, durch den Tunnel, und die Fahrzeuge gemeinsam angreifen, so dass man die beiden Türme schnellstmöglich vernichten kann. Anschließend rücken dann die Infanteristen wieder zu den Fahrzeugen auf und gemeinsam wird die enge Kehre durchquert. Etwas weiter östlich geht es Richtung Süden in eine Art Tal und von dort aus gen Westen, wo man einen weiteren Durchgang findet.

Senden Sie die Infanteristen hindurch und lassen Sie diese sich auf der anderen Seite vorsichtig gen Osten vorarbeiten bis man einen Verteidigungsturm erspäht. Die Fahrzeuge fahren unterdessen bis zur Stelle wo die beiden feindlichen Türme von Ihren Infanteristen von oben sicher vernichtet wurden und stehen damit am zweiten Zugang zur feindlichen Basis im Süden.

Es gilt nun in einem gemeinsamen Angriff den Feind zu überrennen! Solange man nicht zu viele Verluste bisher hatte sollte das auch kein großes Problem sein. Mit einigen

Michelangelos kann man den Turm schnell zerstören und auch größere Feind-Mengen schnell vernichten, so dass man nur noch die Gebäude ausradieren muss um hier endlich raus zu kommen...



## Phase 5

Um die jeweiligen Missionen spielen zu können müssen Sie aus Phase 4 je eine Mission gegen Menschen bzw. Mutanten erfolgreich bestritten haben.

### Die Mauern von Jerich-Oh

Während man möglichst nahe der Ölquelle eine Raffinerie aufbaut, sollte man auch die Verteidigung organisieren, denn man wird alsbald einige Angriffe abzuwehren haben. Postieren Sie dazu den Kauterisator bei der Quelle auf dem Plateau, von wo aus er vor allem gegen feindliche Infanteristen äußerst vernichtend zuschlagen kann. Die eigenen Infanteristen lauern dann unten und etwas weiter dahinter um einzelne durchgebrochene Feinde zu attackieren.



Nachdem die Ölförderung auf Hochtouren läuft gilt es schnellstens die Verteidigung weiter auszubauen, denn die Angriffe werden bald heftiger. Bauen Sie dazu am besten weitere Kauterisatoren oder Schnitter für das Plateau, wodurch so gut wie alle Bodenangriffe absolut sicher abgewehrt werden können.

Zusätzlich muss man aber auch die Luftabwehr aufbauen um einzelne Bienenbomber abschießen zu können, die Ihrer Verteidigung sonst arg zusetzen!

Aufgrund der günstigen Lage sollte die Verteidigung dann jedoch insgesamt sehr gut beherrschbar sein, so dass man recht schnell die Basis komplett ausbauen und mit der Erkundung beginnen kann. Die feindliche Basis im Nordwesten ist nur relativ schwach verteidigt, so dass man mit einem Truppenmix aus Bodentruppen und einigen Fliegern recht schnell tief in den Posten einfallen kann. Entsenden Sie dazu etwa ein Dutzend Schnitter und Kauterisatoren zum östlichen Eingang. Mit einem Luftschlag auf die Verteidigungsanlagen beginnt dann der Angriff. Versuchen Sie die Bodeneinheiten möglichst weit am nördlichen Rand in die Feind-Basis zu bekommen und dort die Mastpfärche, Riesenschweine und Flaks zu attackieren, wodurch der Feind weniger Ressourcen bekommt und man selbst mit Luftangriffen leichter und schneller die feindlichen Verteidigungsgeschütze dezimieren kann. Nachgeführte Verstärkungen ermöglichen dann das komplett einäschern der feindlichen Basis, was kein großes Kunststück mehr sein sollte...

## Früchte des Zorns

Sammeln Sie die Truppen am südlichen Zugang, denn das ist der einzige, wo man „Kontakt“ zum restlichen Festland hat und ab und an mal ein Angriff erfolgt.

Wichtig ist dann das Erobern des nordwestlichen Bereiches, wo man das nötige Öl und zwei Bunker findet. Zuerst sollte man trotzdem die vorhandene Ölquelle so effektiv wie möglich ausbeuten und gleichzeitig die Waffenfabrik aufrüsten, so dass man einen Flugtransporter bauen kann.

Mit diesem kann man jedoch nur mit etwas Glück direkt in die nordwestliche Ecke fliegen, da man meist von der Flak schwer unter Feuer genommen wird. Allenfalls ganz im Westen ist ein Überflug zu schaffen, doch der Transporter ist danach nahezu Schrott und wird den Rückweg nicht überleben. Ein Anlanden von Infanteristen an einem der drei ungeschützten „Wegstücke“ ist leider auch nicht möglich, da die Infanteristen entweder ins Wasser ausgesetzt werden oder die „Wegstücke“ einfach nicht verlassen können.

Die effektivste Strategie ist daher meiner Meinung nach am Rand der nördlichen Insel, so weit wie möglich außerhalb der Reichweite jeglicher Flaks, nach Osten zu fliegen, dort am Kartenrand nach Norden und quer über die Feindbasis zum nördlichen Kartenrand und dann Richtung Osten. Dort entlädt man die Truppe, die am besten aus einigen Hülsenschützen und zwei Ingenieuren besteht möglichst nahe an jeweils einem der beiden Bunker. Knacken Sie schnell beide, wodurch man etwas Kohle und einen Kampfroboter bekommt.

Mit letzterem beginnt man sofort die eventuell den Transporter verfolgenden Feindeinheiten zu dezimieren, während die Infanteristen die Flaks unter Feuer nehmen, so dass man schnellstens weitere Verstärkungen herein fliegen kann.

Ist dies erst mal problemlos möglich, wird man dank des neuen Geldsegens dann das Größte überstanden haben. Bauen Sie im Norden schnellstens eine neue „Ölindustrie“ auf und sichern Sie die südliche Basis, wo man dann auch dank regenerativer Energiegewinnung die Verteidigung undurchdringbar machen kann.



Final greift man schließlich zuerst den Feind im Nordosten an. Mit Schnittern, Kauterisatoren und dem erbeuteten Kampfroboter sollte man das feindliche Lager relativ schnell vernichten können, so dass man sich auch über den langen „Brückenweg“ zur zweiten Feind-Basis im Südosten vorarbeiten kann. Dank genügend Ressourcen sollte man auch hier mit einem massiven Angriff alles recht schnell platt machen können...

