

Battle Isle 3

Diese Lösung basiert auf der Version, die der Bestseller Games Gold Edition Ausgabe 12 beilag. Eine genaue Versionsnummer konnte ich nicht finden, mangels verfügbaren Patches sollte das aber auch keine große Rolle spielen. Da das Spiel unter Windows XP nicht startet obwohl die Installation noch klappt, wurde es auf einem virtuellen Windows98SE installiert, daß per Microsoft VirtualPC 2007 emuliert wurde. Hierbei gab es dann eigentlich auch keine Probleme.

Tipps für den erfolgreichen Strategen:

- Achten Sie auf die Formation der Einheiten: Panzer in die erste Reihe, Raketenpanzer in die Zweite und Artillerie in die Dritte oder noch weiter hinten
- Die Spezialeinheiten (Fliegende Festung, Prätorianer U-Boot, Fahrender Bunker, Imperator SP,...) können meist in allen Reihen mitkämpfen, beachten Sie jedoch diese Einheiten ganz genau, damit auch keine verloren geht
- Sollten Sie nicht genügend Ressourcen haben um eine Einheit in einem Zuge komplett reparieren zu können, warten Sie bis genügend Material zur Verfügung steht, denn bei jeder Reparatur gehen Erfahrungspunkte verloren und man kann schnell eine recht gute Einheiten ungewollt "abwerten".
- Generell ist Erfahrung mit der wichtigste Punkt. Ihre Kernarmee, die Sie von Karte zu Karte mitnehmen und erweitern, sollte möglichst groß sein, so daß man jede Möglichkeit nutzen muss um unerfahreneren Einheiten den Abschuss einer angeschlagenen feindlichen Einheit zu ermöglichen, was mit die Hauptstrategie ist um möglichst schnell an Erfahrung zu gewinnen, da ein Abschuss direkt zwei Erfahrungsstufen bringt!
- Speichern Sie zu Beginn jeder Mission, denn ein Neustart ist sonst nicht direkt möglich. Spätestens ab der 6. Mission sollten Sie jede 3. - 4. Runde speichern, denn die Gefahr des Verlustes einer Einheit wird zu groß, außerdem hat man mehr Spielraum und kann die unvorhergesehene Ereignisse somit in Erfahrung bringen die Einleitungsvideos vor jeder Mission mögen nett sein, aber wenn man während des Spiels nochmal die Missionsziele aufruft bekommt man ein anderes „Video“ mit besseren und genaueren Infos, manchmal sogar schon Tipps für das Vorgehen!
- Nutzen Sie unbedingt die taktischen Optionen des „Klemmen“ und „Blockieren“ um überlegene Feinde besser angreifen zu können und selbst weniger Verluste einzufahren.

1. Mission: Die Prätorianer

Code: 2975462

Sie müssen den feindlichen Stamm der „Maliteri“ komplett ausradieren. Wichtig sind hierbei die Verbündeten, denn ohne sie wird man nicht gewinnen können. Problematisch wird das Ganze aber nur, wenn man sich gegen die Zoleri stellt und sie angreift oder ihr „Dorf“ erobert! Dann kann man zwar immer noch gewinnen indem man einfach die Maliteri auslöscht, doch bei der Eroberung verliert man eine Einheit und muss schlussendlich sogar gegen Zoleri-Einheiten kämpfen wenn diese angreifen! Gar keine so einfache Situation für eine erste Mission! Den „silbernen Fisch“, den die Anführerin später mal in einem Video erwähnt, kann man zudem direkt vergessen, denn das wird erst in der dritten Mission wieder aufgegriffen. Generell ist es hier aber gar nicht so einfach zu verstehen, was überhaupt los ist, denn einerseits treten die Schauspieler fast als Höhlenbewohner auf, verfügen doch aber über die gleichen Waffenkategorien wie das „unerreichte Imperium“. Am besten einfach unter skurril abhaken.



Zunächst sollte man dann die eigene kleine Truppe aufteilen. Je eine Einheit Elite Kampfroboter und normale Kampfroboter sollten die einzelne Kampfrobotereinheit im Osten attackieren oder zumindest verfolgen, da diese mitunter das feindliche Dorf erobert, was Ihnen dann ermöglicht dieses direkt wieder für Ihre Seite zu erobern ohne sich die Zoleri zum Feind zu machen! Das ist jedoch nur ein Seitenschauplatz des Kampfes, der sich hauptsächlich um die Straße herum abspielt. Halten Sie sich dort dabei noch etwas zurück und lassen Sie Ihre zweite Krobotereinheit in eine vom Golem ausgehobene Stellung wandern. Lassen Sie die Zoleri zunächst vorpreschen und beobachten Sie das Geschehen. Stark angeschlagene Einheiten können dann von Ihnen attackiert werden, wodurch die eigene Truppe nur wenig Kampfkraft verliert und schneller an Erfahrung gewinnt. Ziehen sich die Zoleri zurück gilt es nun selbst aktiv zu werden. Vernichten Sie unbedingt mit dem Golem den feindlichen Kampfpanzer und attackieren Sie dann die eingegrabene Krobotereinheit der Maliteri, die dann auch schon meist das letzte größere Hindernis darstellt.

