



Diese Lösung zum unerreichten Strategie-Klassiker der Bitmap Brothers basiert auf der deutschen Ur-Version, die ich mit der Spielesammlung Gold Games 2 erworben hab und die nur unter DOS bzw dem DOS-Modus zum Laufen zu bekommen ist. Da dies mit der verwendeten Windows XP Plattform natürlich nicht direkt zu realisieren ist, hab ich auf das Programm "DOSBox" in der Version 0.63 zurückgegriffen, womit ich Z unter WindowsXP und mit aktueller Hardware spielen und zudem auch noch problemlos Screenshots machen konnte. Für Interessierte ergeben sich daher zwei wichtige Seiten, die man vor der Installation des Spiels besuchen sollte um sich Informationen und die nötige Software zu besorgen:

1. <http://dosbox.sourceforge.net> - Die Homepage der "DOSBox"
2. <http://zzone.lewe.com/> - Eine (wieder) aktive Fan-Seite, die so gut wie alles zum Thema Z bietet!

Nützlich ist vor allem das Forum der zweiten Seite, da man dort wertvollste Informationen zu den Spielen Z, der aufgewerteten Z Win95-Edition und dem Nachfolger Z2 - Steel Soldiers findet. Für alle, die sich die Erarbeitung der nötigen DOSBox-Einstellungen sparen wollen gibt es dort auch einen Thread mit einer guten Anleitung wie man Z mit der DOSBox unter WinXP zum laufen bekommt! Fazit: Prima Seite, die das nun über 10 Jahre alte Spiel weiterleben lässt!

Als System fungierte ein Athlon XP mit 2 GHz und 512 MB RAM. Trotz dieser Überdimensionierung lief Z leider mitunter nicht ganz flüssig, da vor allem die Explosions- und "Physik"-Effekte scheinbar mit der DOSBox nicht ganz harmonieren, selbst das Variieren der "Cycle rate" hat oft keine wirkliche Erleichterung gebracht. Daher wurden nicht alle Screenshots mit der maximalen Detailstufe gemacht, was jedoch weniger tragisch ist, da diese scheinbar vorwiegend Einfluss auf die spielerisch weniger relevanten Details hat. Versuchen Sie die Details jedoch möglichst auf Maximum zu setzen, da Z gerade durch diese herrlichen kleinen Details überzeugt (Roboter machen "Pause", überall krabbelt irgendwelches Getier herum,...)!!

Tipps:

- Hat man Z erstmal zum Laufen gebracht, kann man sich auch sofort ins Gefecht stürzen, da man Einstellungstechnisch das Wichtigste bereits aus dem Startmenü heraus tätigen kann und es keine "Trainings-Missionen" gibt.
- Da man aufgrund des ungewöhnlichen, hektischen und vor allem von anderen Strategiespielen abweichenden Spielablaufs vor allem als richtiger Anfänger schon in der ersten Mission schwere Probleme bekommen kann, sollte man sich alsbald der Lektüre des Handbuchs widmen!
- Letzteres ist wirklich enorm wichtig, da man dort viele kleine Details erfährt, die zwar nicht primär fürs Siegen notwendig sind, doch durch das theoretische Studieren der Einheitswerte kann man beispielsweise schon enorm viel in Erfahrung bringen und muss somit nicht erstmal einen ersten Testlauf zum "Ausprobieren" der Einheiten machen!
- Generell wird man aufgrund des durchaus anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades und der extremen Offensivorientierung sehr oft neu starten müssen, wofür es keine übliche Menü-, sondern eine Tastenkombination gibt, welche man beispielsweise durch das Handbuch schnell in Erfahrung bringen kann. Sie lautet: Strg + R
- Bedingt durch den recht fordernden Schwierigkeitsgrad bzw. das hektische Geschehen, dass vor allem in den späteren, sehr großen Levels enorm arbeitsintensiv werden kann, sollte man sich mit der Speicheroption vertraut machen, die man durchaus massiv nutzen und sich somit das Leben deutlich erleichtern kann!
- Die Bedienung bzw. Zusammenfassung von Truppen zu einem Team erfolgt bei Z etwas anders als von den meisten Strategiespielen gewohnt! Man muss lediglich einen Rahmen um die zusammenzufassenden Einheiten ziehen und schon wird man fortan durch Anklicken einer Einheit immer die gesamte Gruppe befehligen können!
- Das ist für große Gruppenbewegungen zwar sinnvoll, aber für Angriffe sehr unbrauchbar, da die Truppen dann meist in einem Pulk angreifen und somit dem Gegner ein herrliches Ziel bieten! Um die Gruppe aufzulösen bzw. einzelne Einheiten zu selektieren, kann man entweder einen neuen Rahmen ziehen, der nur die gewünschte Einheit enthält oder man klickt die gewünschte Einheit an, womit man erstmal die ganze Gruppe selektiert, und drückt dann die Entfernen-Taste, wodurch die eigentlich gewählte Einheit aus der Gruppe ausgegliedert wird!
- Da man zusätzlich nicht einfach mit einer Maustaste die derzeit gewählte Einheit deselektieren kann, sollte man sich auch die Space-Taste ("Leerzeichen") merken, mit welcher man dieses bewerkstelligen kann!
- Ein interessanterweise selbst im Handbuch vernachlässigter Teil ist die damals kaum genutzte "Erfahrungsoption" für Einheiten. Zwar wirkt sie sich nicht wirklich spielentscheidend auf die Einheiten aus, doch ein gewisser Vorteil erfahrener Einheiten ist schon zu erkennen, so daß ich hier kurz einige Worte dazu verlieren will!

- Jede Einheit hat neben ihrem Namen einen kleinen fünfstrahligen Stern. Bei neuen Einheiten ist dieser noch grau, sprich die Einheit ist unerfahren. Mit den ersten Kampferfahrungen, üblicherweise dem Abschuss einer feindlichen Einheit, wird dieser Stern dann grün, was andeutet, dass die Einheit um eine Erfahrungsstufe aufgestiegen ist. Gewinnt die Einheit ein oder zwei weitere Kämpfe wird der Stern gelb, was scheinbar auch die höchste Erfahrungsstufe darstellt. Gelbe Einheiten verhalten sich im Kampf oft etwas cleverer, da sie sich mehr bewegen und so etwas schwerer zu treffen sind. Andere Faktoren wie Untergrund und Panzerungszustand sind jedoch weitaus wichtiger, so daß man die Erfahrung einer Einheit jeweils nur als nette Info ansehen und sich nicht danach richten sollte. Wieso der Punkt in den Handbüchern jedoch nicht erwähnt wird, ist mir um ehrlich zu sein rätselhaft...
- Beim allgemeinen Kommandieren der Truppen sollte man nach Möglichkeit stets kurze Wegbefehle geben, denn die Truppen suchen sich bei längeren Wegen oft selbstständig den vermeintlich schnelleren Weg (beispielsweise über eine Straße), welcher aber nicht unbedingt gewünscht sein muss und manchmal auch an gegnerischen Einheiten vorbeiführt, was natürlich absolut kontraproduktiv sein kann. Achten Sie daher immer auf den "Routenplan" der Einheit, der in Form einer Linie stets zeigt wo die Einheit entlang fährt um das Ziel zu erreichen. Übrigens ein "richtungweisendes" feature, das Z bereits vor den meisten anderen Strategiespielen kannte!!
- Im Kampf um die wertvollen Fabriken ist es oft von Vorteil wenn man stark gesicherte oder umkämpfte Fabriken einfach zerstört, so daß der Gegner selbst bei Eroberung des Sektors hier keine Einheiten mehr produzieren kann. Standardprozedur sollte das aber nicht werden, sonst wird man selbst beim Vorrücken logischerweise selbst auch nichts produzieren kann. Zerstören Sie folglich nur dann eine Fabrik, wenn der Verlust nicht tragisch ist!
- Gerade wenn man deutlich weniger Sektoren besitzt und somit auch längere Produktionszyklen hat, sollte man beim Erobern gegnerischer Fabriken durchaus darauf achten wie lange dort noch gebaut wird. Erobert man eine Fabrik erst kurz vor Fertigstellung, kann man mitunter deutlich Zeit sparen, muss dann aber auch mit dem Produkt leben, das der Computer ausgesucht hat..!
- Wird man eine Fabrik mit Sicherheit an der Gegner verlieren, sollte man noch die Produktion abbrechen und irgendeine Einheit wählen, die beim erneuten Erobern keine große Gefahr darstellt, falls man denn nicht rechtzeitig zurück schlagen kann! Gleichzeitig gilt es dann auch eroberte Fabriken auf deren Bauprogramm zu überprüfen, denn der Computer baut selbst in hohen Levels noch dämliche Krieger-Einheiten, mit denen man mitunter gar nichts anfangen kann!
- Die Zwischensequenzen sind zwar ganz nett, wiederholen sich später aber durchaus schnell, da vor allem die "End-Sequenzen" nach den einzelnen Levels je nach Planet nur unterschiedlich eingefärbt sind..!
- Die hier vorgestellten Strategien stellen natürlich (meist) nur eine von mir mehrfach getestete Variante dar, die nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluss ist, so daß man je nach Spielart durchaus auch mit ganz anderen Strategien zum Erfolg kommen kann!

Informationen über die Roboter



Name:	Krieger	Name:	Psychos	Name:	Kämpfer
Panzerung:	1	Panzerung:	2	Panzerung:	6
Tempo:	5	Tempo:	5	Tempo:	3
Intelligenz:	3	Intelligenz:	4	Intelligenz:	3
Waffe:	Gewehr	Waffe:	Maschinenpistole	Waffe:	Panzerfaust
Reichweite:	5	Reichweite:	5	Reichweite:	5
Feuerkraft:	2	Feuerkraft:	1	Feuerkraft:	4
Schussfrequenz :	3	Schussfrequenz:	10	Schussfrequenz :	5

Die anfängliche Standardeinheit kann von den Kampfwerten nicht gerade überzeugen und wird später eigentlich überhaupt keine Rolle mehr spielen. Ersetzen Sie die Krieger-Einheiten baldmöglichst durch bessere Typen wie die Psychos. Jedes gebaute Fahrzeug wird aber bis zum letzten Level hin mit einem Krieger ausgeliefert, lässt man diesen aussteigen (wenn möglich) hat man jedoch nichts gewonnen, da selbst größere Krieger-Trupps höchstens als Kanonenfutter dienen können!

Psychos werden Krieger schon sehr bald ersetzen, da sie einfach in jedem Bereich mindestens genausogut, meistens besser sind. Lediglich die geringe Feuerkraft scheint ärgerlich, wird aber durch die enorme Schussfrequenz jedoch mehr als wettgemacht, so daß ein Psycho-Team binnen weniger Sekunden schon deutlich mehr Schaden anrichten kann als eine Krieger-Einheit. In späteren Level verlieren sie jedoch auch an Bedeutung, da man einfach effektivere Typen zur Verfügung hat. Bei unsicherer Lage kann man jedoch durch die vergleichsweise schnelle Produktion oft dennoch mit Psychos einen gewissen Erfolg erzielen, zumindest wenn der Gegner vornehmlich mit Robotern angreift.

Die bulligen Kämpfer kann man recht früh einsetzen, sind aber bis zum Ende hin mit eine der besten Einheiten! Die Behändigkeit und die Limitierung auf jeweils zwei Roboter pro Einheit sind zwar ärgerlich aber auch in Ordnung, denn wenn Kämpfer nach einer gewissen Aufschaltzeit ihrer Panzerfäuste erstmal mit dem Bombardement beginnen, bleiben selbst Panzerfahrzeuge nicht lange intakt! An Bord eines BMTs wird die Behändigkeit und die lange Aufschaltzeit sogar kompensiert, so daß diese Kombination wahrhaft durchschlagend ist!



Name: **Schützen**

Panzerung: **2**

Tempo: **7**

Intelligenz: **10**

Waffe: **Scharfschützen-
gewehr**

Reichweite: **7**

Feuerkraft: **2**

Schuss-
frequenz: **7**

Name: **Pyros**

Panzerung: **5**

Tempo: **5**

Intelligenz: **6**

Waffe: **Flammen-
werfer**

Reichweite: **5**

Feuerkraft: **3**

Schuss-
frequenz: **6**

Name: **Laser**

Panzerung: **3**

Tempo: **7**

Intelligenz: **3**

Waffe: **Laserkanon
e**

Reichweite: **6**

Feuerkraft: **3**

Schuss-
frequenz: **7**

Schützen sind eine interessante Spezialeinheit, da sie schnell und weitreichend agieren können. Leider ist die Panzerung und die Schussfrequenz für den offenen Kampf nicht sehr brauchbar, so daß sie selbst gegen Psychos, die deutlich weniger "kosten", mitunter schnell eingehen, da ihnen dann auch die "hohe Intelligenz" nicht weiterhilft. Setzen Sie diese Einheit vornehmlich zum schnellen Erobern, auch von unbesetzten Fahrzeugen und neutralisieren von Geschützen ein. Geschützt in einem BMT gelingt das natürlich deutlich besser, aufgrund der geringen Gesamtfeuerkraft sollte man diese Kombination aber möglichst nicht gegen Panzer ins Feld führen.

Pyros sind schwer zuzuordnen. Einerseits verfügt eine Einheit über vier Roboter und dank der Feuerfrequenz über eine gute Schlagkraft, gegen Panzer will diese jedoch meist nicht so recht greifen, so daß man mindestens zwei Teams zur Verfügung haben sollte wenn es gegen Fahrzeuge geht. Gegen Roboter klappt das meist etwas besser, so daß man Pyros als Backupseinheiten bei Gebäuden gut nutzen kann um angreifende Roboter abzuwehren und bei einem Fahrzeugangriff auch brauchbar im Gegenangriff mitzuwirken. Durch die Teamgröße von 4 Einheiten muss man jedoch gerade bei Positionen am Wasser sehr aufpassen, dass einzelne Einheiten nicht plötzlich etwas abseits im Wasser stehen oder plötzlich irgendwas sehen & hinlaufen

Lasers sind den Pyros durchaus recht ähnlich, nicht nur wegen der Kopfform. Wirklich besser sind sie jedoch keinesfalls, höchstens als eine Art Variation anzusehen. Sie sind etwas schneller & minimal schlagkräftiger als Pyros, dafür jedoch auch schlechter gepanzert & mit der Treffgenauigkeit haperts gerade bei frischen Einheiten doch noch etwas. Zu allem Überfluss sind Lasers auch noch die teuersten Einheiten, so daß sie nicht wirklich kampfscheidend sind. Da man in den Roboter-Fabriken später zwischen Lasers und Pyros wählen kann, darf man sich hier ruhig nach dem Coolnessfaktor entscheiden, meiner Meinung nach sind Laser-Einheiten nämlich „cooler“ als Pyros, weshalb ich erstere bevorzugt hab.

Informationen über die Fahrzeuge



Name:	Jeep	Name:	BMT	Name:	Leichter
Panzerung:	2	Panzerung:	8	Panzerung:	6
Tempo:	10	Tempo:	7	Tempo:	7
Waffe:	MG	Waffe:	Variabel	Waffe:	Kanone + MG
Reichweite:	5	Reichweite:	Variabel	Reichweite:	5
Feuerkraft:	10	Feuerkraft:	Variabel	Feuerkraft:	7
Schussfrequenz:	1	Schussfrequenz:	Variabel	Schussfrequenz:	6

Der Jeep ist das erste Fahrzeug, das man schon sehr früh benutzen darf. Zu Beginn ist es eine deutliche Aufwertung der eigenen Kampfkraft, dessen Verlust schon mal über Sieg oder Niederlage entscheiden kann, da es allen anfänglich zur Verfügung stehenden Robotern von der Feuerkraft her überlegen ist. Später wird man damit leider nicht mehr viel anfangen können. Da trotzdem noch der ein oder andere Jeep, da Standardproduktion, aus den Fabriken rollen wird, sollte man diese bevorzugt zum schnellen Erobern von Flaggen und gegen Roboter einsetzen. Gegen gepanzerte Fahrzeuge wird man nur mit Glück ankommen, wenn man den Piloten herausschießen kann!

Der BMT, kurz für Bewaffneter Mannschafts Transporter, ist die flexibelste Waffe des Schlachtfeldes, da sich seine Kampfeigenschaften ganz nach den aufsitzenden Robotern richten. Aus der Fabrik kommt ein BMT stets nur mit einem Krieger, so daß er quasi wehrlos ist und schnellstens eine richtige Besatzung benötigt. Kämpfer sind meiner Meinung nach die beste Wahl, da so deren Langsamkeit kaschiert wird und die hohe Feuerkraft den BMT zu einem wahren Panzerkiller werden lässt! Wichtig ist daher vor allem, dass man in der Nähe eine Roboterfabrik mit passendem Output hat, sonst kann man mit einem BMT dann doch fast nichts anfangen!

Leichte Panzer bilden für überraschend lange Zeit das Rückgrat Ihrer Armee. Die Kombination aus Kampfstärke und Geschwindigkeit lässt sie sogar in späten Missionen brauchbar erscheinen, da man sie im Gegensatz zu Mittleren oder Schweren auch recht schnell bauen und so einen gewissen zahlenmäßigen Vorteil ausspielen kann! Gegen Jeeps und schlecht besetzte BMTs bilden Leichte stets eine gute Alternative. Weiterhin sind sie neben BMTs auch eine gute Option bei Angriffen auf Haubitzen oder Raketenwerfer, da sie die gefährliche Feuerreichweite der Geschütze schnell überwinden können!



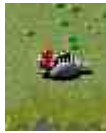
Name:	Medium	Name:	Schwerer	Name:	MO.Rakete
Panzerung:	8	Panzerung:	10	Panzerung:	10
Tempo:	5	Tempo:	3	Tempo:	1
Waffe:	Kanone + MG	Waffe:	Kanone + MG	Waffe:	Raketen
Reichweite:	5	Reichweite:	7	Reichweite:	8
Feuerkraft:	6	Feuerkraft:	5	Feuerkraft:	2
Schussfrequenz:	12	Schussfrequenz:	16	Schussfrequenz:	20

Der mittelschwere Panzer wird später der Standard-Panzer werden, mit dem man gegen Leichte und Mediums vorgehen, aber auch mal einen Schweren angreifen kann. Dem Leichten ist er nach den Daten nur minimal überlegen, im Feld sieht das aber etwas anders aus, denn man bekommt für einen Medium nicht zwei Leichte, so daß der Mittelschwere die Kämpfe gegen Leichte gewinnt und sich dann in Werkstätten zurückziehen oder gegebenenfalls gegen Roboter vorgehen kann. Gerade im Kampf gegen überlegene Gegner oder Geschütze ist die zusätzliche Panzerung enorm wichtig, da Leichte hier schnell beim ersten Treffer auseinander brechen! In den späteren Missionen sollte man direkt auf Mediums setzen, denn mehrere Leichte erfordern einfach zu viel Koordinationsaufwand, den man sich später nicht mehr leisten kann.