## Menschen sein dumm

Sie starten im Nordosten und sollten von dort aus Richtung Süden losziehen, wo man recht bald drei lohnenswerte Ölquellen findet, dabei jedoch auch mehr oder weniger direkt beim Feind ist. Alternativ kann man auch weiter Richtung Süden und dann am dortigen Rand gen Westen ziehen, wo man noch weitere Quellen findet, aber auch noch mehr oder weniger direkt neben dem Mutanten-Feind auf dem Plateau ist.

Am besten baut man daher direkt im Nordosten den Posten auf und sichert sich schnellstens die beiden östlicheren Quellen.

Den Basis-Aufbau kann man zwar auch relativ sicher durchziehen, muss jedoch etwas mit dem Platz aufbauen, damit man die späteren, großen Einheiten nicht irgendwie einsperrt. Erweitern Sie den Posten daher primär nach Norden und erst später etwas nach Westen, da man sonst eventuell zu stark attackiert wird und dabei dann zu große Rückschläge einstecken muss.

Sobald die Verteidigung nach Westen hin, wo der starke Überlebenden-Gegner primär die Mutanten und bei offensiven Aktionen auch Sie bedroht, gesichert ist, kann man die Nähe zum Hochplateau für einige taktisch "ärgerliche" Gebäudekonstruktionen nutzen oder auch direkt einige Kampfeinheiten einfliegen, die den Feind etwas zähmen.

Da der Kampf jedoch durchaus recht zäh wird, sollte man sich primär die Ölquellen im Südwesten sichern und erst dann massiver gegen die Mutanten vorgehen. Hat man deren Basis erst mal stark geschwächt, wird eventuell der zweite Gegner auch schon den Rest übernehmen, denn starke Panzerverbände, die auch noch von massiver Luftverteidigung verstärkt werden, kommen hier irgendwann sehr regelmäßig vorbei.

Sobald die Mutanten erledigt sind gilt es dann die Überlebenden zu vernichten, was im Nordosten relativ schwer wird, da der Feind hier meist seine ganzen Truppen stationiert hat und das Gelände schwierig ist.

Sammeln Sie daher eine Truppe aus mindestens einem Dutzend starken Kampfeinheiten im Westen, wo man vorsichtig in Kombination mit Bombern angreift, wodurch man die starke Verteidigung etwas besser bekämpfen kann.

Hat man erst mal die Verteidigung überwunden gilt es schnellstens tief in die Basis vorzurücken und dort dann die feindlichen Ressourcen-Quellen und Flaks zu vernichten, damit dann weitere Luftangriffe erfolgen können und der Feind somit in die Knie gezwungen wird...



## Inseln im Strom

Schon kurz nach dem Start wird man mit einigen Angriffen zu tun haben, die man jedoch ganz gut abwehren kann. Postieren Sie Ihre Truppen dazu so, dass die Angriffe im Norden und Süden stets gut abgewehrt werden können, da meist nur dort überhaupt welche erfolgen.

Dank einiger vorteilhafter Positionen wird man auch ganz gut zurecht kommen sobald das Öl einigermaßen fließt. Versuchen Sie alsbald den Feind



im Nordwesten durch einen kurzen,

vorsichtigen Angriff auf Eis zu legen. Vernichten Sie dazu einfach nur den Tanker, so dass die Ölquelle nicht mehr ausgebeutet wird und man selbst bei Bedarf hier zuschlagen kann.

Zunächst sollte man aber die Ölquelle südlich der eigenen Insel erschließen. Das ist aufgrund der schwierigen Lage zwar nicht ganz einfach. Mit Lufttransportern sollte man das jedoch gut hinbekommen, achten Sie nur auf die Luftverteidigung, die ab und an mal recht nötig ist, da der Feind manchmal mit vielen Fliegern ankommt oder auch mal versucht Truppen einzufliegen.

Erkunden Sie dann die weiteren Inseln Richtung Süden. Mit Bombern wird man manchen Geschützturm problemlos vernichten können, so dass eingeflogene Schnitter und Kauterisatoren oder übers Wasser hereinkommende "Kuppeln des Todes" die Insel recht schnell sichern können.

Problematisch wird eher die südlichste Insel, wo die feindliche Hauptbasis regelrecht überquillt vor Einheiten. Sichern Sie sich daher am besten erst mal alle Ölquellen und bauen Sie dann eine mächtige Angriffs-Truppe auf.

Im Westen ist dabei ein Angriff noch am leichtesten. Sammeln Sie dazu Ihre Truppen auf der vorgelagerten Insel und lassen Sie nach Möglichkeit das „Festland“ bereits von Artillerie etwas weich klopfen. Eine Fliegerstaffel, die bewusst mitten ins Getümmel fliegt kann zudem auch hilfreich sein, da die abstürzenden Vehikel mächtig Schaden anrichten können!

Den Angriff sollte man dann mit einer Kombination aus eingeflogenen Truppen und über Wasser einschwebenden Todeskuppeln beginnen, damit man schnell einen Fuß auf die feindliche Insel bekommt. Arbeiten Sie sich dann langsam nach Osten durch und versuchen Sie stets die richtigen Einheiten gegen ankommende Feinde einzusetzen und die Flak zu dezimieren, damit man auch aus der Luft angreifen und auch leichter Verstärkungen herbeibringen kann. Hat man erst mal die feindliche Ölquelle oder die Sonnenkollektoren vernichtet ist es nur noch eine Frage der Zeit bis die eigene massive Übermacht alles platt macht...

## Phase 6

Für beide Richtungen muss jeweils eine Mission aus der Phase 5 absolviert worden sein.

### Die Lagune

Sie beginnen mit wenig und müssen daher schnellstens eine funktionierende Ölindustrie aufbauen um bald erfolgende Angriffe abzuwehren.

Bauen Sie deswegen zunächst unbedingt einen Energiekonverter und eine „Forschungsstation“. Mit letzterer wertet man den Energiekonverter dann direkt zwei oder drei mal auf, damit bei jeder Fahrt des Tankwagens ein wenig mehr Kohle in die Kasse gespült wird.

Erst dann sollte man eine Makrofabrik und bauen. Das einzelne Geschütz auf der



vorgelagerten Insel, kann man auch sofort verkaufen, da man aus dieser Richtung eigentlich nicht angegriffen wird (höchstens mal ein einzelnes Flusspferd, dass sich ins Gewässer verirrt), im Nordwesten lagert nämlich sogar ein verbündeter "Serie-9-Stamm".

Wichtiger ist die ersten Angriffe gut zu überstehen und auszuhalten bis ein zweiter Tankwagen zur Verfügung steht.

Da die ersten Angriffe nur aus Infanteristen bestehen empfehle ich auf Angriffsroboter zu setzen. Für den ersten Angriff reichen zwei, später drei bzw. dann weitere Einheiten, die besser gegen „Fahrzeuge“ vorgehen können.

Zur Not kann man bei einem der ersten Angriffe die Feinde auch noch ein wenig "durch die Basis führen" und sich so etwas mehr Zeit verschaffen um Verstärkung zu bauen.

Neben dem Ausbau der Kampftruppe sollte man aber auch nach einem zweiten Tankwagen schnell in Richtung Verteidigungsgeschütze weiter denken, wozu man natürlich eine Feuerleitzentrale braucht, die es mindestens einmal aufzurüsten gilt.

Bauen Sie dann so bald wie möglich Richtung Osten hin bei den beiden Engstellen jeweils ein Geschütz auf und postieren Sie die mobilen Einheiten daneben.

Mit dem hereinkommenden Geld kann man dann nach und nach die Verteidigungstruppe ausbauen und ggf. einfache Geschütze durch Stärkere ersetzen.

Mit den Angriffen sollte man nun gut zurecht kommen, so dass die Basis weiter ausgebaut werden kann.

Wie üblich erfolgt dann mit einer Flugeinheit eine Erkundungstour, so dass man die Karte einsehen und das weitere Vorgehen planen kann.

Da im Norden erst mal wenig Bewegung im Kampf ist und man auch später vom Verbündeten aufgrund der für ihn „unüberwindlichen Wasserbarriere“ keine Unterstützung erwarten kann, gilt es zunächst im Süden den Feind anzugreifen.

Versuchen Sie hier gar nicht erst mit einzelnen Fliegern die Geschütze zu attackieren! Das führt nur dazu, dass der Feind schneller auf Flak setzt, was dann den späteren Angriff erschwert.

Bauen Sie stattdessen einfach direkt eine Angriffstruppe auf. Diese besteht effektiver Weise aus zwei Artillerie-Einheiten und einem halben Dutzend Schnittern.

Ebenso ist eine Rote Bomber hilfreich, denn gegen die feindlichen Todestürme wird man sonst nur sehr langsam (Artillerie) oder mit schweren Verlusten (Schnitter) vorgehen können.

Lassen Sie die Flieger daher nach Möglichkeit Angriffe auf die Verteidigungseinrichtungen fliegen. Sofern das nicht möglich ist, sollte man die erhöhte Reichweite der Flieger dazu nutzen die Feind-Gebäude ins Visier der Artillerie zu bekommen.

Kommt der Gegner dann bald mit Reparatur-Infanteristen heran, gilt es die massive Angriffskeule zu schwingen, d.h. entweder direkt mit der Bomberstaffel zu attackieren oder ggf. auch gleich noch die Bodentruppen mit ins Gefecht zu führen.

Das führt zwar zu einigen Verlusten, aber dank ausgebauter „regenerativer Energieversorgung“ dürfte der Geldstrom ausreichen um diese zu kompensieren.

Zögern Sie in jedem Fall nicht zu lange, damit der Feind seinen Posten nicht zu stark ausbauen kann!

Notfalls kann man natürlich auch im südlichen Hochland per Lufttransporter Schnitter anlanden, die in Umgehung der Verteidigung die Kern-Basis attackieren und so dem Feind nachhaltig schaden können, so dass man die Verteidigung anschließend vielleicht etwas leichter knacken kann.

Hat man den Feind im Süden komplett von der Insel gefegt (einzelne Geschütze im Südosten nicht vergessen), gilt es den „Verbündeten“ im Norden zu unterstützen.

Mit einer Staffel Bomber kann man hier mit etwas Glück einzelne schwere Verteidigungstürme zerstören und so die Angriffe des Verbündeten unterstützen.

Hat der Feind jedoch schon zu viel Flak errichtet, gilt es auf Bodentruppen zu setzen. Landen Sie diese am besten in Richtung Norden an und zielen Sie auf die dortige Ölindustrie des Gegners. Dort kann man einerseits am leichtesten eindringen, andererseits aber auch recht gut in Richtung der Kern-Basis weiter südlich vordringen, so dass man auch hier in (vorläufiger) Umgehung der Verteidigung die Basis selbst von Innen heraus erledigen kann.

Die Reste zu vernichten ist dann nur noch Fleißarbeit...

## **Die Witterung der Morgenluft**

Bauen Sie zunächst den Ölbohrturm auf und lassen Sie den Energiekonverter einige Stufen aufrüsten. Währenddessen baut man auch schon direkt eine Makrofabrik und dort mindestens zwei Angriffsroboter oder eine Mikrofabrik und dort wiederum einige Hülsenschützen (Granatwerfer).

Mit diesen gerüstet kann man dann die regelmäßig heran kommenden feindlichen Verstärkungen, die stets nur aus Infanterie bestehen, ganz gut abwehren, so dass man die Basis weiter ausbauen kann.

Zunächst erforscht man dazu natürlich die Verbesserungen beim Energiekonverter und bei der Makrofabrik, so dass man alsbald einen zweiten Tankwagen produzieren kann.

Mit dem so nun etwas flotter herein kommenden Geld, wird die Verteidigung gestärkt indem baldmöglichst ein Schnitter produziert wird. Alternativ steigt man durch eine Feuerleitzentrale schnell in die Verteidigungsturm-Bauwirtschaft ein.

Lassen Sie die Verteidiger in einem ruhigen Moment die nahe Umgebung beim Basis-Eingang etwas erkunden, damit man schon einmal die gute Verteidigungsposition auf der östlichen Anhöhe erkunden kann. Dort sollte man alsbald einige Verteidiger hin verlegen oder gleich einen Turm errichten.

Da man nach Westen hin durch feindliche Verteidigungstürme und stetig vorbeikommende Infanteristen stärker beschränkt wird, sollte man seine Basis eher nach Osten hin ausdehnen. Nutzen Sie dazu ruhig die Chance auf dem erhöhten Bereich ein Gebäude zu errichten, wodurch man sich beispielsweise auch mit einem Verteidigungsturm noch besser in Richtung Nordosten hin absichern kann.