Der schwere Panzer ist die Krönung der Panzer-Technologie. Er ist super langsam, super gepanzert und verfügt über überlegene :) Feuerkraft. Ein einzelner direkter Treffer reicht aus um einen Leichten oder ein Geschütz komplett zu zerstören. Gegen Letztere kann der Schwere sogar völlig sorgenfrei vorgehen, da seine überlegene Reichweite keine Gegenwehr erlaubt! Die einzige Schwachstelle ist seine Behändigkeit, wenn man mal davon absieht, dass der Pilot aus dem MG-Sitz geschossen werden kann, was aber natürlich bei jedem Panzer möglich ist. Im Kampf gegen mehrere schwache Gegner ist die geringe Feuerfrequenz ärgerlich. Tödlich ist die aber selten, da die Panzerung einfach zu massiv ist.

Wenn sie dachten, der Schwere ist lahm, dann werden sie hier zunächst an ein Geschütz denken müssen, denn viel schneller bewegt sich der Raketenwerfer auch nicht. Gerade auf schwierigem Gelände schaut man da gerne mehrfach nach, ob das Fahrzeug denn überhaupt noch einen Fahrauftrag hat. Bekommt der Raketenwerfer aber erstmal ein Ziel in Reichweite, sendet er ihm drei tödliche Raketen entgegen, die das gefährlichste sind, was es in Z gibt. Die unglaubliche Ladezeit macht das Gerät jedoch anfällig für Angriffe leichter Panzer oder BMTs, die in den Ladeperioden wild auf die starke Panzerung einhämmern können, weshalb man das Fahrzeug nie ganz alleine losschicken sollte.

Informationen über die stationären Geschütze



Name:	Gatling	Name:	Geschütz	Name:	Haubitze	Name:	Raketenwerfer
Panzerung:	2	Panzerung:	6	Panzerung:	4	Panzerung:	6
Waffe:	MG	Waffe:	Kanone	Waffe:	Schwere Kanone	Waffe:	2 Raketen
Reichweite:	5	Reichweite:	5	Reichweite:	10	Reichweite:	8
Feuerkraft:	1	Feuerkraft:	5	Feuerkraft:	6	Feuerkraft:	8
Schussfrequenz:	10	Schussfrequenz:	5	Schussfrequenz:	1	Schussfrequenz:	2

Das Gatling ist die Standard-Abwehrwaffe, die man bereits zu Beginn nutzen kann. Leider ist es aber auch wirklich nur dann einigermaßen empfehlenswert, denn die geringe Durchschlagskraft hilft höchstens mal gegen Jeeps oder leichte Panzer, wobei letztere schon dank ihrer Feuerkraft dem Gatling schnell den Garaus machen. Setzen Sie daher nach Möglichkeit eher auf Jeeps, die eine ähnliche Feuerkraft haben, aber dafür beweglich sind. Schon ab dem zweiten Planeten, also ab Level 5, wird das Gatling quasi keine Rolle mehr spielen, da das bessere Geschütz verfügbar ist!

Das Geschütz ist die Standard-Verteidigungswaffe schlechthin. Es ist dem Gatling in allen Punkten überlegen und zur Abwehr Leichter und mit etwas Hilfe auch mittlerer Panzer bestens geeignet. Selbst in den späteren Levels kann es angreifende Roboterkräfte noch ganz gut abwehren, wird dann aber zunehmend ersetzt, da seine Reichweite einfach etwas zu gering ist und es so zum Opfer von Schützen und schwerer Panzer wird!

Die Haubitze stellt eigentlich schon die Krönung aller Geschütztypen dar, seine überragende Reichweite und Feuerkraft machen sie selbst für die schwersten Fahrzeuge zu einer großen Gefahr! Die lange Flugdauer des Projektil und die lange Ladezeit werden der Haubitze aber in Verbindung mit der recht geringen Panzerung auch schnell zum Verhängnis, wenn schnelle Angriffe erfolgen oder die Haubitze gleichzeitig mehrere Ziele bekämpfen muss. Eine Stellung 2er Haubitzen kann aber so schnell kaum etwas in Gefahr bringen, so daß man diese Option für arg bedrängte Sektoren in Betracht ziehen sollte.

Das Raketengeschütz wird man erst relativ spät zur Verfügung haben, wirklich schlimm ist das aber nicht, denn es stellt nur eine Art Variation der Haubitze dar, da die Panzerung etwas stärker ist, dafür die Reichweite etwas geringer. Für Leute, die sich gerne einmauern ist das Raketengeschütz sicherlich eine Option, da es das normale Geschütz für den Kampf im Feld ersetzt. Z belohnt aufgrund des Spielsystems offensive Taktiken jedoch deutlich mehr, so daß man eher auf den Bau von Panzern als Geschützen setzen sollte und so meistens nur beim Angriff auf feindliche Stellungen mit dem Geschütz zu tun haben wird.



Zuletzt will ich noch einige Worte zum Kran verlieren. Dieser ist zwar keine Kampfeinheit, weshalb ich ihn hier auch nicht direkt aufliste, und hat nur eine extrem spezielle Aufgabe (Reparatur von Brücken und völlig zerstörten Gebäuden, was aber deutlich länger dauert als die flinke „Brückeninstung“) und kann nicht gebaut werden, so daß man völlig vom Vorhandensein auf der Karte abhängig ist. Neben dieser zivilen Aufgabe kann man die starke Panzerung des Fahrzeugs jedoch auch für taktische Spielchen nutzen. Senden Sie den Kran dazu einfach vor den Kampfeinheiten dem Feinde entgegen, so daß diese meist erstmal den Kran unter Feuer nehmen und man so oft den entscheidenden Schuss anbringen kann, bevor der Gegner soweit ist!

Planet 1: Wüste

Howdie, Partner! Willkommen auf dem Wüstenplaneten! Hier darf man seine ersten Schritte machen. Echte Besonderheiten gibt es hier nicht, außer dass die Roboter gerne mal ein paar Kakteen in die Luft jagen.

Level 1: Blutige Anfänger

Zum Einstieg gibt es natürlich erstmal eine vergleichsweise einfache Mission. Trotzdem darf man hier absolut nicht zögerlich sein, sonst kann es auch hier schon recht schnell zum Fiasko kommen!

Versuchen Sie sich daher schnellstmöglich in das schnelle und mitunter hektische Z-Spielgefühl einzuarbeiten und geben Sie vor allem auch bei ersten Rückschlägen nicht direkt auf, weiterspielen lohnt sich unbedingt!

Nach dem Start gilt es dann zunächst die drei zur Verfügung stehenden Krieger-Einheiten direkt mit Befehlen zu versorgen, so daß keine der wertvollen Sekunden der Anfangsphase verloren geht!

Die Gruppe links des Forts wird direkt zur Flagge und dem Jeep westlich gesendet, die mittlere Gruppe nach Norden zur Granatenkiste und die Kriegergruppe rechts neben dem Fort wird natürlich direkt gen Osten geschickt um die dortige Flagge samt dem Jeep einzunehmen. Sind dann alle Teams einmal unterwegs sollte man direkt den Roboterbau im Fort abbrennen und einen Jeep bauen lassen, was deutlich effektiver ist!

Das Team, das gegen Norden vorrückt hat sein Ziel meistens zuerst erreicht, so daß man diesem dann auch zuerst neue Befehle zukommen lassen sollte. Schicken Sie es dazu einfach zur zentralen Flagge hinter den Felsen, welche sich die Krieger dank den aufgenommenen Granaten problemlos aus dem Weg sprengen können.

Unterdessen hat auch das westliche Team sein vorläufiges Ziel erreicht, so daß man dieses ebenfalls sehr schnell mit dem Befehl bekannt machen sollte, nach Norden der nächsten Flagge entgegen zu rücken. Achten Sie hier dann aber zusätzlich schon darauf, ob der Gegner hier ebenfalls die Flagge ansteuert, so daß man sich auf einen ersten Kampf gefasst machen muss.



Zwischenzeitlich sollte man aber das kleine Zeitfenster noch nutzen um dem dritten Team ebenfalls Marschbefehl Richtung Norden zu geben, so daß man dann die sechs südlichen Felder eingenommen und somit deutlich mehr Produktionspower hätte.

Erstmal muss man sich dann aber den Bemühungen des Gegners um Eroberung einer Flagge annehmen. Achten Sie darauf, über welche Straße der gegnerische Jeep nach Süden vorrücken will, denn diesen gilt es dann auszuschalten, da er die größte Gefahr darstellt.

Im Westen sollte man dazu darauf achten, dass der Jeep nicht alleine steht und die beiden Krieger ihm Unterstützung gewähren. Ziehen Sie sich daher nach der Eroberung der Flagge etwas zurück, so daß die gegnerischen Truppen erstmal "blind" auf die Flagge zu rennen und so leichtere Opfer werden. Hat man den Angriff hier komplett abgewehrt, sprich der Gegner hat keine weiteren Truppen mehr in der Gegend, sollte man direkt nach Norden vorrücken und dort das gegnerische Radar einnehmen. Da die Fabrik im Westen jedoch wichtiger ist, gilt es dann auch direkt wieder zu dieser zurückzukehren.

Rückt der gegnerische Jeep jedoch im Osten vor, gilt es hier unbedingt die Kampfgruppe aus Jeep und Krieger zu sammeln. Da zusätzlich meist noch eine gegnerische Krieger-Gruppe sich ebenfalls durch den Felsen "heransprengt", sollte man auch die Gruppe aus der Kartenmitte näher bitten, so daß man den Angriff gemeinsam abwehren kann.

Wichtig: Schafft es der Gegner tatsächlich auf einer Seite Ihre Truppen auszuschalten und die Flagge einzunehmen, muss man sich auf einen schnellen Gegenangriff vorbereiten, denn meist zieht die Angriffstruppe direkt weiter nach Süden, wo lediglich eine Gatling-Kanone postiert ist. Diese kann die Angreifer zwar üblicherweise vernichten, doch sollte man den Bodenverlust möglichst minimieren, so daß der Gegner nicht die Oberhand bekommt!

Setzen Sie daher bevorzugt den schnellen Jeep oder nahe Krieger ein um das verlorene Feld wieder zu erobern. Gerade die seitlichen Sektoren sind natürlich wertvoller als der Zentrale, da in den ersten wichtige Fabriken sind, so daß man dem Gegner gerne mal das zentrale Feld überlassen kann!

Hat man den ersten Angriff des Gegners ohne Gebietsverluste überstanden, gilt es auf die erste Produktionsausbeute zu warten. Mangels technisch hochentwickelter Fabriken kann man hier an der Produktion nicht viel ändern, so daß man einfach nur darauf achten sollte, dass die Fabriken Krieger und Jeeps ausspucken, Gatling-Kanonen sind hier einfach zu defensiv, da man den Gegner schnell in die Knie zwingen kann!

Die neuen Einheiten werden dann direkt nach Norden geschickt, vor allem der Jeep ist wichtig! Versuchen Sie dann mit einem massiven Angriff die beiden seitlichen Sektoren zu erobern (bei einigen verbliebenen gegnerischen Truppen) oder rücken Sie direkt auf das gegnerische Fort vor, das ebenfalls nur mit einer Gatling-Kanone bestückt ist, so daß ein gleichzeitiger Angriff aller Truppen (damit sie nicht einzeln nacheinander abgeschossen werden!) schnell zum Sieg führt...



Level 2: Psychos

Der zweite Level zieht den Schwierigkeitsgrad nun schon ein Stückchen und stellt Ihnen auch schon direkt zwei neue Einheiten - den leichten Panzer und die Psycho-Einheit - zur Verfügung. Nach dem Start gilt es wieder recht schnell in die Gänge zu kommen, damit man die wichtigen Fahrzeugfabriken in der Kartenmitte und nordwestlich des Forts einnehmen kann. Man beginnt mit vier Krieger-Trupps. Der, nahe beim südlichen Gatling platzierte, wird sich auch direkt in Bewegung setzen und dieses



einnehmen. Senden Sie die beiden verbliebenen Krieger über die Straße nach Westen, wo ein Panzer und eine Roboter-Fabrik erobert werden. Die beiden Teams nahe der Kanone gilt es zur Einnahme der Fahrzeugfabrik und des Gatlings nahe der Flagge hinter dem Fluss und in Richtung der zentralen Fahrzeugfabrik auf der kleinen Insel zu senden. Das vierte Team wird sich unterdessen das Gatling am nördlichen Zugang schnappen. Senden Sie die beiden verbliebenen Einheiten dann direkt weiter nach Norden, wo sie in der kleinen Schlucht das Gatling und den Jeep einnehmen, womit dieser unproduktive Sektor gesichert wäre. Kümmern Sie sich anschließend darum, dass vor allem die Fabriken im Westen Psychos und leichte Panzer produzieren. Den dort eroberten leichten Panzer sollte man auch direkt etwas Richtung Norden senden, da der Gegner alsbald versuchen wird Ihre Fahrzeugfabrik zu erobern. Verteidigen Sie diese mit dem Panzer und rücken Sie dann weiter zur Flagge des Feldes im Westen vor. Der Sektor ist zwar auch mangels Fabrik völlig unproduktiv, doch für die Effizienz der anderen Fabriken braucht man bekanntlich möglichst viele eroberte Sektoren! Achten Sie dann darauf, dass der Panzer von einigen Kriegern verteidigt wird, sonst kann es durchaus passieren, dass das Gatling den Piloten aus dem Panzer ballert!! Sammeln Sie dann an der Kreuzung die Krieger und den Panzer um Angriffe aus nördliche oder östlicher Richtung abzuwehren (auch gern durch Zerstörung der Granatenkisten). Östlich, da der Gegner die zentrale Fahrzeugfabrik meist zuerst erobert. Senden Sie Ihren Kriegertrupp daher nicht direkt ins Verderben, sondern holen Sie den Jeep vom östlichen Sektor herbei. Gemeinsam sollte die Eroberung der Fabrik kein Problem darstellen. Lassen Sie die Krieger am besten direkt bei der Flagge stehen, damit auch Angriffe aus dem Wasser abgewehrt werden können und senden Sie den Jeep zurück zur Flagge im Osten. Versuchen Sie dann einfach möglichst alle Gebäude und Sektoren zu halten bis die ersten Produkte aus Ihren Fabriken auslaufen, was dank der 6 zu 3 Übermacht schneller gehen sollte als beim Gegner, so daß man die eigenen Linien früher verstärken kann. Dank der zwei Fahrzeugfabriken sollte es dann auch bald möglich sein mit mindestens drei Panzern über die westliche Seite direkt aufs Fort vorzurücken! Achten Sie darauf, dass die dort platzierten Geschütze möglichst aus mehreren Seiten angegriffen werden bzw. die Panzer nicht auf "einem Haufen hängen" und somit schnell allesamt durch die Gegend sausen! Zusätzlich sollte man auch unbedingt einige Psycho-Trupps mitsenden um herrenlose Panzer direkt wieder zu erobern und dem gefährlichen Geschütz vor dem gegnerischen Fort mehr Ziele bieten zu können, so daß die Panzer Ihre überlegene Feuerkraft auch ausnutzen können! Alternativ kann man natürlich auch im Osten vorrücken, wo man dem Gegner dann auch noch die letzten Fabriken abnehmen kann. Mit einigen Fahrzeugen ist das kein großes Problem, so daß man den finalen Angriff sicherer angehen kann, dafür dann natürlich auch mehr Zeit benötigt und final weniger Punkte und damit einen niedrigeren Rang bekommt, aber mal ehrlich: Wayne? Hauptsache gewonnen! ;D



Level 3: Tal des Todes

Obwohl es hier keine neuen Einheiten gibt, muss man hier doch zum ersten mal mitunter recht hart kämpfen bzw. taktisch geschickt vorgehen um den Gegner kleinzukriegen! Senden Sie dazu nach dem Start das Krieger-Trio links des Forts nach Westen um dort den Jeep und Radar zu erobern. Die Einheit über dem Fort wird nach Nordwesten zum Gatling in der "Schlucht" gesendet. Das dritte Krieger-Team wird schließlich nach Osten gesandt um dort Fahrzeugfabrik und Gatling zu erobern, während der leichte Panzer direkt zur Fahne nahe der Roboterfabrik nordöstlich gesendet



wird, dabei aber natürlich nicht den direkten Weg nehmen kann, so daß mitunter die beiden verbliebenen Krieger des dritten Teams noch vor dem Panzer die Flagge erobern können.

Widmen Sie sich dann wieder schnell der westlichen Seite, denn dort gilt es den Jeep zur zentralen Brücke nahe der Kartenmitte und die beiden Krieger in Richtung des eroberten Gatlings zu senden, da man den anrollenden Panzer nur mit sehr viel Glück aufhalten könnte!

Bringen Sie daher Jeep und Krieger in Sicherheit und lassen Sie den Panzer einfach über die Brücke Richtung Süden rollen. Die alternative Zerstörung der Brücke sichert zwar das Radar im Südwesten, doch dafür nimmt sich der Panzer meist dem Gatling an oder fährt Richtung Osten, wo folglich zwei Felder mit Fabriken bedroht wären, weshalb man diese Taktik nicht so schnell probieren sollte.

Lassen Sie daher den Panzer einfach nach Süden rollen und dort den Sektor erobern. Warten Sie anschließend einfach bis er sich dem Fort nähert und dort mit großer Sicherheit von den Geschützen vernichtet wird. Senden Sie dann Ihre Krieger wieder Richtung Süden und sichern Sie das Radar erneut.

Ist dieser erste Angriff einmal abgewehrt muss man sich der östlichen Seite widmen. Hier hat man einen Panzer und einige Krieger zu Verfügung. Einzelne gegnerische Roboter-Trupps werden somit gut abgewehrt, können aber auch problemlos Richtung Süden laufen, da dort das Gatling kurzen Prozess macht. Nehmen Sie sich daher eher der nahen Fahrzeugfabrik an. Wäre ungünstig wenn hier vor der Haustür ein Panzer auftaucht, während die eigene nahe Fabrik nur Psychos auswirft und lediglich aus der südöstlichen Ecke Panzerverstärkung kommen kann!

Greifen Sie die Fabrik daher direkt mit dem Panzer an oder versuchen Sie das Feld direkt selbst zu erobern, was natürlich interessanter ist, aber auch etwas taktische Planung benötigt, damit der Gegner dann nicht schnell mal die Psycho-Fabrik stattdessen erobert!

Am besten zieht man dazu den leichten Panzer, die beiden Krieger-Einheiten und den Jeep in Richtung des Gatlings zusammen.

Lassen Sie den Panzer zunächst die Felsen wegsprengen und greifen Sie dann mit allen drei Einheiten gleichzeitig an, so daß es ein leichtes sein sollte den Sektor zu erobern.