Da der Strom an feindlichen Verstärkungen nie richtig gefährlich wird, kann man die Basis dann relativ

gelassen ausbauen und alsbald die zweite Ölquelle erschließen (diese wird glücklicherweise nur sehr selten von vorbeiziehenden Feindtruppen attackiert!).

Ist die Erste aufgebraucht, sollte man spätestens dann und genau dort die Windanlagen errichten um weiter gut mit Ressourcen versorgt zu sein.

Die Erkundungsrunde mit einem Flieger enthüllt einen Ring von feindlichen Verteidigungseinrichtungen, die man nur in einer Kombination aus Boden- und Flug-Einheiten gut erledigen kann.

Erst wenn man sich dieser Anlagen entledigt hat, kann man ruhigen Gewissens die Feind-Basis im Nordwesten angreifen.

Die Angriffstruppe besteht aus ein oder zwei Lufttransportern, einigen Schnittern, etwas Artillerie und natürlich einer 5-er-Staffel Bombern.

Diese sollte man zuerst bauen und dann schon einmal im Nordosten, nahe der seltsamen „Rennstrecke“, einsetzen um dort die, gegen Luftangriffe nahezu unverteidigten, Feindgeschütze zu erledigen.

Fliegen Sie anschließend auf dem dortigen Plateau Bodentruppen ein und nutzen Sie die Artillerie um die feindlichen Geschütztürme zu vernichten oder rücken Sie mit den Schnittern gegen Flak-Gebäude vor.

In dieser Kombination vorgehend wird man auf dem Festland alle feindlichen Gebäude erledigen können, so dass der finale Sturmangriff bleibt.

Die Insel im Nordwesten ist dabei gut gegen Luftangriffe gesichert, sonst aber auch nicht. Sie müssen daher mit einigen Todeskuppeln einfach nur über das Wasser fahren und beginnen die feindliche Flak zu dezimieren. Sobald man eine Bresche geschlagen hat, kann man stärkere Bodentruppen per Lufttransport einfliegen und vom erhöhten Bereich aus den feindlichen Posten attackieren.

Konzentrieren Sie sich dabei am besten auf die Luftverteidigung, so dass man direkt ins Tal des Feindes noch weitere Einheiten einfliegen kann, denn nur so kann man die ewigen Reparaturversuche des Feindes mit massiver Feuerkraft bekämpfen und dem Feind in endlicher Zeit den Garaus machen.



## Menschen am Fluss

Sie starten im Südosten mit einigen Infanteristen, die es schnell an den Rand des Vorsprungs zu bringen gilt, damit der ankommende Schwebepanzer möglichst von dort oben weitgehend gefahrlos attackiert werden kann. Im direkten Kampf (gerade wenn die Einheiten eng beieinander stehen) wird man sonst schwere Verluste erleiden!

Anschließend erhält man Verstärkung im Nordwesten. Die beiden Todeskuppeln folgen hier der Straße bis zur Ölquelle, wo die Einheiten auf die Tanker feuern bis beide die rote Erfahrungsstufe haben. Ziehen Sie dann mit diesen weiter Richtung Osten und über das Gewässer bis zur Holzbrücke östlich des feindlichen Ölbohrturms, die man per erzwungenem Feuer zerstören lässt. Dahinter geht es weiter bis zum östlichen Kartenrand und dort Richtung Süden und schließlich über Land ein Stück gen Westen, bis zur nächsten Wasserfläche. Fliegen Sie dort am besten zunächst nach Süden, wo man einen einzelnen Geschützturm durch die feuerstarken Todeskuppeln aus sicherer Entfernung vernichten lässt und dadurch die Infanteristen „befreit“, die sonst von ihm erwischt würden. Anschließend sammelt man alle Truppen im Westen bei der nächsten Holzbrücke, deren Übergang durch drei Türme gesichert ist. Achten Sie dabei auch auf die weiteren

Verstärkungen im Nord-westen - diese sollte man zum Teil zum Rest der Haupttruppe führen, während einige Einheiten bei dem Ölbohrturm verbleiben um die gegnerischen Öltransporte zu vernichten und den Feind dadurch auszubremsen. Die drei Türme kann man wieder durch die Todeskuppeln aus sicherer Distanz zerstören lassen oder schon einmal einen koordinierten Großangriff mit allen Einheiten aus zwei Richtungen gleichzeitig üben. Folgen Sie dann von dort aus dem Weg Richtung Osten und vernichten Sie den Laserzaun. Dahinter



trifft man auf ein schweres Geschütz, so dass man unbedingt mit allen Einheiten und bevorzugt den Infanteristen an der vordersten Front einen Sturmangriff durchführen muss.

Anschließend befindet man sich aber auch schon in der Feindbasis und sollte hier zuerst vor allem gerade im Bau befindliche Geschütztürme vernichten. Anschließend gilt es in ausreichendem Abstand zu den noch vorhandenen weiteren Verteidigungseinrichtungen die Basis weitgehend auszuhöhlen, so dass man am Ende mit etwas mehr Platz die Verteidigungsanlagen Richtung Norden und Südosten attackieren kann. Dort trifft man jeweils auf harten Widerstand in Form zweier schwerer Geschütztürme, so dass die Truppen für den Angriff breit aufgestellt werden müssen und man trotz allem schwere Verluste wird hinnehmen müssen.

Achten Sie daher darauf ggf. noch eingetroffene Verstärkungen heran zu führen, damit man mit möglichst maximaler Feuerkraft attackieren kann, so dass man schlussendlich doch die Oberhand behält. Will man ganz auf Nummer sicher gehen oder muss Verluste aus der frühen Phase der Mission ausgleichen, so empfiehlt sich die Infanteristen für Angriffe auf die feindlichen Öltransporter abzustellen. Der Feind hat hier teilweise in Richtung Westen noch einen neuen Ölbohrturm errichtet oder baut einfach neue Transporter. Lässt man diese von den Infanteristen attackieren, werden diese in der Erfahrung steigen und dadurch sowohl an Schlagkraft als auch Regenerationsfähigkeit gewinnen!