Da man nun die Übermacht hat, gilt es diese eine Zeit lang zu verteidigen, so daß man bald durch die neuen Einheiten aus dem Süden die Übermacht gewinnen kann.

Da im Westen vornehmlich Roboter aktiv sind und das dortige Gatling mit diesen gut umgehen kann muss man sich auch keine großen Sorgen machen, so daß man in allen Fabriken Offensiveinheiten bauen kann.



Ziehen Sie dann produzierte Fahrzeuge, vornehmlich die schnellen Jeeps, im Westen zusammen und attackieren Sie die dortige Roboterfabrik, die recht einsam in der Gegend steht und so gegen schnell vorrückende Jeeps schlecht verteidigt werden kann.

Mit der so gewonnenen Übermacht dürfte die Produktion gut laufen, so daß man bald starke Verbände im Norden sammeln kann. Von welcher Seite aus man das Fort angreift ist natürlich eine rein persönliche Entscheidung und hängt auch davon ab, ob und wie der Gegner das Fort weiter verstärkt hat.

Meist ist ein Angriff über die westliche Seite einfacher, da man dort nur zwei Gatlings vernichten muss und dann direkt vor Ort Panzer vom Band laufen lassen kann, die dann direkt das Fort beschießen und so nicht in Reichweite des gefährlichen Geschützes kommen, das natürlich bei den beengten Verhältnissen bei einem Angriff von Westen her gute Erfolge erzielen kann...

Level 4: Wüsteninsel

Der letzte Level auf dem Wüstenplaneten bringt dann erstmals wirklich heftige Action! Hauptsächlich da, es eine ungerade Anzahl an Sektoren gibt und man somit entweder mehr oder weniger Sektoren als der Gegner und damit auch automatisch mehr oder weniger "Produktionsrückhalt" hat. Zusätzlich ist der zentrale Bereich von größeren Wasserflächen durchzogen, so daß man gerade dort mitunter wenig Platz zum Manövrieren hat, was natürlich besonders auf die Fahrzeuge zutrifft und es gibt einige "Passivsektoren", die außer einer Flagge gar nichts bieten und damit nur zur Effizienzsteigerung der anderen hilfreich sind.



Folglich gilt es die entscheidenden minimale Übermacht bezüglich der Sektoren in der Mitte zu erobern und diese dann weitgehend gegen die Angriffe zu halten.

Nach dem Start rennen dann auch schon die ersten Roboter los um sich ein paar Granaten zu schnappen. Senden Sie diese sofort zur Flagge zwischen der nahen Roboterfabrik und dem Radar, damit man schnellstens auch einen Sektor inne hat, denn der Gegner schafft dies schon binnen der ersten Sekunde!

Nach der Eroberung sollte man das Team dann auch direkt weiter nach Norden schicken, so daß es sich durch die Felsen sprengt. Dahinter muss man sich dann entscheiden ob man offensiv versuchen will die Flagge auf der "Insel" zu erobern oder einfach erstmal auf Nummer sicher geht und die Brücke hochjagt, so daß die Gefahr für den Sektor vor der eigenen "Haustür" minimiert wird.

Weiterhin gilt es ein Team nach Westen zu schicken, wo man den Panzer erobert und damit die beiden Sektoren sichern kann. Lassen Sie diese Truppe dann weiter Richtung Norden vorrücken, wo man nur einen Jeep ausschalten muss um das erste große Gebiet in der Mitte zu sichern.

Im Osten verfügt man über zwei Einheiten. Während die Erste die beiden unproduktiven Sektoren mitsamt Gatling und Jeep sichert, entsendet man die Zweite direkt zur Flagge auf der kleinen Insel zur Eroberung des östlichen großen Feldes in der Kartenmitte.

Damit sollte man dann 8 Sektoren unter Kontrolle und auch die Übermacht haben. Schafft man es noch den zentralen Sektor (durch einen schnellen Angriff aus westlicher oder östlicher Richtung) zu erobern und zu sichern, ist der Sieg schnell in greifbarer Nähe!

Verteidigen muss man sich dann vornehmlich über die östliche und die westliche Flanke (zumindest wenn man die zentrale Brücke gesprengt oder diesen Sektor bereits befestigt hat), mitunter kann sogar ein gegnerisches Fahrzeug schnell in Ihren Rücken vorstoßen und dort einige Sektoren erobern, was aber bei Sektoren ohne Gebäude weniger tragisch ist. Angriffe kann man im Osten recht gut durch Sprengung der Brücke unterbinden, womit man dann aber natürlich alle Fahrzeuge im Osten oder der Mitte abfangen muss und auch selbst mangels Reparaturfahrzeug nicht mehr hier vorrücken kann!



Hat man dann aber im vorderen Frontbereich die Möglichkeit durch einen schnellen Vorstoß einen gegnerischen Sektor zu erobern, sollte man dies sofort tun und sich dann je nach Lage eventuell auch direkt wieder zurückziehen, denn aufgrund der großen Karte dauert es mitunter deutlich bis die Verstärkungen aus dem Süden eingetroffen sind!

Von welcher Seite aus man das gegnerische Fort attackiert ist wie üblich egal, gerade durch die nahe Fahrzeugfabrik muss man hier aber mit stärkerem Widerstand rechnen, so daß man sich diese schnellstens aneignen sollte, so daß man direkt eigene Fahrzeuge produzieren und angreifen lassen kann. Ein massiver Angriff von mehreren Seiten führt hier gegen die beiden Verteidigungseinrichtungen schnell zum Erfolg.

Alternativ kann man sich auch am nördlichen Rand mit einem Panzer durch die Felsen sprengen und von dort hinten auf das Fort schießen, wo man eine Zeit lang außerhalb der Reichweite der Verteidiger ist...

Planet 2: Vulkan-Welt

Der zweite Planet bietet den Rahmen für eine düstere feindliche Vulkan-Landschaft, die noch weniger Vegetation bietet als die Wüste und somit auch noch weniger "Betätigung" für aufgabenlose Roboter. Hindernisse stellen hier dafür aber steinige Felsformationen dar, die man aber wie Bäume und Sträucher einfach wegsprengen kann! Einzig relevanter Unterschied liegt bei den "Laveseen", die man nicht durchqueren kann und die damit, im Gegensatz zu den Gewässern, ein absolut unüberwindbares Hindernis darstellen!

Level 5: Harte Nüsse

Zum Einstieg wird der Gegner es Ihnen zwar nicht unbedingt leichter machen als bisher, doch dank der kleineren Karte geht die Übersicht wenigstens nicht so schnell verloren. Zusätzlich hat man wieder eine ungleiche Sektorenanzahl, so daß man erst ab fünf eroberten Sektoren auf den Faktor Zeit setzen kann! Gleich vom Start weg muss man aber mit einer Benachteiligung kämpfen, denn der Gegner hat direkt zwei Einheiten mehr! Es gilt daher zunächst neben den Sektoren auch einige Fahrzeuge zu erobern, sonst wirds nichts mehr hier!



Das Krieger-Team über dem Fort sendet man direkt entlang der Strasse Richtung Norden, wo es die Roboterfabrik im Nordosten erobert, unterwegs aber meist eine Einheit verliert, da diese unbedingt das Gatling an der Einmündung besetzen muss.

Die Psycho-Einheit nahe des Geschützes wird ebenfalls Richtung Norden, zum leerstehenden Panzer vor der Fahrzeugfabrik gesendet, dessen Eroberung für den nördlichen Bereich essentiell ist! Die beiden verbliebenen Einheiten werden Richtung Südosten zum Panzer und Richtung Süden zum Jeep geschickt.

Ist der Panzer an der Kurve gesichert, rückt man mit diesem direkt Richtung Süden vor, wo man die Flagge erobert und dann auch alsbald einen kleinen gegnerischen Infanterie-Trupp abwehren muss. In der eroberten Fabrik kann man neuerdings auch Kämpfer und Scharfschützen bauen, für welche man sich entscheidet ist eigentlich egal, da beide hier nicht wirklich das Gelbe vom Ei sind.

Unterdessen sollte auch das zweite Team im Südosten angekommen sein und unterwegs auch den Sektor erobert haben, wo man bevorzugt leichte Panzer baut.

Senden Sie die beiden Roboter und den Jeep nach Westen zu den anderen Einheiten um diese zu verstärken, da man damit rechnen muss, dass der vom Gegner im mittleren Sektor eroberte Panzer nach Süden rollt, so daß man durchaus etwas mehr als den eigenen leichten Panzer zum Verteidigen braucht. Im Norden gilt es dann dem eroberten Panzer volle Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Fahren Sie mit ihm in Richtung der Flagge für den Sektor mit der wichtigen Fahrzeugfabrik. Der Gegner ist hier meist deutlich früher anwesend und kann den Sektor ebenfalls mit einem leichten Panzer einnehmen.

Um den wichtigen Sieg hier davonzutragen zu können muss man folglich gut taktieren. Beordern Sie daher die Krieger, die den nordöstlichen Sektor erobert haben in die Nähe der Flagge und lassen Sie das Team um den leichten Panzer in Richtung der Flagge rollen. Der Angriff muss dann mit mindestens zwei Einheiten stattfinden, so daß man die beiden Psychos und den Panzer trennen und aus leicht unterschiedlichen Richtungen angreifen lassen sollte, wodurch der Gegner sich entscheiden muss welches Ziel er aufs Korn nimmt. Dank aufgenommener Granaten sind nämlich auch die Psychos recht angriffsstark, so daß man üblicherweise den gegnerischen Panzer abschießen und den Sektor erobern kann. Hat man den eigenen Panzer jedoch verloren, wird die Verteidigung fast unmöglich, so daß man die verbliebenen Roboter am besten direkt zur gegnerischen Fabrik im Nordwesten schickt. Das sollte man aber auch bei intaktem Panzer machen bzw. diesen dann gleich mitsenden, da man dank aufgenommener Granaten die gegnerische Fabrik, die zunächst wohl, wegen dem Geschütz, nicht zu erobern ist, zerstören oder zumindest stark beschädigen kann und somit lediglich die eigene Fabrik wertvolle Fahrzeuge ausspuckt! Nach erfolgreichem Angriff sollte man sich dann aber wieder zurückziehen um die eigene Flagge zu verteidigen bzw.

gegebenenfalls zurückzuerobern, da man nun mit fünf eroberten Sektoren wohl die Übermacht haben wird. Wehren Sie daher vor allem die leichten Angriffe durch Roboter im Süden ab und warten Sie auf die erste Verstärkungswelle, die in Form von drei leichten Panzern aus den Fabriken und dem Fort rollt. Während die Panzer zur Front rollen sollte man einen Blick auf den zentralen Sektor werfen, der zwar keine Fabrik enthält, aber auch meist vom Gegner nicht verteidigt wird, so daß man hier schnell



einen weiteren Sektor erobern kann. Ob man dann über den südlichen oder den nördlichen Weg auf das gegnerische Fort marschiert, bleibt Ihnen wieder überlassen, denn beide Wege müssen erstmal frei gekämpft werden, wobei man im Süden noch eher mit Widerstand in Form von zusätzlichen festen Geschützen rechnen muss. Hat man sich erstmal einen Weg zum schwer verteidigten Fort frei gekämpft, sollte man dann nicht versuchen alle gegnerischen Geschütze zu vernichten, sondern sich eher darauf konzentrieren eines zu zerstören und dann die Panzer das Fort kaputt schießen zu lassen. Das dauert zwar etwas länger, doch dafür kann man mit weniger Verlusten rechnen und echten Widerstand wird es mangels Produktionskapazitäten auch nicht mehr geben..!

Level 6: Schmieriger Bolzen

Die Mission scheint etwas ruhiger zu verlaufen, vor allem da es hier eine gerade Zahl von Sektoren gibt und somit eine gewisse Pattsituation möglich ist.

Nach dem Start darf man aber trotzdem nicht groß trödeln, denn der Gegner besitzt wieder direkt zwei Einheiten mehr. Senden Sie dazu die Truppe links neben dem Fort nach Westen, wo es einen leichten Panzer und eine Radar-Station zu erobern gilt. Anschließend wird die Truppe nach Norden gesendet, wo eine Roboter-Fabrik erobert und gesichert wird, die aber lediglich Psychos produzieren kann und damit nicht sonderlich hilfreich ist!



Der leichte Panzer wird mit dem Krieger-Team über die Brücke nach Norden entsendet, wo eine technisch hochwertigere Roboter-Fabrik erobert wird, die man dann verteidigen muss, wofür man am besten erstmal ein Geschütz in Auftrag gibt.

Das dritte Team bestehend aus einer Psycho-Einheit wird logischerweise nach Osten gesendet, wo man eine Fahrzeugfabrik einnimmt und sich dann nach Norden durch sprengt, wo man bei einer extrem wichtigen Fahrzeugfabrik auch ein Geschütz erobern kann. Geben Sie in der örtlichen Fahrzeugfabrik unbedingt einen mittleren Panzer in Auftrag, denn vorerst wird man nur hier welche bauen können!

Da die Fabrik recht isoliert liegt, sollte man die beiden Psychos direkt weiter Richtung Norden senden, wo eine einzelne Flagge meist unbewacht in der Gegend rumsteht. Zwar enthält der Sektor keine Fabrik, doch immerhin wird man dadurch die sektorale Übermacht gewinnen und kann sogar mit etwas Glück noch in den Sektor im Nordosten vorrücken und dort die ungeschützt Flagge sichern!

Am wichtigsten ist jedoch der zentrale Sektor an der Straße. Hier muss man den Gegner unbedingt aufhalten, am besten gar durch einen schnellen Vorstoß den nördlichen Sektor mit einer Roboter-Fabrik und der Radar-Station sichern! Achten Sie daher zunächst auf die feindlichen Manöver und halten Sie die Krieger-Truppe und den leichten Panzer nahe der eigenen Flagge. Zusätzlich sollte man den Panzer aus dem Westen etwas näher an die zentrale Roboter-Fabrik bringen, da man ihn hier mitunter dringend brauchen könnte und im Westen mangels technischer Optionen auch bald die ersten Psycho-Truppen aus der Fabrik kommen werden, die den Sektor rudimentär sichern können. Kommt dann ein gegnerischer Panzer heran, sollte man diesen mindestens mit dem leichten Panzer aus der Mitte und dem Krieger-Team angreifen, welches quasi als Kanonenfutter dient, so daß der Panzer den Gegnerischen abschießen kann. Zusätzlich empfiehlt es sich einen Angriff zu starten, wenn die gegnerische Flagge nur von Roboter-Verbänden gesichert wird. Mit einem nicht beschädigten Panzer sollte man alle Widerstände brechen und die Flagge erobern können!

Start der Gegner jedoch mit Panzerkräften einen Gegenangriff, gilt es sofort die Flucht zu ergreifen, denn die Sicherung des eigenen Sektors ist zunächst wichtiger, erst wenn dort ein Geschütz installiert wurde, kann man auch riskantere Offensivaktionen planen. Alternativ kann man die Roboterfabrik zwar auch zerstören, doch wirklich nötig ist das hier eigentlich nicht!

Interessanter ist da schon die Zerstörung der gegnerischen Fabrik im Westen, da die dortige Flagge von einem gefährlichen Geschütz verteidigt wird, das man beim Angriff auf die Fabrik völlig missachten kann und so dem Gegner auch die einzige Möglichkeit zur Produktion mittelschwerer Panzer nimmt!

Wichtig ist auf jeden Fall die Verteidigung und das Warten auf Verstärkung, wobei man gerade durch die Eroberung des passiven Sektors Richtung Nordosten schnell einen leichten Vorteil hat! Sobald dann der erste mittelschwere Panzer aus der Fabrik gekommen ist und sich durch die Felswand geschossen hat, kann die große Offensive beginnen.

Da man dann meist auch die Verstärkungen aus dem Süden in Form zweier leichter Panzer nahe der Kartenmitte hat, kann man nun direkt über die Straße dem gegnerischen Fort entgegenrollen. Dort lässt man die Panzer in Linie auf das Fort zufahren, das von zwei Geschützen gut verteidigt wird, so daß man mit deutlichen Verlusten rechnen muss und nach Möglichkeit auch noch einige Roboter (bevorzugt Kämpfer oder Schützen) aus südlicher oder östlicher Richtung an die Front bringen sollte. Sind die beiden Geschütze aber erstmal passé, muss man nur noch in die Fort eindringen, das zusätzliche Gatling ist dabei machtlos..!



Alternativ kann man natürlich auch alle Panzer durch den unverteidigten Weg im Osten schleusen und von dort angreifen, was natürlich deutlich länger dauert, doch dafür kann man hier vor Ort noch weitere leichte Panzer produzieren und dann nur ein Geschütz vernichten um das Fort dann einfach komplett einzuschießen...

Level 7: Feuerwerk

Hier wird es kurze Zeit nach dem Start mitunter sehr hektisch zugehen, da man auf der ganzen Breite der Karte vorrücken und eigentlich die Roboter überwachen muss.

Geben Sie daher direkt nach dem Start ausführliche Befehle, die man später nicht anpassen muss (also beispielsweise Roboter nicht nur mal schnell und grob in die Zielrichtung schicken, sondern direkt auf die Fahne ansetzen!).

Den Psycho-Trupp links des Forts sendet man zur Flagge nordwestlich und danach direkt weiter zur nächsten Fabrik am westlichen Kartenrand, wozu man aber unterwegs einige Granaten mitnehmen muss, so daß sich die Robots durch den Fels sprengen und dahinter Panzer und Fabrik erobern und verteidigen können.

Der Panzer fährt unterdessen über die Straße Richtung Norden und erobert dort mindestens den zentralen Sektor mit dem Radar. Kommt der Gegner ebenfalls mit einem Panzer heran, sollte man sich direkt zurückziehen. Hinter der nahen Abbiegung findet man eine Granatenkiste. Versuchen Sie diese so in die Luft zu jagen, dass die umher fliegenden Granaten mit etwas Glück den angreifenden Panzer beschädigen oder gar vernichten. Sollte das nicht klappen, empfiehlt es sich den eigenen Panzer am "Straßenrand" außerhalb der Reichweite des Gegners zu parken und nach dessen Vorbeifahrt wieder nach Norden vorzustoßen um den dortigen Sektor zu erobern.

Dies gilt zumindest für den Fall, dass der Gegner nur mit einem leichten Panzer angreift.

Macht er dies hingegen mit einem Mittelschweren oder gar direkt mit zwei Panzern, sollte man den eigenen Panzer doch zum Fort zurückziehen um die Verteidigung dort gegebenenfalls zu verstärken.

Zusätzlich sollte man jedoch auch noch den mittelschweren Panzer im Südosten erobern und über die Straße Richtung Front senden. Geben Sie dazu den Psychos den Befehl in Richtung südöstlicher Flagge aufzubrechen und senden Sie die beiden Kämpfer direkt durch den



"Felsenschungel" Richtung Nordosten, wo man die Flagge auf dem freien Gelände sichern muss. Beordern Sie daher auch die beiden Psychos nach Norden und warten Sie mit dem Angriff auf Flagge, bis die beiden Trupps gemeinsam losschlagen können. Im Süden produziert man indes optimaler Weise Schützen oder Kämpfer, die direkt nach Norden gesendet werden um den dortigen

Sektor zu verstärken oder von dort aus auch mal Richtung Westen ausbrechen können, wo der Kampf um die beiden Sektoren in der Mitte zu einem wahren Feuerwerk ausarten kann. Entscheidend ist daher der Erfolg im zentralen Kartenbereich. Hat man den ersten Angriff erstmal zurückgeschlagen und noch mindestens einen Panzer übrig, gilt es wieder entlang der Straße vorzurücken und mindestens den Sektor mit dem Radar zu erobern, so daß man die Übermacht gewonnen hat, wobei man sich erstmal auch mit einem Patt zufrieden geben könnte, da man in insgesamt zwei Fabriken mittelschwere Panzer bauen kann!

Hat man aber die Möglichkeit die nahe Fahrzeugfabrik auch zu erobern, sollte man dies möglichst tun und notfalls einige Roboter vom östlichen Sektor zur Verteidigung herbeordern. Dort kann man hier überdies Pyros herstellen, welche zwar keine übermäßige Kampfkraft aufweisen, aber dank vier Robotern pro Team gut gegen Fahrzeuge eingesetzt werden können.

Die meisten Angriffe werden dann über die Kartenmitte erfolgen, so daß man die produzierten Truppen aus allen Richtungen hier her senden sollte.

Mit 7 eroberten Sektoren hat man dann die militärische Übermacht und kann dank der Straße durch die Kartenmitte recht schnell mit einer kleinen Panzer-Einheit direkt zum feindlichen Fort vorrücken.

Gegen die beiden Geschütze wird man dort schon mit zwei leichten und einem mittelschweren Panzer recht gut vorgehen können, so daß der Sieg nur noch eine Formalität darstellt.

Level 8: Schmelztiegel

Mit etwas Glück wird diese Mission im späteren Verlauf durchaus recht angenehm zu spielen, dafür muss man aber gerade zu Beginn eigentlich schon fast mit zwei Mäusen Befehle verteilen.

Verlieren Sie daher nach dem Start keine Zeit, da der Gegner auch wieder eine Einheit mehr besitzt als Sie!

Das Psycho-Team links neben dem Fort wird natürlich nach Westen gesendet und erobert dort die Fahrzeugfabrik die mindestens leichte Panzer, besser eigentlich mittelschwere Panzer produziert, welche dann aber etwas länger zur Front brauchen, da sollte man vielleicht zuerst ein oder zwei leichte Panzer bauen lassen und dann die Produktion umstellen.

Das Psycho-Team über dem Fort soll die Flagge nördlich erobern. Da dieses aber bei einem direkten Befehl erstmal gegen die Felsen läuft und dadurch Zeit verliert, empfiehlt es sich durchaus erstmal den Befehl zu geben zu einer Stelle nahe dem Radar zu laufen. Später muss man dann natürlich mit einem weiteren Befehl Flagge, Jeep und Granaten erobern lassen!

Die beiden verbliebenen Teams werden nach Osten entsandt. Die beiden Kämpfer sendet man zunächst zum Panzer und anschließend weiter in Richtung Flagge, wo man diese und das Geschütz sichert. Den Panzer gilt es dann auf der Straße angekommen direkt weiter Richtung Norden zu senden, wo man die Flagge auf der kleinen Insel mit dem unbesetzten Panzer sichern muss.

Die Psychos erobern logischerweise zunächst die Flagge im Südosten und werden dann direkt Richtung Norden gesendet, wo es den leeren Panzer zu erobern und dann den Sektor zu halten gilt. Schafft man dies nicht ganz, sollte man durch den eigenen Panzer im Osten den anderen leer stehenden Panzer zerstören! Das ist immer noch besser als den Sektor zu verlieren und dem Gegner dann auch noch einen Panzer zu schenken!

Im Westen sollte das Psycho-Team nach Eroberung der Fabrik im Südwesten nach Norden ziehen, dort die Flagge, das Geschütz und den mittelschweren Panzer erobern.



Letzterer fährt dann direkt entlang der Straße nach Norden, sichern dort den Sektor und zerstört dann sofort die Brücke, so daß man hier absolut keine Gegner mehr befürchten muss, so daß man die Einheit direkt gen Osten zum wichtigen zentralen Sektor senden kann! Diesen zu erobern ist wirklich enorm wichtig, weshalb man die Psycho-Einheit aus dem Süden zunächst im Auge behalten muss. Hat diese erstmal den Jeep und den Sektor direkt über dem Fort gesichert, gilt es die Truppe direkt nach Norden zum zentralen Sektor zu senden.



Dort ist aber erstmal nicht die Eroberung der Flagge wichtig, sondern die Besetzung der beiden freien Geschütze, die nach beiden Seiten hin etwas Sicherheit geben!

Senden Sie daher den Jeep direkt Richtung Flagge um diese gegebenenfalls zu erobern und nahe Gegner anzugreifen (vor allem Roboter die auf die Geschütze wollen!).

Die beiden Psychos werden zum Geschütz an der Brücke gesendet, denn das Andere wird üblicherweise von der Einheit, die von Westen her anrückt, gesichert und auflösen kann man dieses Duo erstmal sowieso nicht.

Sind die Geschütze erobert und der mittelschwere Panzer in der Kartenmitte angekommen, kann man sich erstmal sammeln, denn selbst wenn der östliche Sektor verloren gegangen sein sollte, ist das nun zu verschmerzen, eine Fabrik steht dort bekanntlich nicht!

Ist die Lage weiterhin ruhig, kann man mit dem mittelschweren Panzer nach Osten fahren und den Sektor dort sichern, sollte dann aber wieder in die Kartenmitte zurückkehren, da die dortige Flagge zunächst schlecht verteidigt ist.

Lassen Sie daher dort erstmal ein Geschütz bauen, das die Flagge zusätzlich schützt.

Dank der Übermacht von 9 zu 6 Sektoren dürfte die erste Verstärkungswelle früh genug aus den Fabriken rollen um die längere Anfahrt zu kompensieren, so daß man die sektorale Übermacht halten kann.



Der Angriff aufs Fort ist direkt durch die Kartenmitte trotz einige Geschütze am effektivsten zu führen. Sammeln Sie einfach einige schnelle Panzer um die Geschütze am Wegesrand zu vernichten und lassen Sie die mittelschweren dann das Fort attackieren.

Alternativ kann man auch über die östliche Seite vorrücken. Da in den dortigen Fabriken aber nur Kämpfer oder Schützen gebaut werden können, muss man mit größeren Verlusten rechnen, denn beide Robotertypen sind nicht sonderlich effektiv gegen Verteidigungsanlagen, wobei die Schützen noch den Vorteil der schnelleren Beine und größeren Reichweite für Granaten haben.

Mit mindestens drei Teams sollte man aber alle Sektoren erobern können, so daß man auch von der östlichen Seite her angreifen kann, was dann natürlich mangels Panzer deutlich mehr Koordination erfordert und auch mehr Verluste einbringt. Unterstützend kann man aber mit einigen Kämpfern ein nettes Feuerwerk abbrennen..!

Planet 3: Eis-Welt

Schließlich wieder in einer Wüste, genauer gesagt einer Eis-Wüste angekommen, kann man hier endlich wieder Wasserflächen vorfinden, die Roboter durchschreiten können. Das war es dann aber auch wieder mit den Neuigkeiten...

Level 9: Schlüfrig & Gut

Die ersten Schritte auf dem Eis-Planeten können vergleichsweise einfach sein, dazu muss man aber gerade zu Beginn jeden Klick richtig setzen und darf keine unpassenden Befehle austeilen. Nach dem Start sendet man daher als erstes die Psycho-Truppe neben dem mittelschweren Panzer zum nahen unbesetzten Geschütz auf der kleinen Insel. Danach sendet man den Panzer direkt über die Brücke Richtung Norden, wo er auf der Kreuzung platziert wird.

Anschließend gilt es die beiden anderen Psycho-Einheiten jeweils nach Osten und Westen zu senden, wo die beiden Sektoren mitsamt den Geschützen erobert werden.

Dann muss man sich jedoch schon wieder der Mitte annehmen, wo die beiden verbliebenen Psychos den Jeep und das Geschütz nahe der Flagge des linken zentralen Sektors erobern. Sind die Psychos bereits unterwegs und somit die "Gefahr" gering, dass eine Kämpfer-Einheit im Geschütz landet, kann man die beiden verbliebenen Kämpfer-Teams auch Richtung Norden senden, wo sie zusammen mit dem Panzer eine schlagkräftige Einheit bilden.

Lassen Sie den mittelschweren Panzer dann die nahen gegnerischen Roboter angreifen, die die Flagge des östlichen zentralen Sektors erobern und auch auf die andere zulaufen. Hat der Panzer die Roboter ausgeschaltet, kann ein Kämpfer-Team die Flagge erobern und dann neben dem Panzer, hinter der Brücke nach Osten, Stellung beziehen, denn das Geschütz im östlichen Sektor ist kaum zu sichern und ein Angriff wird mit großer Wahrscheinlichkeit stattfinden.

Im Südwesten gilt es dann nach der Eroberung des Panzers diesen dazu zu nutzen die nahe Brücke zu sprengen, so daß man hier mit keinen Angriffen rechnen muss, da die örtliche Fabrik auch nur Psychos auswirft und so die Verteidigung mitunter kompliziert werden könnte. Nachdem dies geschehen ist, sendet man den Panzer in Richtung der Kartenmitte, wobei er unterwegs noch die zweite Brücke im Westen sprengt und gegebenenfalls angreifende Roboter zerstört.

Im Südosten gibt es nicht viel zu tun, da hier mit etwas Glück kein einziger Angriff stattfinden wird! Stellen Sie daher lediglich die Produktion auf mittelschwere Panzer um.

In den eroberten Zentralsektoren sollte man sich ebenso dringlichst um die Produktion kümmern und die beiden umkämpften Sektoren erstmal mit einem Geschütz sichern lassen, da gerade der Östliche mit der Flagge auf der Insel mitunter schwer zu halten ist!

Um die bewegliche Verteidigung in der Kartenmitte nicht zu sehr zu vernachlässigen, sollte man im Fort zunächst leichte Panzer bauen, die schnell und flexibel in der Mitte ankommen und aushelfen können.



Hat man die entscheidenden Sektoren in der Kartenmitte gesichert und damit dann zumindest eine Patt-Situation hergestellt, gilt es diesen Zustand zumindest eine Zeit lang zu halten, bis die ersten Geschütze in der Mitte fertig sind. Errichten Sie diese am besten an der Straße gen Norden und auf der kleinen Insel mit der Flagge, von wo aus sowohl die Straße als auch die Brücke zu kontrollieren sind. Im Südwesten produzierte Psychos sendet man zur Flagge des westlichen Sektors in der Kartenmitte um dort angreifende Roboter-Einheiten abzuwehren. Zusätzlich sollte man hier auf eine günstige Gelegenheit achten die gegnerische Flagge vor der Roboterfabrik auf der Insel zu erobern, was durchaus leicht zu bewerkstelligen sein kann, wenn der Gegner keine Geschütze baut und produzierte Einheiten direkt beim Angriff verheizt. Postieren Sie die Psycho-Einheiten daher nicht zu defensiv, sondern eher neben der eigenen Roboterfabrik.

Im Osten wird mit etwas Glück der erste mittelschwere Panzer aus der Fabrik laufen, bevor dort auch nur ein einziger gegnerischer Panzer gesichtet wurde. Steuern Sie diesen dann direkt über die Straße nach Norden.

Je nachdem, ob man in der Kartenmitte Einheiten kurz entbehren kann oder nicht, sollte man dann den mittelschweren Panzer dazu nutzen einen Angriff auf den östlichen Sektor zu starten oder diesen zur Stärkung der zentralen Verteidigung zu nutzen.

Um den östlichen Sektor zu erobern braucht man zunächst eigentlich nicht viel, da der mittelschwere Panzer mit dem Geschütz oft allein zurechtkommt und mit einer "Ablenkungseinheit" stets gute Ergebnisse liefern sollte. Später kann dies dann aber durchaus schwierig werden, da im entsprechenden Sektor erstmal eine Haubitze gebaut werden kann!

Versuchen Sie daher den Sektor baldmöglichst zu erobern, wobei in der Startphase, das vielleicht doch zu viel ist, da man seine Kräfte sonst zu weit überdehnt bzw. zu große Verluste erleidet beim Angriff. Bauen Sie dann selbst eine Haubitze um den Sektor prima zu sichern.

Hat man im Westen weniger Glück (Gegner baut Geschütz oder sammelt Kämpfer zur Verteidigung), sammelt sich hier meist bald eine erkleckliche Zahl an Psycho-Einheiten, so daß einem nur zwei Alternativen bleiben: Ein massiver Angriff durch mindestens drei Psycho-Einheiten (Kämpfer) oder die Produktion von Schützen (Geschütz) in der nahen Fabrik, was üblicherweise die bessere Alternative ist, da man damit auch die beiden "Insel-Geschütze" nach Norden hin gut "freischießen" kann.

Hat man die Fabrik im Westen erstmal gesichert, kann man hier Kämpfer bauen, die man dann nach Norden sendet, wo man zum richtigen Zeitpunkt die gegnerische Fabrik erobern kann. Dort dann die Verteidigungsgeschütze auszuschalten kostet dann aber meist doch einige Einheiten, da man hier nur vor Ort Fahrzeuge produzieren könnte!

Der Angriff aufs Fort sollte daher eigentlich eher aus der Kartenmitte heraus geführt werden.

Attackieren Sie dazu mit Schützen zunächst die beiden Geschütze auf den Inseln (alternativ natürlich auch brachial mit Panzern vom Ufer aus) und rücken Sie dann mit den Panzerkräften vor. Beim Fort kann man zwar mit etwas Glück auch einfach die beiden Verteidiger aus Ihren Geschützen schießen, doch da der Gegner dann meist noch Truppen vom Osten her beordert, sollte man einfach wie üblich mit einer Panzertruppe anrollen und alles kaputtsprenge..!

Level 10: Die Mauer

Senden Sie die Psycho-Truppe links neben dem Fort nach Norden um dort die Flagge des südwestlichen Sektors und das Geschütz zu erobern. Ebenso verfährt man mit dem mittelschweren Panzer, den man aber direkt zur Fabrik im Westen senden sollte, wo man sich erstmal durch einige Felsen sprengen muss.

Der Kämpfer- und der Psycho-Trupp links und über dem Fort werden direkt in Richtung der Kartenmitte gesendet, wo es einen wichtigen passiven Sektor zu erobern und zu halten gilt, wozu man schnellstmöglich die beiden Gatlings dort sichern muss!

Der letzte Psycho-Trupp rechts neben dem Fort wird ebenfalls Richtung Nordosten gesendet, peilt dort aber die Flagge auf der kleinen Insel mit dem Radar an. Die letzte Kämpfer-Einheit wird schließlich nach Osten gesandt um auf der Straße den leichten Panzer zu sichern und dann weiter zur Flagge des südöstlichen Sektors zu laufen.



Hat man die erste Befehlsstaffel verteilt, gilt es sich dem zentralen Sektor anzunehmen, wo man bevorzugt die Psychos ins Gatling lässt und die Kämpfer daneben postiert um die ersten Angriffe besser abwehren zu können, da die Roboter im Wasser nicht ganz so effektiv kämpfen! Hat man es nicht geschafft beide Gatlings zu erobern, sind die beiden Granatenkisten recht praktisch, mit denen man dann oft die Angreifer direkt wegsprengen kann! Weiterhin muss man auch im Westen ein Auge auf den Sektor halten, wo bald ein gegnerischer Angriff droht. Sichern Sie die Fabrik daher schnellstmöglich und beziehen Sie eine Verteidigungsstellung. Als Verstärkung sollte man hier die beiden Psychos in südlicher Richtung herbeirufen, damit man auch bei einem massiveren Angriff des Gegners den Sektor sicher verteidigen kann. Zu den Bau-Programmen: Im Südwesten empfiehlt es sich ein leichter Panzer, da dieser durchaus mal etwas länger zur Front fahren muss! Im Fort sollte man dann aber mittelschwere Panzer bauen, auch wenn der Weg zur Front nicht entscheidend kürzer ist, muss man doch irgendwo was Schweres vom Band laufen lassen. Im Südosten baut man zunächst am besten eine Haubitze, die Angriffe aus nördlicher Richtung prima abwehren kann! In den Roboterfabriken im Westen und Osten werden dann Kämpfer und Schützen ausgebildet, mit denen man im Notfall auch mal in Richtung der Kartenmitte marschieren kann um diese zu verstärken oder zurück zu erobern!

Zurück zum Geschehen: Der nächste Angriff erfolgt üblicherweise im Osten. Postieren Sie dazu Ihren leichten Panzer in Reichweite der Granatenkiste und sprengen Sie diese, sobald sich ein Gegner durch den Fels geschossen hat. Ziehen Sie das Fahrzeug dann zum Geschütz zurück, wo man mit etwas Glück selbst einen unbeschädigten mittelschweren Panzer stoppen kann! Sollte der angreifende Panzer Ihre Stellung ignorieren und der Straße folgen: Lassen Sie ihn nur. Bis er das Fort erreicht hat, sollte dort schon ein erster Panzer produziert worden sein, der mit Hilfe der Geschütze des Forts den Angriff schnell zum Erliegen bringt!

Weiter gibts es dann kaum konkretes zu sagen, denn die Front kann sich durchaus recht unterschiedlich entwickeln. Da man mit sechs Sektoren zudem die minimale Übermacht hat, sollte man erstmal alles darauf setzen diese zu halten.

Sehen Sie sich aber auch stets genau in den angrenzenden Sektoren des Gegners um, denn oftmals kann man einen Sektor völlig ohne Widerstand erobern. Startet der Gegner einen massiven Gegenangriff, zieht man sich dann am besten direkt wieder zurück, wodurch man doch wenigstens die Produktion des Gegners kurz durcheinander bringen kann, so daß er mehr Zeit benötigt um was aus den Fabriken zu bekommen. Gerade die Flagge auf der kleinen Insel im nördlichen Bereich oder die Roboterfabrik im Osten sind oft unbewacht und daher ein lohnenswertes Ziel. Gerade in der Kartenmitte muss man aber schwer aufpassen, dass man nicht urplötzlich überrollt wird, denn angreifende Schützen können die beiden Geschütze des Forts schnell ausschalten und dann hätte man den Salat..! Aus welcher Richtung und mit welchen Truppen man sich dann an das Fort ran arbeitet, ist völlig frei zu wählen. Im Westen ist man dank naher Fahrzeug-Fabriken schneller beim Gegner, muss jedoch auch meist stärkeren Widerstand brechen, während man im Osten hauptsächlich lange Wege überbrücken muss.