## Prototyp 31

Sie starten zwischen den beiden Feinden und müssen dann auch noch zwei Prototypen verteidigen! Was übel klingt, erweist sich dann aber doch als gut machbar, denn man wird eine ganze Zeit lang von beiden Gegnern in Ruhe gelassen (zumindest sofern man sich defensiv verhält) und kann daher entspannt den Basisaufbau angehen! Entscheidend ist daher direkt ein Rechenzentrum zu bauen und zunächst dieses und dann die Raffinerie hochrüsten zu lassen. Anschließend folgt die Makroboterfabrik, so dass man einen weiteren Tankwagen produzieren kann.



Erst dann sollte man sich der Verteidigung widmen. Hierfür wird man trotz deren Sonderstatus die beiden Prototypen einsetzen müssen und sollte daher stets ein wachsames Auge auf sie haben! Während der Aufrüstphase kann man die Truppen schon einmal grob um die bestehenden Verteidigungstürme herum neu sortieren und an jedem Zugang einen Prototypen und die sonst stärksten Einheiten postieren. Infanterie und Scouts kann man hingegen entlang des südlichen Strands sowie am nordöstlichen Berg herum sammeln, da der Feind auch dort später den ein oder anderen Angriff mit „Amphibieneinheiten“ heranbringt oder auch einfach mal rüber feuert, wenn Sie zu nahe am Ufer gebaut haben!

Als nächstes empfehle ich den Aufbau von jeweils zwei schweren Verteidigungstürmen an beiden Engstellen - bevorzugt hinter den Klippen, so dass man noch eine verbesserte Schussposition hat! Achten Sie im Norden jedoch darauf, dass die feindlichen Kanonen auf der westlichen Seite die vorderste Position an den Klippen erreichen können! Geben Sie sich daher zunächst mit einer Position eine Stelle weiter südlich zufrieden.

Sobald in beide Richtungen mindestens zwei Verteidigungstürme installiert wurden, sollte man noch einige Schnitter und mindestens ein Reparaturfahrzeug sowie mehrere Reparatur-Ingenieure in Stellung bringen.

Speichern Sie ruhig einmal wenn Sie das Gefühl haben, dass es gut läuft, denn mit etwas Pech beginnt kurz danach der Angriffsstrom, der insbesondere bei den Mutanten mitunter aus einer richtigen Flut an Infanteristen besteht, die die eigenen Linien doch recht schnell überrennen können!

Aufgrund der gute Topographie müssen jedoch die Feinde stets durch die Engstelle und sind dort von den Verteidigern gut in Masse zu zersäbeln!

Achten Sie dabei darauf im Norden nicht zu weit an den Strand heran zu bauen, sonst wird man von herankommenden Panzern attackiert, und im Süden auch einige Verteidiger am Strand oder dem erhöhten Posten im Südwesten zu platzieren, so dass die gegnerischen Flusspferde nicht direkt ins Herz des Posten vorstoßen können.

Sind beiden Zugänge erst einmal mit zwei schweren Verteidigungstürmen und einigen Schnittern gesichert, sollten die Angriffe aber nicht mehr durchdringen können. Behalten Sie nur stets genügend Reparatur-Einheiten in der Nähe um die Gebäude schnell reparieren zu können, wenn doch mal wieder eine heftigere Angriffswelle heran schwappt.

In der Basis muss man dann baldmöglichst die zweite Ölquelle erschließen und die Produktion auf die „Erneuerbaren Energien“ umzustellen, wo man insbesondere die Windkraftanlagen auch prima nutzen kann um die vorgelagerten Verteidigungsgebäude bauen zu können - insbesondere im Süden kommt man nur so an die optimalen Positionen an den Klippen heran!

Hat man die eigene Position erst einmal gefestigt und gelernt mit den ständigen Angriffen umzugehen, gilt es den Gegenschlag vorzubereiten! In beiden Richtungen muss man dabei auf eingeflogene Einheiten setzen, die zunächst die feindliche Ressourcenversorgung einbremsen.

Welchen Gegner man dabei zuerst attackiert ist relativ egal, da sich die beiden Gegner auch allenfalls durch Luftangriffe gegenseitig zusetzen und sonst nur gegen Sie lostreten!

Im Norden kann man dabei meinem Empfinden nach doch ein wenig schneller aktiv werden, da dort wirklich keinerlei Gegenwehr droht, während im Süden zunächst ein Geschütz vernichtet werden muss und zudem die Angriffsrouten der übers Wasser kommenden Nilpferde mitunter hier kreuzen.



Bauen Sie hierzu einige Todeskuppeln und senden Sie diese übers Wasser

Richtung Nordosten, wo man die östlichsten Mauern zerstört und dann direkt einige Gebäude aufs Korn nehmen kann. Mit diesem Angriff kann man den Feind jedoch nur etwas ausbremsen. Um hier wirklich vernichtend zuschlagen zu können, muss man weitere Schnitter und vor allem einige Artilleriegeschütze einfliegen. Letztere sind gegen die Geschütztürme zu nutzen, da man aufgrund der starken feindlichen Flak kaum die eigene Luftwaffe gegen die Verteidigungseinrichtungen des Gegners einsetzen kann. Arbeiten Sie sich daher von dort aus langsam Richtung Westen vor, jeweils Artillerie und Schnitter gegen die einzelnen Ziele einsetzend.

Im Süden sieht die Vorgehensweise prinzipiell ähnlich aus. Hier muss man dabei ganz am nördlichen Zipfel der Landmasse seine Truppen einfliegen, da man alsbald auf ein feindliches Geschütz vor dem Elektrozaun trifft. Erst dann kann man den Zaun attackieren und Richtung Süden in die Basis vordringen, wo man zunächst die Ölindustrie sowie die Schweinemasten attackiert. Anschließend arbeitet man sich hier analog dem Vorgehen im Norden mit Artillerie und Schnitter Richtung Osten durch die Basis.

Gegen beide Gegner kann man zudem natürlich noch die Prototypen zum Einsatz bringen, muss auf sie aber immer gut Acht geben und auf jeden Fall eine Reparatur-Einheit mitnehmen!

## Phase 7

### Mutanten Off Line

Die Mission (bzw. die Karte und die Feindaufstellung) entsprechen der Überlebenden-Endmission „Nieder mit den Mutanten“ und so gibt es hier nur wenig mehr zu sagen.

Zwar scheint der Feind hier etwas aktiver zu sein, da man zu Beginn doch das ein oder andere mal auf seiner Startinsel attackiert wird, doch dann läuft das weitere Geschehen eigentlich analog zum Kampf der Überlebenden ab.