Nett ist vor allem die Möglichkeit in der Roboterfabrik auf der kleinen Insel Kämpfer und Schützen zu produzieren, mit denen man nur das Wasser durchschwimmen muss und schon steht man vor dem gegnerischen Fort, dessen Geschütze ein massiven Truppenaufgebot auch nicht abwehren können!

Level 11: Frostiger Willy

Neben dem lustigen Level-Namen gibt es hier natürlich auch gute Action, die aber schnell zum Debakel werden kann, da das eigene Fort auf recht vorgezogener Position liegt und auch von allen Seiten her prima unter Feuer genommen werden kann, weshalb man gerade zu Beginn seinen Truppen nicht zu weit auseinander ziehen bzw. zu weit vom Fort wegschicken darf! Senden Sie nach dem Start den Schützen-Trupp unter dem Fort direkt Richtung Südosten, wo man einen Sektor erobert und dann das BMT. Senden Sie dieses dann über die nahe Straße Richtung Westen.



Den Psycho-Trupp links neben dem Fort sendet man in südwestliche Richtung, wo der Sektor mit dem Radar erobert wird. Anschließend geht es Richtung Süden, wo die Psychos den leichten Panzer sichern und dann dem BMT nach Westen folgen, wo man den südwestlichen Sektor sichern muss. Den mittelschweren Panzer gilt es zum Bereich unter der Werkstatt zu senden, wo dieser darauf wartet sich durch den Fels nach Westen zu schießen und dort den vom Gegner eroberten Sektor zu sichern.

Die beiden Kämpfer-Teams gilt es schließlich nach Norden zu senden. Erobern Sie zunächst die Flagge neben der Brücke und wehren Sie angreifende Einheiten ab. Anschließend gilt es die Brücke zu sprengen, denn diesen Sektor wird man meist nur mit Glück halten können, da man erstmal keine Verstärkungen herbeordern kann. Verzichten Sie daher zunächst auf den Bau einer Haubitze und versuchen Sie es eher mit einem Geschütz oder einem kleineren Fahrzeug.

Im Südwesten gilt es dann den leichten Panzer und den "Sniper-BMT" zur Flagge zu steuern und gegeben falls nahe Gegner zu attackieren. Spähen Sie dann in den größeren Sektor nördlich. Der Gegner wird meist direkt eine weitere offensive Aktion starten, die gegen den südwestlichen Sektor oder den mit dem Radar gerichtet ist.

Bringen Sie daher die beiden Fahrzeuge aus dem Süden näher und lassen Sie auch den mittelschweren Panzer durch den Fels kommen, so daß diese optimalerweise nahezu gleichzeitig den Gegner angreifen und man so auch einen mittelschweren Panzer recht gut abschießen kann! Rücken Sie dann direkt weiter auf die Fahrzeugfabrik vor und erobern Sie diese nach Möglichkeit noch bevor der Gegner ein erstes Fahrzeug bekommt. Anschließend bezieht man hier Stellung um diverse Angriffe aus nördlicher Richtung abzuwehren und sollte dabei massiv die nahe Werkstatt nutzen um beschädigte Einheiten zu reparieren, auch wenn dieses mitunter etwas länger dauert! Die Produktion ist hier recht klar. Im Südosten werden am besten leichte oder mittelschwere Panzer gebaut, die zum nahen Fort fahren. In der südwestlichen Fabrik baut man am besten Laser-Einheiten, die man auch zum Fort sendet, um von dort aus den nördlichen Sektor zu erobern/sichern. Alternativ kann man die Lasers auch in ein BMT verfrachten, welches man im Fort optimalerweise baut. In der nahen Roboterfabrik baut man am besten Kämpfer, die man in die schnell produzierten BMTs steckt um Angreifer, die über die östliche Straße kommen abwehren zu können.

Um eine passable Patt-Situation herzustellen muss man die fünf Sektoren des südlichen Kartenteils erobern, wobei gerade der im Westen wichtig ist, da man dadurch auch die Werkstatt nutzen kann und den Gegner sonst schnell drei wichtige Sektoren bedrohen könnte!

Der finale Angriff wird üblicherweise am besten über die östliche Seite geführt, da der südliche Zugang zum gegnerischen Fort wegen der Brücke etwas eng ausfallen kann. Trotzdem sollte man hier die Augen offen halten, denn mit etwas Glück kann man nach einem Angriff die nahe Roboterfabrik erobern. Fein ist vor allem ein BMT mit Schützen besetzt, mit dem man einzelne Geschütze nahezu gefahrlos ausschalten kann.

Nutzen Sie solch ein Fahrzeug auch um im Osten den Weg freizuräumen.

Hauptwaffe stellt dann meist aber eher die Kombination von Kämpfer und BMT dar, die im "zentralen Produktionskombinat" recht schnell gefertigt werden und auf der Straße auch recht flott nach Norden vorstoßen kann.

Das gegnerische Fort wird dann aus östlicher Richtung angegangen, da man so nur mit der Haubitze fertig werden muss, was schon schlimm genug sein kann. Fahren Sie dazu am besten erstmal direkt auf diese zu, so daß die Fahrzeuge nicht unnötige Haken schlagen und von den langsamen aber starken Geschossen vernichtet werden.

Hat man die Haubitze erstmal weggepusht, können die "Raketen-BMTs" schnell wahnsinnige Salven auf das Fort abfeuern ohne das man sich mit den anderen Geschützen beschäftigen muss!



Level 12: Heavy Metal

In diesem Level kann es gerade zu Beginn recht bald völlig daneben gehen, da es durchaus auch recht stark davon abhängt, wo der Gegner angreift, eine Taktik, die pauschal funktioniert gibt es daher nicht wirklich.

Beim Start muss man daher in keine übermäßige Eile verfallen. Senden Sie die beiden Psycho-Trupps links neben dem Fort zur nahen Flagge und Richtung Nordwesten zum leerstehenden mittelschweren Panzer.

Sobald der erste Trupp die Fabrik erobert hat, sendet man diesen nach Norden zur Straße, wo er stehen bleibt und bei Bedarf nach Osten gesendet werden kann. Mit dem eroberten Panzer bricht man durch die Felswand und erobert dort Flagge und das Geschütz. Geben Sie hier direkt eine Haubitze in Auftrag, den dieser Sektor ist nur mit etwas Taktik zu halten!



Die beiden Kämpfer-Teams über dem Fort werden direkt nach Norden gesendet, wo sie durch die Felswand brechen und die Flagge beim Radar erobern.

Den dritten Psycho-Trupp sendet man Richtung Nordosten, wo man einen leichten Panzer erobert. Mit diesem geht es weiter in nordöstliche Richtung bis zur Flagge im Felskreis.

Das verbliebene Pyro-Team rennt Richtung Osten und erobert dort den südöstlichen Sektor.

Anschließend sendet man es direkt über die Straße nach Norden und postiert es dort nahe der Werkstatt, damit man es bei Bedarf sowohl nach Osten als auch nach Westen senden kann.

Zur Produktion, die gerade zu Beginn doppelt wichtig ist! Im Fort und der nahen Roboterfabrik werden BMTs und Kämpfer produziert, die nach der Fertigstellung schnellstens vereinigt und nach Norden gesendet werden.

Dank der Straße hinter der Frontlinie kann ein BMT recht schnell die Krisenpunkte erreichen!

Im Südosten kann man zum ersten mal schwere Panzer bauen, was aber zunächst unterlassen sollte, da man durch einen ersten massiven Angriff schnell mit ganz wenigen Einheiten dasteht! Die beste Wahl ist daher erstmal ein leichter Panzer, mit dem man auch recht schnell nach Norden vorstoßen und die dortige Flagge zurück erobern kann, wenn die angreifenden Panzer verwirrt weiterziehen!

In der Roboterfabrik darüber wird zunächst entweder ein Geschütz oder eine Roboter-Truppe gebaut, eine Haubitze dauert deutlich zu lang, da man den Sektor oft nur mit etwas Glück permanent halten kann!

Hat man dann die sechs Sektoren erobert und somit sektortechnisch ein Gleichgewicht hergestellt, gilt es dieses möglichst auch zu halten. Der Gegner greift hier durchaus öfter mal an anderen Orten an, so daß man gerade in der Mitte und im Osten Einheiten schnell verschieben muss. Da dies aufgrund der mitunter schlechten Bodenbeschaffenheit nur recht langsam geht, sollte man die Verteidigung gegebenenfalls ausfallen lassen, sich zurückziehen und auf die Verstärkung warten um einen aussichtsreichen Gegenangriff zu starten.

Gerade wenn der Gegner im Osten mit einem mittelschweren Panzer anrückt, kann man hier selbst mit dem leichten Panzer um den Pyro-Trupp nur mit Glück gewinnen. Ziehen Sie sich daher am besten zuerst zurück und versuchen Sie den Gegner durch Sprengung der Granatenkiste zunächst zu schwächen bevor man ihn dann doch angreift.

In der Kartenmitte werden die beiden Kämpfer-Einheiten meist von Pyros bedroht, die gegen die Kämpfer ihren Vorteil bezüglich der Einheitenzahl ausspielen können. Ziehen Sie daher nach Möglichkeit das Psycho-Team im Westen und das Pyro-Team im Osten zur Kartenmitte um die Verteidigung hinter der Flagge auszuführen, so daß einzelne gegnerische Roboter blind auf die Flagge zu- und ins Verderben rennen!



Am wichtigsten ist es dann einfach die Zeit bis zur Fertigstellung der ersten Verstärkungen

einigermaßen gut zu überbrücken, lassen Sie daher ruhig mal eine gegnerische Truppe in Richtung Ihres Forts fahren, dieses ist dank zweier Geschütze recht gut verteidigt und kümmern Sie sich stattdessen nach Möglichkeit darum verlorene Sektoren wieder zu erobern.

Sobald das erste BMT mit Kämpfern bemannt ist, sendet man dieses dann direkt nach Norden zu gefährdeten Sektoren, wobei gerade der Westliche und der Östliche besonders wichtig sind, da man hier Produktionsanlagen verliert und der Gegner sich mit etwas Glück auch direkt mit Verteidigungsanlagen einmauern kann! Zögern Sie daher nicht auch mal ein unbesetzter Geschütz zu zerstören, bevor es ein gegnerischer Robot besetzt!

Sobald es möglich ist sollte man sich dann den gegnerischen Fabriken annehmen, die im Westen und Osten in unmittelbarer Reichweite Gegner ausspucken. Da ein Erobern erstmal kaum möglich ist, sollte man die Gebäude einfach in die Luft jagen, womit man den Gegner schon fast der Hälfte seiner Produktionskapazitäten beraubt und der Sieg somit schon fast sicher ist!

Im Osten kann dies beispielsweise auch durch die Pyro-Truppe geschehen oder andere Granatenträger, jedoch am besten erst wenn die erste Angriffswelle vorüber ist. Im Westen ist dies etwas schwieriger. Warten Sie hier bis die Haubitze fertig gestellt ist und platzieren Sie diese so, daß sie die nahe Fabrik beschießen kann.



Im weiteren gilt es dann die eigene Position zu sichern. Aufgrund verringerter Produktionskapazitäten wird der Feind dann kaum noch einen gefährlichen Angriff führen können, so daß man weiter schlagkräftige BMTs und im Südosten schwere Panzer produzieren kann.

Bis diese dann an der Front sind dauert es zwar mitunter recht lang, doch dafür kann man mit diesen dann auch gefahrlos Geschütze vernichten.

Das ist aber bekanntlich auch mit Schützen möglich, nur eben weniger spannend, es ist also eine persönliche Entscheidung was man genau produziert.

Effektiver ist hier aber auf jeden Fall eine Armee aus BMTs, da diese selbst auf schlechtem Untergrund etwas flotter unterwegs sind, was gerade beim Angriff auf das gegnerische Fort wichtig ist.

Sichern Sie sich dazu am besten erstmal die beiden nordöstlichen Sektoren an der Straße und führen Sie über diese weitere Verstärkung heran.

Das gegnerische Fort wird von mindestens zwei extrem gefährlichen Haubitzen verteidigt, so daß man am besten nur von einer Seite, der Östlichen, her angreift um die Verluste zu minimieren.

Fahren Sie dazu die Fahrzeuge auf und lassen Sie diese wie gewohnt alle auf einmal die Haubitze (oder noch zusätzlich montierte Geschütze) attackieren. Achten Sie darauf nicht in die Reichweite der zweiten Haubitze zu kommen und ziehen Sie die Fahrzeuge dann entsprechend sofort zurück. Sind die Geschütze einer Seite erstmal vernichtet, kann man ungestört das Fort zu Staub ballern..!

Planet 4: Dschungel

Auch im Dschungel gibt es nicht wirklich viel Neues. Wieder können Roboter Gewässer durchqueren, sollten das aber möglichst schnell tun und generell sollte man darauf achten, dass Roboter nicht im Wasser stehen bleiben, denn dort hausen beispielsweise fiese Alligatoren, die gerne mal eine Blechbüchse verschlingen...wäre doch schade!

Level 13: Heiss und feucht

Der Level überzeugt vor allem durch eine recht breit angelegte Karte, was in der Minimap aber gar nicht wirklich rüber kommt!

Man startet mal wieder mit ausgeglichenem Truppenkontingent und sendet am besten erstmal die beiden Psycho-Trupps über dem Fort zur Arbeit. Der Linke wird nach Westen gesendet, wo er auf den mittelschweren Panzer zuhält (sollte nicht von einem Laser-Robot besetzt werden, wäre Verschwendung), während der rechte Trupp direkt nach Norden läuft und dort die Flagge des kleinen Sektors erobert.



Erst wenn der erste Psycho-Trupp einen gewissen Vorsprung hat kann man dann alle restlichen Einheiten ohne Befehl ebenfalls Richtung Westen entsenden.

Die Schützen-Einheit erobert die Flagge nahe der Fabrik und rennt dann weiter Richtung Westen. Die restlichen Einheiten werden komplett über die Straße nach Norden gesandt. Dort attackieren die ersten Ankömmlinge die gegnerischen Truppen, die versuchen die Flagge auf der "Halbinsel" zu erobern. Senden Sie dann die beiden Psychos und die Laser-Einheit zur Flagge um diese gegen weitere Angriffe zu verteidigen. Der erste Panzer folgt der Straße nach Westen und attackiert dort zunächst die gegnerische Fabrik über der eigenen Werkstatt, damit dort nicht vor Ort feindliche Roboter produziert werden können. Vernichten Sie die Fabrik aber nicht vollständig, sorgen Sie nur dafür, dass die Produktion sehr langsam verläuft, so daß man mit etwas Glück die entsprechende Flagge schon erobert hat, bevor überhaupt mal etwas aus der Fabrik kommt! Wichtig ist auf jeden Fall, dass man den Panzer im Auge behält, nicht das Angreifer Ihr Fahrzeug gefahrlos abschießen können, da dieses Befehl hat auf die Fabrik zu schießen! Angreifende Roboter zerstört man am besten direkt. Vor Panzern sollte man sich aber in Acht nehmen! Einen Leichten kann man dank der nahen Werkstatt noch gut verkraften, doch wenn der Gegner mit einem Mittelschweren oder gar mehreren Panzern ankommt, ist Rückzug die Taktik der Minute!



Der zweite Panzer sichert unterdessen die Roboterfabrik Richtung Osten, wo man am besten zunächst ein Geschütz oder eine Haubitze baut um den großen zentralen Sektor besser sichern zu können. Im Westen erobert der Schützen-Trupp den südwestlichen Sektor mit Geschütz, Roboterfabrik und Radar während der eroberte leichte Panzer nach Norden steuert und die Flagge nahe der Fahrzeugfabrik sichert.

Damit hat man erstmal ein Gleichgewicht hergestellt. Zur Produktion: Im Südwesten und -osten wird aufgrund der unmittelbaren Nähe von Fahrzeug- und Roboterfabriken (bzw. dem Fort) am besten jeweils ein BMT mit Kämpfern produziert, was deutlich schneller geht als der Bau eines Panzers und mitunter genauso effektiv ist! In der zentralen Fabrik kann man schwere Panzer bauen, man sollte aber darauf achten, dass der Feind diese Fabrik dann nicht unglücklich übernimmt und man plötzlich einen schweren Panzer vor dem wehrlosen Fort hat! Die erste Action gibt es üblicherweise im Westen. Dort zieht man baldmöglichst den mittelschweren und den leichten Panzer zu einer Kampfgruppe zusammen um angreifende Panzer gut abwehren zu können, mit etwas Glück ohne eigene Verluste! Senden Sie daher stark beschädigte Fahrzeuge direkt zur Werkstatt, achten sie aber im Osten darauf, wo der entsprechende Panzer entlang fährt, da diese hier gerne mal die nördliche Straße am gegnerischen Geschütz entlang nehmen..! Im Westen hält man dann auch die Augen nach einer Möglichkeit auf den kleinen östlichen Sektor an der zentralen Teilungslinie zu übernehmen, was mit einem leichten Panzer oder einem BMT am besten klappt. Hier kann man zwar nur Roboter herstellen, doch damit hat man auch die leichte Übermacht und einen minimalen Produktionsvorteil. Versuchen Sie diesen zu halten bis die Verstärkungen aus den südlichen Fabriken gen Norden gesendet werden können. Hat man im Westen kein Fahrzeug verloren, empfiehlt es sich die Kämpfer-BMT-Kombo direkt Richtung Osten zu senden, wo der Gegner den letzten Sektor vor dem seinem Fort mit einer Haubitze gut verteidigt. Neben dem zentralen Sektor, der durch ein Geschütz verteidigt wird, sollte der kleine im Osten das Primärziel darstellen, da man hier mit der Eroberung eine interessante Angriffsoption geboten bekommt! Bringen Sie daher einfach ein BMT und einen Panzer (oder auch mehrere Roboter-Teams) heran und attackieren Sie mit allen Truppen gleichzeitig die Haubitze, was mit etwas Glück sogar das BMT alleine erledigen kann! Nach der Eroberung des Sektor sollte man hier dann direkt Haubitzen produzieren lassen, die man netter weise an der nördlichen Grenze des Sektors errichten kann, wo man das gegnerische Fort gerade so ein Reichweite hat. Achten Sie lediglich darauf, dass der Gegner neben den beiden Haubitzen keine weiteren Geschütze vor dem Fort montiert, die der Haubitze allzu schnell den Garaus machen! Hat man es geschafft eine Haubitze in Reichweite zu installieren, kann man dieser den Angriffsbefehl geben und langsam zusehen, wie das gegnerische Fort Stück für Stück zerbombt wird. Das dauert zwar durchaus etwas länger, ist aber mal erfrischend anders, so daß man sich auch weitere Angriffe im Westen sparen kann und stattdessen beispielsweise noch produzierte schwere Panzer hierher beordert um vom Gegner eventuell errichtete Geschütze gefahrlos ausschalten und notfalls auch mal einen Angriff durch Truppen abwehren zu können. Wem das Ganze dann zu doof ist, kann natürlich auch direkt angreifen, wobei man aber aufgrund der hohen Schlagkraft der beiden Haubitzen besser auf flinke BMTs oder leichte Panzer setzt, denn wer verliert denn schon gerne schwere Panzer selbst wenn man nichts mehr mit ihnen hier anstellen kann..?