Kleine Unterschiede erklären sich wohl weitgehend durch ein unterschiedlich schnelles Vorgehen. Da die Einheiten bekanntlich fast identisch sind, verweise ich damit nur auf die dort getätigten Aussagen, die auch für den Kampf der Serie 9 gelten.

### Überlebende Go Home

Dies ist aus meiner Sicht die anspruchsvollste Mission des ganzen Spiels - ein würdiger Abschluss der Kampagne!

Da man mitunter nur mit etwas rum testen und Glück immer gut durchkommt und die Mission auch dann noch viele Stunden dauern wird, habe ich für diese Mission extra viele Savegames angelegt! Schauen Sie sich diese daher ruhig genauer an!

Die Herausforderung liegt hier vornehmlich (aber nicht nur!) zu Beginn der Mission: man muss bereits kurz nach dem Start einen Angriff des Feindes von Osten her abwehren. Gelingt dies nicht (zufriedenstellend), wird man schon vom nächsten Angriff überrollt und kommt nicht mehr auf die Beine!

Es gilt daher durch gekonntes Micro-Management, den gegebenen Bestand an Verteidigern lange genug zu erhalten bis die eigene Produktion ins Laufen kommt um sich besser verteidigen zu können! Nutzen Sie daher ruhig ausgiebig die +/-Tasten um die Spielgeschwindigkeit runter zu regeln, so dass man die Verteidiger in Ruhe koordinieren kann!

Ebenso wichtig ist es regelmäßig neue Savegames anzulegen, denn schon kurz danach kann ein heftiger Angriff (beispielsweise mit Massen an



Infanteristen) erfolgen, den man auch trotz allem Bemühen bei langsamster Spielgeschwindigkeit nicht mehr abwehren kann, so dass man mindestens zwei Schritte zurück gehen muss!

Ein weiterer Pfeiler ist das „Halten“ von großen/teuren Verteidigungseinheiten! Nur wenn man die überwiegende Zahl an Angriffen ohne größere Verluste übersteht kann man langfristig die notwendige Masse und Klasse an Verteidigern aufbauen, die man benötigt um den kontinuierlichen und zunehmend intensiveren Angriffswellen standhalten zu können!

Insgesamt wird man hier ein vielfaches an Feinden vernichten müssen - man kann den Feind nur durch „Abnutzung“ der Ressourcen klein bekommen!

In meinem Fall war dies beispielsweise ein Verhältnis von etwa 1:11 - d.h. für jede verlorene Einheit habe ich mindestens 11 feindliche Einheiten vernichtet!

Der erste Angriff erfolgt, wie geschrieben, recht kurz nach Missionsbeginn aus Richtung Osten. Dirigieren Sie daher direkt alle Einheiten in Position: die Todeskuppeln auf Höhe oder direkt hinter dem Verteidigungsturm und die Infanterie ebenfalls auf Linie des Verteidigungsturmes jeweils ober- und unterhalb im Wald. Die ankommenden Feinde sollten dann zuerst vom Turm attackiert werden (vor allem bei schweren Fahrzeugen!), so dass dieser das Feuer etwas auf sich zieht, und erst anschließend durch die Einheiten unter Beschuss genommen werden.



Wichtig ist daher stets einige Techniker zur Reparatur direkt hinter den Verteidigungsgebäuden stehen zu haben! Nutzen Sie dies jedoch nur, wenn während eines Angriffsgeschehens die Integrität des Turmes massiv leidet.

Hilfreich kann zudem auch der „Kampfbereitschaft-Modus“ (F-Faste) sein, der Einheiten dazu bringt Feinde in Reichweite aktiv anzugreifen. Achten Sie nach Befehlsvergabe unbedingt darauf, dass die Verteidiger bei flüchtenden Feinden nicht nachsetzen oder zu forsch dem Feind entgegen laufen und so in Situationen laufen, wo sie in massiver Unterzahl ohne große Wirkung vom Feind zerschlagen werden.

Parallel oder auch spätestens nach der erfolgreichen Abwehr gilt es die Basis auszubauen. Die ersten Maßnahmen sind hierzu das Hochrüsten des Rechenzentrums um 2-3 Stufen, damit die weitere Forschung schneller und günstiger ist, den Bau einer Mobilen Ölförderanlage um den nahen Ölfleck zu besetzen sowie das Aufrüsten der Mikroboterfabrik und die Produktion einiger Techniker und vor allem Hülsenschützen (= Granatwerfer)!

Sobald die Bohrstelle aktiv ist und der Transport von Öl beginnt, sollte man zudem den Energiekonverter um mindestens 3 Stufen aufrüsten, damit die Ressourcen effizienter ausgebeutet werden können!

In Konkurrenz um die zunächst zaghaft fließenden Ressourcen stehen dann die Produktion von Hülsenschützen und die eines zusätzlichen Tankers.

Hat man im ersten Angriff quasi keine Einheiten verloren und mindestens ein halbes Dutzend Hülsenschützen zur Verfügung um weitere Angriffe, insbesondere aus nördlicher Richtung abzuwehren, sollte man dem Transporter den Vorrang geben und speichern.

Im Norden wird man nämlich baldmöglichst eine Schotenkanone benötigen, da dort die Hauptangriffe erfolgen, was schon einmal bis zu zwei Dutzend Infanteristen und weitere Feindfahrzeuge sein können, die man sonst nur durch „Guerilla“-Angriffe der eigenen Infanteristen aus dem Wald und locken der Angreifer zu den Verteidigungseinrichtungen im Osten überleben können.

Hilfreich ist daher zunächst gegen Infanteriemassen ein Kauterisator, der mit seinen Schüssen entgegen der Schotenkanone gleich mehrere Ziele treffen kann!

Wirklich entscheidend für den weiteren Erfolg sind dann aber **zwei „Tricks“** um die ankommenden Feindmassen rechtzeitig zu dezimieren bzw. diese im richtigen Moment abzulenken!

Zunächst ist dies das **Postieren von Infanteristen auf den „Hügeln“ rund um den Posten**. Im ersten Schritt sollte dieser der Hügel am nordöstlichen Zipfel sein. Postieren Sie dort einige Granatwerfer und später auch noch einige Sporenwerfer. Diese greifen dann vorbei ziehende Feinde "von oben" aus an und können vom Feind so nicht attackiert werden. Mit einem halben Dutzend Infanteristen kann man die heranziehenden Feinde dadurch schon recht gut schwächen oder sogar dezimieren! Greifen Sie die Infanteristen zudem noch an, wird hoffentlich auch die Schotenkanone aktiv und attackiert die Angreifer. Erfahrene Infanteristen sind zudem insoweit sehr praktisch, als dass sich diese selbst heilen!