Level 14: Restaurierung

Eine, meiner Meinung nach, überraschend einfache Mission!

Nach dem Startschuss sendet man das Kämpfer-Team links neben dem Fort direkt nach Norden durch den Fluss zu der Roboterfabrik neben der Werkstatt. Ebenso verfährt man mit dem schweren Panzer, den man aber am besten manuell mit kleinen Schritten über den "Rasen" lotst, da dieser sonst den längeren Weg über die Straße fahren würde.

Die Psychos zur Linken sendet man dann zur Vervollständigung Richtung Westen, wo die Flagge und das Geschütz erobert werden.

Anschließend rennen die beiden Überen nach Norden, wo eine weitere Flagge und ein Geschütz gesichert werden. Auf der westlichen Seite gibt es somit erstmal nichts mehr zu tun. Sorgen Sie einfach nur dafür, dass die Roboter und der schwere Panzer alle sicher und schnell den Bereich um die beiden Gebäude erreichen.

Nach Osten hin gibt es mehr zu tun: Die Sicherung des Krans durch einen Schützen kann man nicht verhindern, sorgen Sie folglich dafür, dass die guten Einheiten nicht in irgendwelchen "Zivilkarren" verschwinden! Senden Sie daher als erstes den Psycho-Trupp direkt Richtung Osten um dort zwei Flaggen und ein Geschütz zu erobern. Der Kran kann zunächst die Brücke nach Osten hin reparieren, wirklich notwendig ist das aber nicht, da hier mit großer Wahrscheinlichkeit überhaupt keine Fahrzeuge drüberfahren werden. Senden Sie ihn daher eher Richtung Westen, wo er die Brücke direkt über dem Fort repariert, so daß dort produzierte Panzer schnell den Sektor darüber unterstützen können.

Der leichte Panzer fährt unterdessen mit den Kämpfern und Schützen um Schlepptau die Straße entlang Richtung Norden bis zur ersten Kreuzung. Dort parkt man den Panzer und lässt die Roboter ausschwärmen! Die Schützen laufen nach Osten und sichern dort das Geschütz und die Flagge auf der Insel, während die Kämpfer die Flagge bei der Fahrzeugfabrik westlich sichern.

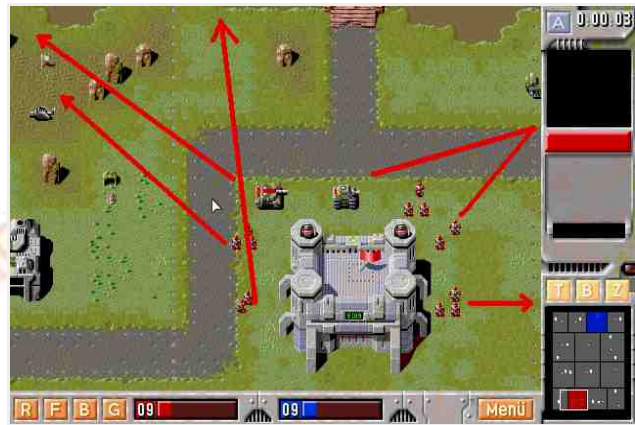
Damit sollte man dann alle südlichen Sektoren erobert haben, so daß die Kampfphase beginnen kann. In den Fabriken produziert man effektiver weise folgendes: Im Südwesten und im Fort zunächst mittelschwere Panzer, die man schnell Richtung Norden sendet.

Nach zwei, spätestens drei, mittelschweren Panzern sollte man in der südwestlichen Fabrik auf schwere Panzer umstellen.

In den Roboterfabriken kann man alle Robotertypen bauen, es bleibt also Ihnen überlassen, was vom Band laufen soll, da man diese auch allesamt nicht wirklich sehr gebrauchen kann. Fahrzeuge sind hier deutlich wichtiger!

Bauen Sie daher in der zentralen Fahrzeugfabrik entweder einen Panzer oder eine Haubitze!

Anschließend gilt es die Sektoren zu halten bis die ersten Verstärkungen da sind. Achten Sie dabei insbesondere auf gegnerische Panzer, vor allem Schwere! Lassen Sie Ihren Eigenen zunächst im Westen stehen, wo der erste Angriff erfolgt und durch die nahe Fahrzeugfabrik des Gegners auch schnell mal ein neuer Angriff beginnt. Zusätzlich kann die Lebensdauer des Panzers durch die nahe Werkstatt deutlich verlängert werden!



Kommt der Gegner jedoch mit einem schweren Panzer im Osten heran, muss man den Eigenen natürlich dorthin verlegen, sonst wird man dort deutliche Verluste erleiden. Bleiben Sie also flexibel und beobachten Sie die gegnerischen Aktionen genau!

Im Osten kann es zudem passieren, dass der Gegner die Flagge auf der Insel erobert, denn ein einzelner Schütze kann hier nicht viel Wehrkraft aufbringen. Bringen Sie hier gegebenenfalls den leichten Panzer an den "See" heran um die Angreifer zu vernichten (nur wenn sonst kein Angriff droht!) und lassen Sie dann den Roboter aus dem nahen Geschütz hüpfen um schnell die Flagge zu sichern.

Gehen Sie jedoch kein Risiko ein, denn der östliche Sektor besitzt keine Fabrik und einen Durchbruch des Gegners nach Süden wird man mangels Truppen nicht wieder ungeschehen machen können!

Im Westen muss man darauf achten, dass der Gegner nicht kurz vor Produktionsende durchs Gewässer zu ihrer Flagge stürmt oder das an sonst wehrlose Geschütz durch Schützen aushebelt. Bedingt durch die Werkstatt ist das Halten dieses Sektors enorm wichtig, da der Gegner sonst auch direkt weiter Richtung Südwesten vorrücken kann, wo ein weiteres Geschütz kaum Sicherheit gegen angreifende Schützen bietet!!

Sobald die ersten Verstärkungen bereit sind, sendet man diese nach Norden und erobert gegebenenfalls alle südlichen Sektoren zurück. Dank der Werkstatt sollte man Angriffe gut überstehen können und bald recht erfahrene Truppen zur Verfügung haben.

Sobald die nächsten Verstärkungen aus der Werkstatt rollen kann man dann langsam in die Offensive gehen. Das klappt am besten über die lange Straße im Westen, die direkt nach Norden zu einer Roboterfabrik westlich des gegnerischen Forts führt.

Die Brücke davor wird jedoch von einigen Geschützen verteidigt, so daß man nur mit einem schweren Panzer angreifen sollte. Senden Sie diesen am besten vor, lassen Sie die beiden Geschütze vernichten und dann die Flagge erobern.

Gegebenenfalls wird noch die Brücke nach Westen gesprengt, was aber oft auch bei der Abwehr angreifender Truppen passiert und folglich kein Muss ist!

In der eroberten Fabrik baut man am besten Kämpfer und wartet dann bis über die Straße weitere Verstärkung in Form mittelschwerer und schwerer Panzer ankommt.

Reihen Sie diese dann nach Osten hin auf. Unterteilen Sie dabei am besten in zwei Teams: Das Nördlichere, auf dem Rasen postierte, besteht am besten aus Kämpfern und mittelschweren Panzern, die durch den Untergrund nicht ganz so massiv ausgebremst werden und greift die linke Haubitze an.



Das Südlichere fährt auf der Straße dem Geschütz und dem Fahrzeugpulk nahe dem Eingang entgegen um zuerst die Verteidigungseinrichtungen zu beschießen und dann ebenfalls auf die Haubitze einzuhämmern.

Achten Sie darauf nicht in die Reichweite der zweiten Haubitze zu gelangen und schießen Sie nach Vernichtung der Ersten einfach nur noch auf das Fort selbst, das dann alsbald der ordentlichen Feuerkraft nachgibt und in die Luft fliegt!

Level 15: Sumpffieber

Die Mission ist gerade zu Beginn recht überladen, wird sich dann aber auch recht gediegen entwickeln.

Senden Sie dazu zunächst zu aller erst den Psycho-Trupp links neben dem Fort Richtung Südwesten, der Flagge bei Fabrik und Werkstatt entgegen. Sobald er das Wasser durchquert hat, wird der Trupp dann direkt zum Kran gesendet, welcher für eine schnelle Verteidigung interessanterweise eine entscheidende Rolle spielt.

Das zweite Team über dem Fort "verliert" schon direkt zu Beginn ein Mitglied, wird dann aber direkt nach dem Ersten nach Westen gesendet, wo zunächst die Flagge neben dem Radar und danach der mittelschwere Panzer auf der Insel erobert werden. Wird kein Roboter im Wasser gefressen sollte man danach noch den westlichen Sektor mit der Roboterfabrik erobern! Der eroberte Panzer ist zunächst nutzlos, konzentrieren Sie sich daher auf die restlichen Einheiten! Das dritte Psycho-Team wird nach Südosten gesendet, wo zuerst die Flagge auf der Insel und danach die Anlage direkt im südöstlichen Eck erobert werden.

Den mittelschweren Panzer sendet man nach Osten zum zweiten Radar, das nahe an einer Roboterfabrik des Gegners liegt. Da eine Eroberung dieser vorerst nicht möglich ist, darf man den Panzer auch direkt einige "produktions-bremsende" Schüsse abgeben lassen!

Den Schweren sendet man unterdessen nach Westen, wo er bei der zerstörten Brücke in Wartestellung geht. Die Aufteilung ist von den Wegstrecken her zwar nicht optimal, doch im Westen wird man deutlich mehr Widerstand zu brechen haben, so daß man den schweren Panzer hier unbedingt braucht!

Den verbliebenen Jeep kann man nach Belieben einsetzen um Flaggen schnell zu erobern oder was auch immer. Entscheidend kann er eh nicht ins Kampfgeschehen eingreifen!

Bevor die entscheidende Action beginnt noch kurz ein paar Worte zu den wichtigen Produktionsoptionen. Im Fort baut man zunächst unbedingt eine Haubitze, denn der Gegner wird bald einen Angriff mit Schützen starten, dem die Geschütze hilflos ausgeliefert sind. Für den Fall, dass die Haubitze nicht schnell genug fertig wird, sollte man den Jeep in der Nähe halten, sonst kann man schnell neu starten!

In der Fahrzeugfabrik im Südwesten baut man am besten einen schweren Panzer und im Südosten einen Mittelschweren. An sonst hat man nur Roboterfabriken in denen man beliebige Truppen produzieren kann. Gerade Kämpfer sind aber im südlichen Bereich unvorteilhaft, da diese beim Durchqueren von Gewässern schnell mal Totalverluste erleiden!

Achten Sie jedoch weiterhin auf die einzelne vorgeschobene Roboterfabrik an der Straße zum gegnerischen Fort, die man mit dem westlichen Radar erobert! Bauen Sie hier zunächst am besten zuerst ein Geschütz um die Straße zu sichern.

Dann zurück zur Action: Enorm wichtig ist es den eroberten Kran schnellstmöglich nach Nordosten zu senden, wo die erste Brücke repariert wird und der schwere Panzer so direkt ins Frontgebiet vorrücken kann (den Umweg über die südliche Straße kann man zeittechnisch absolut vergessen!). Dieser kann dann gemeinsam mit dem leichten Panzer aus dem Süden entlang der Straße vorrücken und angreifende gegnerische Panzer vernichten.



Versuchen Sie jedoch schnellstmöglich zur nahen Werkstatt vorzurücken um dort Reparaturen vornehmen zu können!

Zusätzlich muss man auch den Kran "manuell" dorthin steuern, denn ein simpler Befehl führt meist dazu, dass dieser den Umweg über die Straße fährt.

Nach der Reparatur der zweiten Brücke wird man dann noch den mittelschweren Panzer zur Verfügung haben. Tun Sie folglich alles Mögliche um den Kran zu schützen, denn eine zweite Chance wird man nicht bekommen, falls der Erste zerstört wird, womit man dann auch effektiv den mittelschweren Panzer verliert!!

Als bald wird man sich dann auch mit dem schweren Panzer des Gegners beschäftigen müssen. Versuchen Sie den eigenen möglichst unbeschädigt in den Kampf zu führen und von mindestens einem weiteren Panzer unterstützen zu lassen, so daß man den Gegner unbedingt abwehren kann, damit dieser nicht über die Straße direkt zu Ihrem Fort vorrückt!

Im Osten wird man unterdessen nicht viel zu tun bekommen, die wenigen Angriffe durch Roboter dürften problemlos zurück geschlagen werden. Achten Sie nur darauf, daß kein Team auf der Insel die Flagge erobert und sich dann dort verschanzt.

Beim Fort wird es dagegen schon eher kritisch. Lassen Sie das Geschütz bei der Brücke unbedingt alle Reparaturversuche des Gegners vereiteln, denn dieser würde nur allzu gerne direkt über die Brücke Ihr Fort attackieren.

Hat man aber erstmal eine Haubitze platziert, dürfte sich das Problem "von selbst" erledigen...

Bauen Sie dann aber noch eine zweite Haubitze und postieren Sie diese möglichst weit an die nördliche Sektorgrenze des Forts, damit man eventuell einige Fahrzeuge vor dem gegnerischen Fort zerstören kann.

Mit den ersten Verstärkungen wird man sich dann schon auf den finalen Angriff vorbereiten können, da der Gegner eine Fabrik weniger besitzt und die restlichen vorwiegend etwas weiter im Hinterland liegen und so der Weg zur Front recht lange dauern kann.

Gerade im Osten ist üblicherweise recht wenig los, so daß man mit dem ersten hier gebauten mittelschweren Panzer die Lage weiter stabilisieren kann. Bei einem Angriff zieht man daher die Fahrzeuge einfach zusammen oder zum Geschütz bei der Fabrik, womit man recht erfolgreich sein dürfte. Man muss hier also nur von Zeit mal einen kontrollierenden Blick auf den Bereich werfen.



Im Westen bringt man die produzierten Truppen direkt Richtung Norden zur Straße, die direkt zum gegnerischen Fort führt. Ankommende Roboter laufen dann erstmal an der eigenen Fabrik vorbei nach Norden, wo es eine einsame Flagge zu erobern gilt. Das bringt zwar keine Fabrik, aber dafür den finalen Vorteil zum Siegen!

Solange man mit keinem Angriff rechnen muss kann man daher die eigenen Panzerkräfte über die Straße ebenfalls zum Fort vorrücken lassen. Mit einem mittelschweren und einem schweren Panzer hat man hier für gewöhnlich schon recht gute Chancen. Sammeln Sie trotzdem möglichst viel Infanterie-Volk vor dem Fort um damit die Haubitze ablenken zu können, so daß die Panzer schnell und ohne große Schäden zuschlagen können!

Ein gemeinsamer massiver Angriff aus westlicher Richtung sollte dann ausreichen um die Geschütze an der westlichen Seite des Forts auszuschalten, so daß man ohne Gefahr das Feuer auf das Fort eröffnen kann um gefahrlos die Mission beenden zu können...

Level 16: Leichte Brigade

Zum Abschluss noch einmal gediegene Action in einem meiner Lieblings-Level...

Das heißt aber bei weitem nicht, dass die Mission einfach wäre, ganz im Gegenteil! Man braucht sogar ne gute Portion Glück um gerade den Beginn zu überstehen. Hat man das aber erstmal geschafft wird es spaßig!

Nach dem Start sendet man zu aller erst den schweren Panzer direkt Richtung Norden in die "Todespassage" in der Mitte, wo man auf die nahe Flagge zusteuert!

Das Schützen- und das Psycho-Team westlich des Forts werden logischerweise auch nach

Westen gesendet um die beiden westlichen Sektoren zu erobern. Sammeln Sie die Teams dann beim eroberten Geschütz um Angriffe einigermaßen gut abwehren zu können.

Auf der anderen Seite sendet man den mittelschweren Panzer mit dem Kämpfer-Team über die Straße zu einem Punkt vor der dortigen Holzbrücke und das Psycho-Team zum südöstlichen Sektor, wo man neben der Flagge auch ein Geschütz erobert.

Der mittelschwere Panzer fährt dann bei der Brücke angekommen über diese nach Norden und erobert dort die Flagge, was aber durchaus schwierig werden kann, wenn der Gegner hier seinen mittelschweren Panzer heranbringt (manchmal sendet er diesen auch über den zentralen Weg zu Ihrem Fort!). Hat man den Angreifer erfolgreich vernichtet, sollte man unbedingt schon einmal speichern!

Die Kämpfer erobern unterdessen die Flagge nahe dem See und folgen dann den beiden Psychos aus dem Süden über die Straße nach Norden um den dortigen Panzer bei der Verteidigung unterstützen zu können.

Die Eroberung dieses Sektors ist durchaus wichtig, da sonst die Fabrik Fahrzeuge in unmittelbarer Reichweite Ihre Flagge beim See ausspuckt!

Der überdies aber entscheidende Kampf findet jedoch in der Kartenmitte statt. Nach der Eroberung der ersten Flagge gilt es hier den Panzer direkt weiter nach Norden zu senden um noch eine Flagge zu sichern, womit man dann eine 8 zu 7 Übermacht bezüglich der Sektoren hätte! Der Gegner ist sich dieser entscheidenden Schlacht jedoch bewusst und sendet auch seinen schweren Panzer, manchmal sogar noch von Robotern oder dem mittelschweren Panzer unterstützt!

Sollte das der Fall sein, empfiehlt sich der sofortige Rückzug Richtung Fort um dem Gegner eventuell mit etwas Unterstützung entgegentreten zu können.

Beim Kampf Panzer gegen Panzer kann man nur hoffen! Lassen Sie den eigenen unbedingt auf der Straße angreifen, wo er etwas schneller ausweichen kann. Speichern Sie nach einem erfolgreichen Abschuss des gegnerischen Panzers unbedingt erstmal. Auch ein unentschieden - beide kaputt - kann hilfreich sein, greift der Gegner jedoch direkt mit weiteren Truppen, beispielsweise Schützen an, ist das Fort üblicherweise hilflos und ein leichtes Opfer!

Nach dem Kampf ist der eigene Panzer meist schwer beschädigt, senden Sie ihn daher direkt in Richtung Südwesten, achten Sie aber darauf, dass ihn verfolgende Roboter nicht zu einem ungünstigen Zeitpunkt eine Flagge erobern, lassen Sie ihn daher ruhig auch nochmal ein paar Roboter wegsprengen!



Versuchen Sie im Fort möglichst schnell eine Haubitze zu bauen um die zentrale Straße etwas sichern zu können. In den restlichen Fabriken werden erstmal möglichst schnell neue Einheiten ausgehoben, also möglichst nicht sonderlich teure. Mittelschwere Panzer und BMTs sind erstmal ausreichend! Lediglich in der Waffenfabrik im Osten ist noch eine Haubitze eine Empfehlung wert, da auch hier durchaus größere Gegnermassen angreifen können!

Im Westen wird man auch eher nicht zur Ruhe kommen, muss aber hauptsächlich kleinere Angriffe abwehren. Mit den Robotertruppen wird man hier aber sogar mittelschwere Panzer gut abwehren können, wenn diese das Feuer auf die Roboter eröffnen und so das Geschütz gut zuschlagen kann! Senden Sie hier produzierte Roboter dann unbedingt direkt zur Flagge um die dortige Linie zu verstärken!

Von zentraler Bedeutung ist hier aber der mittlere Bereich, denn selbst eine Haubitze bietet keine wirkliche Sicherheit wenn der Gegner massiv mit Schützen oder einem weiteren schweren Panzer angreift. Senden Sie daher nach Möglichkeit verstärkende Truppen hierher (BMT aus dem Osten) und sorgen Sie dafür, dass reparierte Fahrzeug sich direkt wieder auf den Weg machen!

Kann man die Sektoren in der Mitte bald wieder zurück erobern oder mit den anderen halten wird man bald mehr Truppen als der Gegner haben und dann selbst mit Robotern die zentrale Enge gut verteidigen können!

Bauen Sie im Südwesten dann bald schwere Panzer oder gar MO-Raketenwerfer, welche hier aber aufgrund der langen Wege die Mission durchaus enorm verlängern können (aber natürlich auch einen enormen Kick bieten)!

Den finalen Angriff führt man hier natürlich auch durch die Direktverbindung beider Forts. Zwar muss man dazu noch einige Vorbereitungen treffen und trotzdem vorsichtig vorrücken, doch dafür kann man den Gegner wirklich unmittelbar und direkt attackieren wie es sonst nur selten möglich ist! Als Werkzeuge kann man hier quasi alles benutzen. Schwere Panzer und BMTs sind jedoch am effektivsten, da erstere die Geschütze sicher zerstören können und letztere aufgrund des Tempos besser zum Angriff auf die Haubitzen geeignet sind! Während die Angriffsgruppe sich dann über die zentrale Straße quält, gilt es jedoch noch einen "Nebenangriff" zu starten! Attackieren Sie dazu die feindliche Haubitze östlich der Straße, denn diese kann sonst alle dort fahrenden Einheiten unter Feuer nehmen! zwei Einheiten reichen üblicherweise für einen Blitz-Angriff schon aus, wobei ein schnelles BMT oder ein leichter Panzer mit etwas Glück auch alleine die Angelegenheit regeln können!

Schleusen Sie Ihre Angriffs-Kolonne dann möglichst auf der rechten Straßenseite nach Norden. Meiden Sie die nahe Flagge, die von einer Haubitze geschützt wird, welche aber nur die linke Seite der Straße erreichen kann und fahren Sie direkt auf das Fort zu! Dort attackiert man zuerst die Geschütze und lässt dann die eigenen Einheiten von der engen Straße aus sternförmig ausschwärmen um den Haubitzen mehrere Ziele bieten zu können.

Alternativ kann man auch über die östliche Seite vorrücken, wo man ebenfalls recht schnell zum Fort kommt, dort aber noch mindestens eine weitere Haubitze ausschalten muss. Dafür kann man das Fort dann aber von der östlichen Seite her angreifen und muss nur eine Haubitze vernichten bevor man das Gebäude unter Feuer nehmen kann!



Planet 5: Stadt

Auf dem letzten Planeten, der scheinbar eine einzige riesige Stadt darstellt, wird man dann dem Gegner die endgültige Niederlage verpassen. Trotz "verbautem" Untergrund kann man hier jedoch, wie sonst auch, nicht überall auf höchste Beweglichkeit der Einheiten setzen, sondern muss auch hier mit unwegsamem Gelände kämpfen und wird nur auf den wenigen Straßen wirklich schneller vorankommen können.

Flora und Fauna gibt es hier nicht, die Robots werden also so gut wie nichts hochjagen können, doch um so kleine Details beobachten zu können, wird man hier eh keine Zeit haben. Das einzige, was sich hier neben den Einheiten bewegt sind seltsame Schlangen in den Gewässern, auf die Roboter auch gerne mal einen Schuss abgeben, vermutlich als Racheakt, da beim Durchqueren von Gewässern schon mal ganze Einheiten gefressen werden. Da ist also Vorsicht angesagt!

Level 17: Parkplatz

Entscheidend ist hier die Sicherung des namensgebenden Parkplatzes im Süden bzw. zumindest die dort "geparkten" Vehikel dem Gegner nicht zugänglich zu machen, sonst ist hier mit Sicherheit alles verloren!

Nach dem Start gilt es daher in höchster Perfektion Befehle zu verteilen und sich ein gewisses Polster zu erarbeiten, so daß man in Kürze dem südlichen Parkplatz etwas mehr Aufmerksamkeit widmen kann.

Senden Sie dazu den Jeep direkt zur Flagge neben der Werkstatt und den mittelschweren Panzer direkt über dem Ausgang des Forts

ebenfalls Richtung Norden bis zur Einmündung der nördlichen Straße. Den Jeep stellt man danach zum mittelschweren Panzer und lässt die beiden dann erstmal in Bereitschaft rumstehen.

Das Schützen-Team schickt man dann direkt mit dem nahen leichten und dem mittelschweren Panzer durch die Felsen um die Flagge links neben dem Fort zur nahen Kreuzung, wo die Roboter das Geschütz sichern. Lassen Sie den leichten Panzer dann direkt der Straße in Richtung Süden folgen, wo der Parkplatz bzw. die südlichste Flagge angepeilt wird.

Der mittelschwere Panzer stößt unterdessen blitzschnell einige Meter nach Westen vor und attackiert das herrenlose Geschütz auf der anderen Seite des Flusses, so daß ankommende feindliche Trupps nichts mehr vorfinden.

Der zweite leichte Panzer fährt unterdessen direkt Richtung Süden und erobert dort zunächst die Flagge bei der einsamen Roboterfabrik und danach den westlichen Sektor mit dem Radar. Danach bricht er durch den nahen Felsen zur "Pass-Straße" durch und unterstützt den mittelschweren Panzer und das Geschütz an der wichtigen Kreuzung.

Kümmern Sie sich dann erneut um den Panzer, der den Parkplatz sichern soll. Lassen Sie ihn zunächst die südliche Flagge erobern, so daß baldmöglichst die erste Produktion Krieger aus der örtlichen Fabrik kommt und postieren Sie ihn dann auf der Kreuzung über der Roboterfabrik, da der Gegner hier oft versucht mit einigen Robotern einen "Brückenkopf" zu errichten.



Folgen Sie dem Angreifer dann aber nicht nach, denn dieser wird bei der Kreuzung definitiv aufgehalten (notfalls von den Kanonen des Forts), und sorgen Sie stattdessen nur für die Sicherheit der nördlichen Flagge.

Bei der Kreuzung muss man aber neben einem potentiellen Angreifer aus nördlicher Richtung auch gegen die "Feinde aus dem Westen" kämpfen. Dank drei starker Kanonen sollte der Abschuss feindlicher Panzer-Kräfte recht gut gelingen. Ziehen Sie angeschlagene Panzer dann aber unbedingt zurück in Richtung des Forts und senden Sie diese dann zur Reparatur, denn die Kreuzung wird man zunächst so oder so nicht sehr lange halten können.

Sorgen Sie folglich dafür, dass die erste Angriffswelle abgewehrt wird und ziehen Sie sich dann in den Schutz des Forts bzw. der Werkstatt zurück um die nächsten Angriffe ebenso gut abwehren zu können.

Wichtig ist es daher direkt zu Beginn im Fort eine weitere Haubitze bauen zu lassen, die den Bereich nach Westen hin mitsamt der Flagge vor der Haustür gut abdecken kann.

Entscheidend ist dann aber, wie bereits erwähnt, vor allem das Geschehen auf dem südlichen Parkplatz. Wehren Sie hier mit dem leichten Panzer angreifende Roboter-Trupps unbedingt ab und feuern Sie nach Möglichkeit auch auf die gegnerischen Kran-Fahrzeuge, die sich an den kaputten Brücken vergehen.

Um baldmöglichst auch den Sektor im Südosten sichern zu können, empfiehlt es sich in der östlichen Roboterfabrik am "See" zunächst Krieger oder Psychos bauen zu lassen. Direkt nach Fertigstellung der ersten Einheit wird diese dann zur Flagge auf der Insel gesandt um auch die zweite wichtige Roboterfabrik zu sichern.

Sobald die westliche "Parkplatz-Fabrik" die ersten Roboter ausspuckt, bemannen diese direkt kontrolliert einen leichten und den schweren Panzer. Den Dritten sendet man dann entweder zum leeren Panzer an der Kreuzung, der für ankommende Gegner natürlich das erste Ziel darstellt oder in den "MO.Raketenwerfer". Eine einzelnen Krieger in einem BMT sollte man nach Möglichkeit meiden.

Generell gilt es aber alles zu unternehmen um dem Gegner die Fahrzeuge abspenstig zu machen, denn diese hat ja bereits die auf seiner Seite erobert! Sprengen Sie daher notfalls auch mal ein Fahrzeug bevor der Gegner es bekommt!

Sobald die Truppe im Osten die Flagge erobert hat, sendet man die Roboter ebenfalls zum Parkplatz um auf die mittelschweren Panzer aufzusitzen, womit die wichtigsten Waffen unter Kontrolle wären!

Daher kurz einige Worte zum Bauprogramm. In der nordöstlichen Fabrik baut man unbedingt mittelschwere Panzer, welche nach Westen vorrücken, aber durch die nahe Werkstatt auch recht schnell wieder flott gemacht werden können.

In der Fabrik nordwestlich des Forts gilt es eine Haubitze zu bauen um die zugehörige Flagge an der nördlichen Brücke besser sichern zu können. Später können hier dann auch BMTs oder Panzer für den Angriff erstellt werden.

Die Roboterfabrik neben dem Fort produziert optimalerweise Laser- oder Pyro-Einheiten, die in den Kampf um die nahen drei Flaggen recht gut eingreifen können.

In den beiden "Parkplatz-Fabriken" baut man am besten Kämpfer und Schützen, die nach der Eroberung aller Fahrzeuge nach Westen vorstoßen um dort den schwach verteidigten gegnerischen Parkplatz zu erobern, so daß man die sektorale Übermacht bekommt.

Die eroberten Fahrzeuge werden dann vornehmlich nach Norden gesandt. Lediglich zwei leichte Panzer verbleiben um die Reparaturbemühungen des Gegners an den Brücken stoppen zu können, so daß diese selbst keine Angriffe mit Fahrzeugen mehr starten kann.

Vor allem den Raketenwerfer und den schweren Panzer gilt es dann schnellstmöglich nach Norden zu senden, wo die zentrale Wegkreuzung zu sichern ist.



Hat man es erstmal soweit geschafft, ist das Schlimmste auch schon überstanden. Sorgen Sie nur dafür, dass die Sektoren über und unter Ihrem Fort nicht durch Blitzangriffe des Gegners verloren gehen und überprüfen Sie überall bei etwas Zeit die Produktionsprogramme, die im weiteren Verlauf von den ursprünglichen doch deutlich abweichen werden!

Wie man dem Gegner dann genau den Garaus macht kann man wie üblich frei wählen: Kämpft man sich mit Roboter-Trupps von Süden her nach Norden vor oder rückt man mit schwerem Gerät über die Brücken direkt aufs gegnerische Fort vor.

Da dieses schwer befestigt ist, bleibt einem eigentlich nur ein massiver Angriff mit möglichst schnellen Einheiten, sprich BMTs, oder ein geschickter "Langstreckenangriff", den ich hier mal wieder bevorzugen würde.

Am besten klappt dies mit einem MO-Raketenwerfer, eventuell gar dem im Süden erbeuteten, so daß man sogar recht schnell zum Ziel kommen kann. Fahren Sie dazu einfach

über die mittlere Brücke nach Westen. Dank der überragenden Feuerkraft sollte man alle feindlichen Kräfte gefahrlos ausschalten können. Senden Sie aber optimaler Weise trotzdem noch einige Roboter-Trupps oder schnelle Fahrzeuge mit, die nahe Flaggen effektiver erobern können. Die MO-Rakete fährt unterdessen über die gepflasterte Straße in Richtung des gegnerischen Forts. Geben Sie ihr als Ziel einen Punkt möglichst weit am "unteren Teil" vor, so daß die Treffer jeweils nur den Sockel eines Turmes treffen. Der Schaden ist so zwar etwas geringer, doch dafür muss sich das Fahrzeug nicht in die vernichtende Reichweite der Haubitzen begeben und kann das stark bewaffnete Fort trotzdem nach und nach in Stücke schießen...



Level 18: Brückenspiel

Der Level beginnt überraschend locker. Senden Sie nach dem Start daher Ihre Truppen ruhig und koordiniert aus. Das Schützen-Team direkt unter dem Fort wird Richtung Südosten gesendet, wo es die Flagge nahe der einzelnen Roboterfabrik einnimmt und dann direkt auf die nächste Flagge im südöstlichsten Sektor zuläuft, so daß kein Robot auf die Idee kommt den nahen Kran zu besetzen. Als zweites gilt es das einzige Psycho-Team ebenfalls nach Süden zu senden und die Flagge des Sektors mit dem Radar zu sichern. Danach erobern die Psychos den Kran weiter südlich. Während dieser die nahe Brücke repariert, laufen die beiden verbliebenen Roboter zur Flagge des südwestlichen Sektors.

Sind diese beiden Aufträge verteilt, kann man die restlichen Einheiten in Bewegung setzen (also spätestens jetzt, Trödeln ist hier natürlich nicht gefragt). Lassen Sie dazu den mittelschweren und den schweren Panzer der Straße in Richtung der Insel im Südwesten folgen und senden Sie den leichten Panzer zum Pendant im Südosten.

Die Laser-Einheit wird zusätzlich auch Richtung Südosten gesendet, wo zusammen mit den Schützen zuerst die Flagge erobert wird. Danach sendet man sofort beide Einheiten nach Norden um das Geschütz und den Sektor darüber zu sichern bis der leichte Panzer hier auch eintrifft. Das verbliebene Pyro-Team wird optimalerweise zur Brücke ganz rechts gesendet, welche der Gegner üblicherweise als erstes repariert!

Sobald der Sektor im Südwesten und die beiden Östlichen gesichert sind, hat man erstmal genug Offensivarbeit geleistet, auch wenn man dem Gegner für den Moment von der Sektorenzahl her leicht unterlegen ist.

Sorgen Sie daher spätestens jetzt für einen brauchbaren Produktionsplan. Im Fort und der nahen Roboterfabrik wird zunächst am besten erstmal je eine Haubitze oder ein Raketengeschütz gebaut um die wichtigen Brückenübergänge sichern zu können.

In der südöstlichen Fahrzeugfabrik baut man unterdessen zunächst am besten erstmal einen mittelschweren Panzer um die Verteidigung weiter nördlich schnell verstärken zu können. In den übrigen Roboterfabriken kann man dann eigentlich bauen, was einem gerade so passt, wirklich entscheidend sind eigentlich eh nur die wenigen Fahrzeuge, die man hier in den Kampf führen kann.



Die Fahrzeugfabrik im Westen gilt es daher schnellstmöglich zu sichern um dort auch mal das ein oder andere Fahrzeug bauen zu können, sonst wird man den Output dieser Fabrik bald sehr deutlich auf dieser Seite der Karte zu spüren bekommen!

Bringen Sie daher die beiden Panzer nahe zur Brücke und warten Sie hier auf den Gegner, der üblicherweise seine Panzer einzeln angreifen lässt, welche so ein recht leichtes Ziel darstellen. Bleibt der Angriff jedoch aus, darf man nicht zu lange warten und muss seine beiden Panzer in einem günstigen Moment über die enge Brücke schleusen um im dahinter liegenden Bereich einen Angriff starten zu können. Nehmen Sie notfalls noch den Kran mit, der als Ablenkung recht gut geeignet ist, so daß die Eroberung der Fahrzeugfabrik unbedingt gelingt.

Im Osten wird man unterdessen auch nicht gerade verwöhnt. Oft kommt der Angriff jedoch bei der Werkstatt zum Erliegen, da angreifende Panzer, aus welchen Gründen auch immer, sich auf das Reparaturgebäude einschließen und gar nicht mehr ablassen wollen. Lassen Sie in so einem Fall den Gegner einfach stehen und verstärken Sie Ihre Linie weiter mit Panzern aus dem Süden und Robotern aus der nahen Fabrik. Angriffe kann man nämlich selbst mit Robotern recht brauchbar abwehren. Postieren Sie die Verteidiger dazu

einfach nur in einer möglichst langen Reihe, so daß der Gegner möglichst oft seinen Turm drehen muss und die eigenen Truppen so mehr Zeit zum Feuern bekommen! In der Kartenmitte wird man unterdessen vor allem mit dem gegnerischen Reparaturfahrzeug zu tun haben. Sorgen Sie zunächst dafür, dass reparierte Brücken direkt wieder zerstört werden, damit der Gegner nur mit Robotern angreifen kann, die dann aber noch durch das Gewässer müssen und dort oft Verluste erleiden. Brauchbar sind hierfür vornehmlich die Pyro-Einheiten,



weshalb man die vom Start weg verfügbare am besten direkt zur rechten Brücke sendet, wo der Gegner zuerst aktiv wird. Achten Sie nur darauf, dass die Robots den gegnerischen Kran nicht verfolgen und beim Abfackeln einer Brücke nicht von Truppen aus dem Wasser überrascht werden. Die Brücke in der Kartenmitte kann man durch die Haubitze des Forts vernichten lassen, so daß man das erste fertig gestellte Geschütz am besten bei der linken Brücke postiert um dort den feindlichen Durchbruch zu verhindern.

Hat man im zentralen Sektor dann erstmal vier Geschütze gilt es die Produktion umzustellen. Im Fort baut man dabei dann am besten einen schweren Panzer oder einen Raketenwerfer, was für den finalen Angriff meist schon ausreicht.

Bis das dann aber möglich ist, sollte man einfach nur das Gleichgewicht auf der Karte halten und dafür Sorge tragen, daß kein Sektor verloren geht.

Eroberungen nach nach Norden hin sind zwar auf beiden Seiten durchaus möglich, aber wegen jeweils mindestens einer platzierter Haubitze durchaus anspruchsvoll und mit Verlusten zu verbinden. Wirklich nötig ist es daher eher nicht, sammeln sich aber irgendwo zu viele Truppen an, kann an schon mal so ein Abenteuer starten.