Verstärken Sie die Position dort nach Möglichkeit noch weiter, denn dies ist zunächst auch der einzig sinnvolle Einsatzort, da direkt im Osten die Angriffe direkt von der Seite her auf die Infanteristen erfolgen würden und dadurch der „Höhen-Bonus“ verloren geht!

Erst wenn die Verteidigungslinie im Osten vorverlegt wird, empfiehlt sich auch das Besetzen der östlichen Höhe mit Infanteristen. Sinnvoll ist zuvor aber schon ein verstärkter Einsatz von Sporenwerfern, da diese auch Luftangriffe aus der jeweiligen Richtung früh abfangen können!

Die zweite elementare Strategie ist das **Errichten von Mauern** (bzw. besser Elektrozäunen wenn es das Budget schon zulässt!) direkt vor den Verteidigungseinrichtungen bzw. den Eingängen zum Posten. Diese wirken auf die Feindesmassen mitunter wie eine magische Zielscheibe und werden bevorzugt attackiert. Ihre dahinterliegenden Verteidiger bzw. Verteidigungsgeschütze können die Angreifer so relativ unbehelligt beharken - Sie müssen nur ab und an einige Systeme mit der Instandsetzung der Einrichtung beauftragen, aber diese sollten so oder so hinter den Gebäuden stets zum Einsatz bereit stehen!

Mit diesen Hindernissen kann man dann sowohl die angreifenden Feinde ablenken, als auch den „Gegnerstrom“ mitunter durch Bereiche lenken, die für die Verteidigung günstiger sind. Beispielsweise den Wald im Osten, der von der feindlichen Infanterie „durchlaufen“ wird, während die Fahrzeuge wenden oder sich auf den Beschuss der Absperrungen konzentrieren.

Wichtig ist hier dann natürlich, dass die Verteidiger eine entsprechende Reichweite haben um auch aus dem Schutz der Zäune den Feind attackieren zu können. Man muss dafür möglichst auf Schnitter und mindestens Schotenkanonen, besser natürlich Blitzgeneratoren setzen!

Ebenso kann es geboten sein, mit den Verteidigern kurz auszubrechen oder später gar Lufteinheiten zu entsenden - manchmal hilft auch ein „Rückbau/Verkauf“ eines Zaun-Teiles, wodurch der Feind dann ein Stück näher heran kommt. Baut man dann direkt wieder neu auf, kann dies schon ausreichen um den unerreichbaren Feind doch ohne großen Ausbruch erledigt zu bekommen!

Hat man also die ersten Angriffe überstanden und den Posten etwas ausgebaut bzw. die Verteidigung an mindestens zwei Zugängen recht gut aufgestellt, so gilt es spätestens nun die Verteidigung besser zu organisieren. Hierzu empfiehlt sich mindestens gen Nordosten eine Schotenkanone mit den beschriebenen Elektrozäunen.

Belassen Sie die Verteidigungseinrichtungen zunächst soweit in Basisnähe, dass die Angreifer sich durch das Nadelöhr pressen müssen und damit dann auch von den Infanteristen „auf dem Berg“ attackiert werden können.

Später kann die Verteidigung dann ein Stückchen nach vorne wandern, wenn genügend Geld da ist um reichlich Blitzgeneratoren zu bauen.

Ressourcen sind dann auch das nächste wichtige Thema nach der Sicherung der Ölquelle in der Basis. Zwar findet man rund um den Startpunkt zahllose weitere Quellen, doch liegen diese alle quasi im offenen Feld und sind damit durch die ständigen Angriffe des Gegners nur schwer zu sichern!

Es gilt daher nach und nach und sehr vorsichtig weitere Quellen zu erschließen und damit jeweils verbunden die eigene Verteidigungslinie auszuweiten.

Gleichzeitig muss man aber auch die „Erneuerbaren“ kontinuierlich ausbauen, damit stets ein ausreichenden „Cashflow“ vorhanden ist um Verluste bei den Verteidigern zu kompensieren. Bauen Sie daher zunächst am besten 2 - 3 Windenergieanlagen und sichern Sie sich erst dann die nächste Ölquelle!

Ob man sich dabei für die im Norden oder eher im Osten entscheidet, ist aus meiner Sicht relativ egal. Beide Stellen sind durch vorgelagerte Felsen mitunter etwas tückisch zu verteidigen, da die Felsen die Schusslinie blockieren! Im Norden hat man den Vorteil quasi nur aus einer Richtung attackiert werden zu können, während man im Osten nur teilweise Erleichterung erfährt, weil die aus nördlicher Richtung herankommenden Feinde von den eigenen Verteidigern auf den "Bergen" schon malträtiert werden.



Da man schlussendlich eigentlich auch beide Positionen einnehmen muss, ist es eher eine Frage der Präferenzen! Speichern Sie einfach vor dem „Ausfall“ und versuchen Sie es beim Scheitern in die andere Richtung oder einfach etwas später noch einmal!

Egal wie, man muss seine Truppe aufstellen, die aus mindestens dem Bohrturm sowie genügend finanziellen Mitteln für eine Schotenkanone mitsamt Zaun-Einrichtungen sowie einigen Schnittern und einer Reparatur-Einheit bestehen sollte, und dann in einem ruhigen Moment den Bohrturm in Bewegung setzen.

Stellen Sie die Verteidiger dann um das zu bauende Verteidigungsgebäude auf und sichern Sie die Position mit weiteren Einheiten ab. Insbesondere massive Angriffe mit Laser-Infanterie ist zu Beginn sehr gefährlich, da man dann regelrecht überrannt wird. Hier hilft dann ein kurzer Ausbruch oder ein manuelles Steuern der Schnitter bei langsamer Spielgeschwindigkeit! Mit etwas Glück kann man die Feinde schon beim Sammeln erspähen und dann gezielt attackieren oder anlocken!