Der schnellste Weg zum Sieg führt aber durch die Kartenmitte.

Lassen Sie hier einfach irgendwann mal eine der seitlichen Brücken, am besten die ganz links, ganz oder bringen Sie einfach selbst das zweite Kranfahrzeug aus dem Süden heran um eine Brücke selbst instand zu setzen.

Fahren Sie dann mit dem schweren Panzer oder der "MO-Rakete" darüber und greifen Sie direkt das Fort an. Auf der linken Seite muss man dazu nur ein hilfloses Geschütz und einen stationären Raketenwerfer ausschalten, was dank guter Panzerung kein Problem darstellen sollte.

Anschließend muss man nur noch aus dieser sicheren Position auf das feindliche Fort schießen.

Herbei kommende gegnerische Truppen werden mal zwischendurch kurz weggesprengt. Optimalerweise bringt man auch noch einige Robotereinheiten heran um das Fahrzeug zu verteidigen oder startet notfalls mit einem zweiten Fahrzeug einen weiteren Angriff, was aber eigentlich nicht notwendig sein dürfte, da der Gegner im zentralen Bereich einfach viel zu wenige Einheiten postiert und gerade die wertvollen Fahrzeuge eher über die Seiten angreifen lässt und so sein Fort recht schlecht verteidigt zurück lässt..!



Level 19: Verwüstung

Vom Aufbau her schon fast die Vorbereitung auf den letzten Level, der quasi nur noch eine Erweiterung darstellt. Hier kann man also schon mal für die finale Schlacht üben.

Senden Sie mit Beginn des Levels den schweren Panzer direkt über die Straße nach Norden gefolgt von der Schützen-Einheit, die dort oben neben der Flagge auch zwei nützliche Geschütze und einen mittelschweren Panzer erobern kann!

Unterwegs wird dann natürlich noch die Fahrzeugfabrik nahe der Brücke erobert.

Der leichte Panzer wird mit den beiden Kämpfern nach Nordosten geschickt, wo die

"Industrie-Anlage" mitsamt Werkstatt, zweier Geschütze und einem allerdings wertlosen Kran gesichert wird. Unterstützend wird man hier jedoch noch die Laser-Einheit heranziehen müssen, welche das südliche Geschütz besetzt, so daß die zweite Kämpfer-Einheit den leichten Panzer vor der Felswand einnehmen kann.

Die verbliebenen drei Lasers gilt es dann wieder Richtung Süden zu senden, wo der mittelschwere Panzer erstmal die Flagge neben der Fahrzeugfabrik erobert haben sollte und sich dann mit den Laser-Einheiten zu einer Kampfeinheit zusammenschließt, die weiter nach Osten vorrückt, wo ein leichter Panzer und eine weitere Flagge gesichert werden.

Postieren Sie die beiden Fahrzeuge hier zwischen den beiden Gebäuden und die Roboter hinter einem der Gebäude um Angreifer möglichst mit allen drei Einheiten gleichzeitig angreifen zu können.

Diese werden jedoch meist erst etwas später hier ankommen, so daß man sich den nördlichsten Truppen widmen sollte. Postieren Sie dort den schweren Panzer neben dem eroberten nördlicheren Geschütz um die Straße nach Osten hin abzusichern. Unterdessen fährt der eroberte mittelschwere Panzer Richtung Norden und greift dort das Geschütz bei der Roboterfabrik an, welche meist auch recht schnell einige Roboter ausspuckt, die man auch direkt platt machen muss.



Sobald man aber mal den Widerstand gebrochen hat und die Flagge gesichert ist, sollte man den mittelschweren Panzer auch direkt wieder nach Süden schicken, denn dort gilt es meist die ersten ernsthaften Angriffe abzuwehren.

Warten Sie dazu einfach mit ihren Truppen beim vorgeschobenen Geschütz und beobachten Sie die gegnerischen Bewegungen, denn der Gegner sendet seine entscheidenden schweren Panzer durchaus auch mal durch die Mitte oder über den Süden, wo man dann einfach kaum eine Chance hat und wenn überhaupt nur mit viel Glück die Linien halten kann.

Sollte der Gegner also im Norden keinen schweren Panzer heranbringen, gilt es den eigenen vorzusenden und die einsame Flagge in der Landschaft zu erobern und gegen zahlreiche folgende Angriffe aus nördlicher und westlicher Richtung zu verteidigen.



Gleichzeitig sendet man den mittelschweren Panzer nach Süden um dort die Linien zu stärken. Achten Sie jedoch unbedingt auf den Sektor im Nordwesten, dessen Verlust oft dazu führt, dass der Gegner hier Schützen baut, die später Ihre beiden Geschütze ausheben, ziehen Sie den mittelschweren Panzer also nicht zu früh ab.

Im Sektor südwestlich der Kartenmitte entscheidet sich der Level meist, denn hier gilt es die beiden Gebäude zu sichern, so daß die Verteidiger der weiter nördlich gelegenen Flagge (Sektor mit der vorgeschobenen Fahrzeugfabrik) hierher zurückkehren können um Reparaturen vorzunehmen. Die beiden leichten Panzer wird man hier also dringend brauchen. Weiterhin ist auch der Kran wichtig, da er beispielsweise einen schweren Panzer durchaus gut ablenken kann, so daß die Kleinen einen brauchbaren Schaden anrichten oder gar den Sieg davontragen können (falls hier ein schwerer Panzer ankommt).

Im Süden wird man entweder direkt überrollt (Stichwort schwerer Panzer) oder man kann sich dank der nahen Werkstatt recht gut halten. Ziehen Sie sich bei einer Übermacht daher am besten zurück, denn die wertvolle Haubitze beim Fort kann mit etwas Glück auch mal eine ganze Angriffstruppe vernichten, so daß man danach direkt die verlorenen Sektoren zurückerobert.



Generell ist es wichtig 7 Sektoren direkt zu sichern, so daß der Gegner nicht zu große Vorteile in der Produktion bekommt, sowie die Sicherung des eigenen Fahrzeugbestandes, denn

gerade zu Beginn wird man nur nach und nach neue Einheiten bekommen können, was dem Gegner aufgrund seines expansiven Vorgehens deutlich leichter fällt, so daß man mitunter schon recht bald einem Truppen-Verhältnis von 1:2 gegenüberstehen kann.

Da der Gegner auch durchaus recht unterschiedliche Angriffstaktiken verwendet, will ich hier nicht alle möglichen Kombinationen breittreten. Versuchen Sie einfach mindestens 7 von 16 Sektoren zu Beginn zu sichern und zu halten bis die ersten eigenen Verstärkungen die Linien zumindest verstärken können.

Wichtig ist dazu erstmal eine flotte Einheitenproduktion, wobei man natürlich auch gute Eigenschaften braucht, was BMTs quasi zur ersten Wahl macht.

In den vier südwestlichsten Sektoren kann man hier optimaler Weise zwei Fahrzeugfabriken und zwei Roboterfabriken (bzw. eine und das Fort) dazu benutzen, so daß man zunächst BMTs und Kämpfer produzieren sollte, die einen Tick effektiver sind als mittelschwere Panzer.

In den beiden Roboter-Fabriken im Süden und in der nordwestlichen Ecke gilt es möglichst starke Einheiten zu produzieren um die jeweilige Stellung halten zu können. Angriffe sind mit Robotern hier vorerst nicht drin! Bleibt nur noch die einzelne Fahrzeugfabrik im nördlichen Teil. Erobert man sie genau zum richtigen Zeitpunkt (lassen Sie den Gegner die überlegene Produktionskapazität ruhig eine Zeit lang am Produkt aus testen und erobern Sie die Fabrik dann kurz vor Fertigstellung!), kann man eventuell direkt einen schweren Panzer einsacken.

Anschließend ist der Bau eines schweren Panzers zwar verlockend, aber dauert eben auch sehr lange, so daß man sich gerade in den ersten Minuten eher für einen Leichten oder eine Haubitze entscheiden sollte. Bevor man die Fabrik aber an den Gegner verliert, sollte man die Produktion natürlich abbrechen oder auch mal direkt die Fabrik beschießen, so daß der Gegner dann definitiv auch keine Freude mehr daran hat.

Mit den ersten Verstärkungen dürfte man die Flagge bei der nördlichen Fahrzeugfabrik sichern oder durch die Felswand in der

Kartenmitte brechen und den schwach bewachten Sektor des Gegners südöstlich der Kartenmitte erobern.

Weitere Angriffe erfolgen bevorzugt mit schnelleren Einheiten durch die Kartenmitte, wo zwar Felsen und schwieriger Untergrund das Vorankommen erschweren, doch dafür kann man schon mit zwei Fahrzeugen die Haubitzen-Verteidigung des Sektors nordöstlich der Kartenmitte knacken und somit alle zentralen Sektoren unter Kontrolle bekommen.

Damit hat man dann endgültig genug Produktionskapazitäten und ist bereits sehr nahe am gegnerischen Fort um den finalen Angriff zu starten. Verluste sind hier natürlich kaum zu vermeiden, aber eigentlich kein Problem, da man später fast pausenlos fertig gestellte Einheiten zur Front senden kann, womit es dann nur noch eine Frage der Zeit ist, bis das feindliche Fort fällt!



Level 20: Z

Die finale Herausforderung ist natürlich etwas ganz besonderes. Gerade zu Beginn muss jeder Befehl stimmen, so daß man das Optimum aus der Situation holt. Leider wird man trotzdem eine gehörige Portion Glück benötigen, denn der Gegner kann einfach an allen Fronten gleichzeitig angreifen. Da man selbst nicht so universell Befehle geben kann, wird man daher durchaus Verluste erleiden, was dann auch direkt zum Ende führen kann, da man einfach zu wenig Möglichkeiten zum Kompensieren gewisser Verluste hat.

Wer es also nicht so recht in einem Rutsch schafft, sollte sich unbedingt der Möglichkeit Savegames anzulegen bedienen und alle paar Minuten speichern, so daß man die kommenden Aktionen des Gegners schon mal sieht und durch Laden des Savegames dann entsprechend darauf reagieren kann. Mühsam, aber so ernährt sich schließlich auch das Eichhörnchen ;)

Da man von beginn an direkt mit 9 zu 14 Einheiten zurück liegt, gilt es diesen Rückstand nicht zu krass werden zu lassen, man muss daher quasi maximales Risiko spielen und seine Truppen so weit wie möglich vorrücken lassen, was gerade nach Norden hin durchaus schwierig wird. Nach Osten wird man das definitiv überhaupt nicht schaffen und muss daher dort erstmal "mauern".



Mit dem Beginn sendet man direkt das schnelle Schützen-Team gen Norden, das zunächst die Flagge an der Straße erobert und dann auch direkt weiter zur nächsten Flagge im "Wüstental" gesendet wird.

Einen leichten und einen mittelschweren Panzer, sowie ein Psycho-Team wird man ebenfalls über diese nach Norden wegführende Straße senden müssen, da diese die vorgeschobene Roboterfabrik nahe der "Kreuzung" sichern müssen.

Die restlichen Einheiten, sprich eine Kämpfer- & eine Psycho-Einheit sowie zwei weitere Panzer sendet man ein Stück nach Osten. Lassen Sie die Kämpfer direkt neben der Fahrzeugfabrik stehen, so daß die Psychos den mittelschweren Panzer und den Kran erobern. Während der Kran dann direkt daran geht die nahe Brücke nach Osten hin zu reparieren, sendet man die verbliebene Psycho-Einheit schon mal durch den Kanal vor um den nächsten Sektor zu erobern.

Die beiden mittelschweren Panzer werden über die Straße nach Norden zur (noch) zerstörten Brücke gesendet. Den leichten Panzer gilt es schließlich direkt nach Reparatur der Brücke auf die östliche Insel zu senden, wo er sofort auf die südliche Brücke zuhält, die er so schnell wie möglich zerstören muss, damit man diese Insel halten kann.

Ist diese Aufgabe erledigt, postiert man den leichten Panzer mitsamt dem Kran nahe der Werkstatt um dort gegnerische Kran-Fahrzeuge auszuschalten, die versuchen die nördliche Brücke zu reparieren, was es zu unterbinden gilt, da man die Insel sonst definitiv verlieren wird!

Die andere Kampfgruppe muss parallel dazu die Roboterfabrik nahe der Brückenkreuzung erobern und sich dann dort auf Angriffe bereit machen. Lassen Sie dazu den eroberten Kran die nahe Brücke nach Süden flicken, so daß die beiden mittelschweren Panzer von dort zu den Verteidigern stoßen können.

Äußerst wichtig ist aber auch die dritte "Kampfgruppe" bzw. das Schützen-Team, das nach der Eroberung der Flagge im Wüstental schnellsten auch den nahen Raketenwerfer sichern muss. Senden Sie die beiden überen Schützen dann direkt Richtung Westen, wo man die schützende Felsformation nach Norden direkt an der westlichen Kartenecke sicher überwinden kann. Warten Sie hier, bis die gegnerischen Einheiten den Bereich um die Flagge verlassen, so daß die beiden Schützen schnell vorstoßen und den schweren Panzer neben der Fabrik erobern können, was für die Sicherung dieses Bereiches von zentraler Bedeutung ist! Erobern Sie mit dem schweren Panzer die Fabrik und halten Sie dann die Fabrik gegen alle Angriffe. Äußerst wichtig ist aber auch der

Raketenwerfer, den man im Wüstental erobert hat. Senden Sie ihn zunächst nach Osten, beobachten Sie jedoch auch den Verlauf des Tals nach Norden hin, wo oft gegnerische Truppen auftauchen, die Ihre Roboterfabrik im Tal erobern wollen. Dank der vernichtenden Feuerkraft kann man diese Störenfriede sicher abwehren. Danach gilt es die Werkstatt zu erobern und sich zur Straße durchzusprengen, von wo aus die Hauptangriffslast gegen Ihre Front herankommt! Mit dem Raketenwerfer wird man sich hier mit etwas Glück sehr lange halten und zahlreiche gegnerische Panzer



abschießen können, so daß die feindliche Angriffsflut deutlich abgeschwächt wird. Operieren Sie jedoch unbedingt taktisch und ziehen Sie sich rechtzeitig zur Werkstatt für Reparaturen zurück, denn nur ein halbwegs intakter Raketenwerfer kann auch mal verlorene Sektoren zurückerobern! Nahe der Brückenkreuzung muss man dann aber trotzdem harte Kämpfe ausfechten! Sorgen Sie dabei unbedingt dafür, dass die Brücke nach Osten hin nicht repariert wird, sonst stehen die Angreifer direkt vor Ihren Einheiten. Muss der Gegner jedoch die nördliche Brücke nehmen, fährt er oft über die Straße und kommt so am eigenen Raketenwerfer bei der Werkstatt vorbei oder verliert zumindest etwas Zeit! Und Zeit ist hier erstmal der wichtigste Faktor, denn dank acht eroberter Sektoren kann man dem Gegner bald mehr als ebenbürtig gegenüberstehen und selbst einige verlorene Sektoren recht bald wieder zurückerobern!



Wichtig ist daher der schnelle Ausbau der eigenen Streitkräfte. Wie schon beim letzten Level sind dazu BMTs mit Kämpfern das effektivste Mittel, da die kompakte Lage des südwestlichen Produktionszentrums geradezu dazu einlädt. Lassen Sie daher in den Fahrzeugfabriken nördlich und östlich des Forts jeweils BMTs vom Band rollen und bauen Sie im Fort und der Roboterfabrik nordöstlich davon Kämpfer, die die BMTs recht schnell besetzen können. In den beiden restlichen Roboterfabriken baut man dann am besten Haubitzen um die Verteidigung zu stärken, denn mit Roboter-Teams wird man hier aufgrund der überlegenen Panzer-Kräfte des Gegners nicht übermäßig viel Erfolg haben. Die verbleibende Fahrzeug-Fabrik im Nordwesten kann entweder Panzer oder ebenfalls eine Haubitze bauen. Da die Fabrik aber recht gut gesichert und eher weniger von Angriffen bedroht ist, würde ich hier die Produktion eines mittelschweren oder schweren Panzers empfehlen, der dann die beiden südlicher gelegenen Sektoren verstärken kann! Kümmern Sie sich dann vornehmlich um die Verteidigung der eroberten Sektoren und achten Sie auf einfallende feindliche Truppen, die gerne mal kurz vor Produktionsende eine Fabrik erobern. Mit den ersten BMTs wird man dann recht schnell die Verteidigung stärken können und beschädigte Fahrzeuge ablösen können, so daß diese zur Werkstatt fahren. Hat man die Angriffswelle erstmal überlebt, wird man nur noch mit einzelnen Angriffen zu tun haben, so daß man nach und nach die eigenen Basis stärken kann. Die ersten Opfer einer offensiven Taktik sind dann bevorzugt der Sektor mit der Brückenkreuzung (da keine Gebäude und somit quasi keine Verteidigung) sowie der darüberliegende zentrale Sektor mit der Roboterfabrik (da schnell zu erobern und durch die Straße gut an die eigene Werkstatt angebunden). Kann man dem Gegner diese Sektoren erstmal abspenstig machen und längere Zeit halten, hat man die endgültige Wende geschafft und muss im Folgenden den Gegner nur noch nach und nach Zurückdrängen. Für ganz Eifrige kann es hier sogar schon mit etwas Glück reichen, wenn man einige Fahrzeuge bei der eroberten Roboterfabrik sammelt und von dort aus dann direkt auf das feindliche Fort verstößt. Gerade BMTs sind hier für Angriffe auf Haubitzen recht brauchbar, die beiden Raketengeschütze sind aber auch nicht zu unterschätzen, denn hier braucht man schon einige Fahrzeuge um sicher einen erfolgreichen Angriff führen zu können. Erobern Sie daher lieber erstmal noch einige andere Sektoren und neutralisieren Sie die umliegenden Haubitzen, bevor Sie alle Truppen zum finalen Angriff zusammenziehen. Die Sektoren im Norden und Südosten kann man dabei weitgehend vernachlässigen, da diese recht gut gesichert sind und für den eigenen Vormarsch auf das feindliche Fort natürlich quasi kaum eine Rolle spielen. Alles in allem ist der Level natürlich gerade zu Beginn sehr anspruchsvoll und leicht überladen, stellt jedoch wie die anderen Level auch keine zu große Herausforderung dar, da man sich nur eine Taktik erarbeiten muss mit der man die erste Zeit gut übersteht. Danach gilt es den Gegner nur noch und nach zurückzudrängen und ihm final den Kopf abzuschlagen, was dann meist keine große Herausforderung, vielmehr nur eine lästige Pflicht darstellt. Dank der Save-Funktion sollte man selbst die letzte Mission irgendwann gut hin bekommen, auch wenn dazu wirklich etwas Probieren angesagt ist. Dafür gibt es dann aber auch ein nettes End-Video, es lohnt sich also!