Entscheidend ist die neue Front mit weiteren Einheiten zu verstärken und möglichst bald 1-2 Blitzgeneratoren installiert zu bekommen. Nicht erreichbare Angreifer auf die Befestigungen kann man dann auch schon einmal aussitzen bzw. wenn der Ressourcenstrom dank 1-2 Windturbinen halbwegs läuft mit ersten KI-Jägern attackieren. Diese muss man aber auch sehr bedacht einsetzen, da der Feind alsbald auch Flak-Einheiten heranzführt oder eigene Lufteinheiten mitbringt.

Bevor dann die nächste Ölquelle gesichert werden kann, wird meist die erste leergepumpt sein, so dass man diese verkaufen und dort weitere Erneuerbare hinsetzen kann - ab dann sollte es eigentlich halbwegs routiniert weiter gehen.

Insgesamt wird man bis hierhin auch etwas Glück benötigen, denn die Angriffe werden kontinuierlich stärker bis irgendwann Dutzende Dschagannath-Panzer heran rollen, die auch mal mit etwas Pech durchbrechen und so massiven Schaden anrichten, dass nur noch das Laden eines Savegames hilft. Speichern Sie daher regelmäßig!

Hat man beide vorgelagerten Ölquellen gesichert, sollte die Verteidigung auch für die größten Massenangriffe gerüstet sein, so dass man sich an die Offensive heran wagen kann.

Da der Feind über eine Unmenge an Einheiten und Gebäuden verfügt, wird dies ein stundenlanges Unterfangen, für das man trotz aller möglichen Raffinesse Unmengen an Einheiten aufbringen müssen, da es nirgendwo eine entscheidende Schwachstelle gibt. Vielmehr muss man mit einer Kombination von geschickten Attacks und heftigen Massenangriffen den Feind an zahlreichen Stelle schlicht möglichst nachhaltig vernichten und die Position dann für das weitere Vorgehen sichern.

Zunächst wird man also noch ein paar mehr Ölquellen sichern und dabei die eigene Position ausweiten und verstärken müssen, so dass die weiterhin erfolgenden Angriffe schon früher abzuwehren sind! Hilfreich sind dabei einige Flugtransporter, mit denen man jeweils einen Bohrturm samt einigen Verteidigern schnell an die gewünschte Position verlagern kann, so dass man ohne lange „Anfahrt“, bei der man von heranrückenden Feinden attackiert werden kann, zum Ziel kommt. Dort baut man den neuen Außenposten schnell auf und verstärkt die Position dann durch Verteidigungsgebäude und weitere Schnitter.

Am attraktivsten sind dabei die Positionen direkt nördlich und östlich der Haupt-Basis jeweils bei einem schmalen Durchgang, da man von dort aus dann auch die weiteren Angriffsaktionen ausführen sollte.

Zwei Angriffsvektoren erweisen sich dabei als empfehlenswerte Angriffsstellen:

1. Im Norden kann man entlang des Karten-Randes mit einigen Lufteinheiten recht schnell zu einigen größeren „Solarparks“ durchstoßen. Hierzu muss man lediglich eine Flak-Stellung, die von einigen Infanteristen verteidigt wird beseitigen. Bringt man hierzu selbst ein Dutzend Hülsenschützen heran und zerstört die Mauer, so kann man die Feinde anlocken oder einzeln erledigen, bis man die drei Flak-Stellungen vernichten kann. Dahinter findet man dann am nördlichen Rand einige „Solar-Gebäude“ bzw. weiter Richtung Osten auch zahlreiche, herumstehende Öltanker oder einzelne Produktionsgebäude, die man aufs Korn nehmen kann, bis der Feind mit Flak-Fahrzeugen heran kommt!

2. Analog zum Vorgehen im Norden kann man auch im Süden entlang des Kartenrandes trickreich ein gutes Stück voran kommen. Wieder wird man zunächst mit Flugeinheiten einzelne Verteidigungstürme ausnehmen können, bevor man auf stärkeren Widerstand im Form von Flak-Einheiten trifft. Diesen wird man auch mit Bodeneinheiten nicht knacken können, da diese durch ein Tal durch müssen und dabei von „oben“ her dezimiert werden!



Insbesondere nördlich des Tales wird man auf eine massiv befestigten Posten des Feindes stoßen, so dass nur der Weg direkt am Kartenrand entlang bleibt. Dort kann man eine Flak aus der Luft vernichten und dann per Luftlandetransporter zahlreiche Schnitter einfliegen, die diese Position prima halten können und dabei alle Feinde, die durch das Tal ziehen zusammen schießen können. Von dieser Position aus kann man sich dann weiter nach Osten vorarbeiten, wo man einen weiteren Posten findet, der zwar recht gut verteidigt ist, der aber auch einige „Gefängnisse“ ein wenig weiter nördlich, umfasst. Dort reicht ein Überflug aus um einen Kampf-Roboter zu "befreien", der dann den Feind quasi von Innen heraus attackiert.

Bevor man das jedoch wagt, sollte man etwa zwei Dutzend Schnitter heranzuführen und in Kombination mit Luftangriffen die feindliche Verteidigung attackieren. Nur wenn man dort eine Bresche schlagen kann, durch die man den Kampfroboter in sichere Gefilde ausleiten kann, macht dessen Befreiung Sinn, da er sonst von Feindmassen zerstört wird.

Hat man diese beiden Optionen gezogen, bleibt nur noch das Niederkämpfen der restlichen Feindmassen. Hierzu muss man auf das zentral gelegene Hochland mit dem feindlichen Hauptposten gelangen, was aber an jeder Stelle nicht ganz ohne Verluste möglich ist! Meine Empfehlung geht daher dahin, zunächst insbesondere im Nordosten die verbliebenen Feind-Positionen zu vernichten (v.a. auch zahlreiche Tanker, die sich um eine Ölquelle drängen) - wobei man an einem der Kartenränder am besten per Lufttransport sowohl Luft- als auch einige Bodeneinheiten einfliegt.

Anschließend muss man an einer Stelle eine Bresche in die Verteidigung schlagen und dann dort zahlreiche Bodeneinheiten anlanden, mit denen man sich dann auf dem oberen Plateau langsam voran kämpft und wo immer möglich auch Feinde auf tieferen Ebenen attackiert.

Das restlose Vernichten der verbliebenen Feindmassen ist dann nur noch eine Fleißaufgabe...

**Text:** A. Neumann (2008/2020)

**Screenshots:** A. Neumann (2008/2020)

**Savegames:** A. Neumann (2008/2020)

**Lizenz:** 