2. Mission: Vormarsch

Code: 6847674

Rücken Sie langsam und geschlossen Richtung Süden vor, so daß die stärkeren Einheiten in der ersten Linie bleiben können und vor allem die Prätorianer nicht zurückfallen! Da der Verbündete recht schnell unterwegs ist kann man ihn auch erstmal etwas Action machen lassen und dann die Reste wegfegen. Dadurch erobert der Verbündete zwar zuerst das Dorf im Westen, doch das würde er aufgrund seiner schnellen Einheiten eh meist machen! Wichtig ist, daß man den eigenen Buggy im östlichen Waldgebiet vorrücken lässt und dort das Flugzeugwrack erobert, auf das es auch die Maliteri abgesehen haben und vor dem die Zoleri in Kürze warnen, weil sie die Fahrzeuge „nicht bedienen können“, obwohl sie selbst gleiche Fahrzeuge in Verwendung haben! Dank der Vorarbeit der Zoleri und der Fahrzeuge aus dem Flugzeugwrack sollte man dann ohne größere Probleme nach Süden vorrücken können. Mit etwas Glück kann man auch die westliche Stadt noch erobern wenn sie die Maliteri zufällig zurück erobert haben, wodurch sich dann die Zoleri nicht gegen einen stellen. Ziehen Sie Ihre Einheiten dann im Süden zusammen, da hier nur recht wenig Bewegungsspielraum vorhanden ist um vorzurücken, der Feind jedoch noch einige Einheiten in petto hat. Mit etwas Glück kann man jedoch bereits durch einen Buggy das zweite Dorf oder das versteckte Depot im Osten direkt erobern und so die letzten Feinde mehr oder weniger in die Zange nehmen, denn deren Vernichtung ist nun eh nur noch eine Frage der Zeit...



3. Mission: Die Schiffe

Code: 1564386

Da die Maliteri hier schon von Beginn an über überraschend starke Einheiten verfügen sollte man es unbedingt recht langsam angehen lassen und erstmal die Truppen zusammenhalten und langsam nach vorne führen. Warten Sie bis die Verbündeten in die Flanke der Maliteri einfallen und rücken Sie dann vor allem mit den Prätorianer-Einheiten vor. Die Primärziele sollten erstmal der schwere Panzer und die leichte Artillerie sein, die nicht zu viel Erfahrung gewinnen dürfen, da sie sonst zu stark werden! Attackieren Sie daher am besten zuerst mit dem Raketenpanzer und dann mit erfahrenen Golem-Einheiten, wobei gegen die leichte Artillerie auch ein Vorstoß durch leichte Panzer effizient sein kann, wenn diese nicht von anderen Einheiten abgedrängt werden. Nach einigen Runden wird dann aber wetterbedingt das Schlachtfeld zu einem „Schleichfeld“, was vor allem für die Prätorianer ärgerlich ist, da diese dann wirklich kaum noch voran kommen und es rundenlang dauert diese zur Reparatur in das eigene Dorf zu schaffen. Doppelt ärgerlich ist das, da der Feind meist auch noch sehr gezielt Ihren LKW attackiert, mit dem man den Transport etwas beschleunigen könnte. Nutzen Sie die Zeit nach dem ersten Angriff daher vor allem zur Konsolidierung der Truppen und Eroberung des Hafens im Südwesten, was mit dem Buggy problemlos möglich ist.

Sobald das Wetter wieder besser wird und die reparierten Einheiten wieder an der Front sind gilt es langsam gen Süden vorzurücken. Setzen Sie dabei möglichst auf die Feuerkraft des Raketenpanzers, der mit zunehmender Erfahrung auch stärkere Ziele, wie die Minen, recht gut knackt. Erobern Sie bei der ersten Möglichkeit dann auch das südliche Dorf, so daß man dort Einheiten reparieren kann und die Auslöschung aller Feindeinheiten kein Problem mehr ist. Zuletzt muss man dann jedoch noch einige Einheiten, bevorzugt erfahrene Kampfroboter, per Schiff auf die kleine Insel im Südosten bugsieren, wo eine letzte feindliche Einheit vernichtet und ein Dorf erobert wird.



4. Mission: Die Landung auf Kaar

Code: 9745642

Fahren Sie gen Norden und entladen Sie Ihre Truppen am Hafen, wobei man den Hafen erobern und die Truppen dann davor möglichst so aufstellen muss, daß stärkere und erfahrene Einheiten nach vorne kommen und dahinter dann am besten einige Raketenpanzer. Zusätzlich sorgt der Kreuzer für etwas Deckung. Bleiben Sie jedoch

außerhalb der Reichweite des stationären Geschützes im Osten und attackieren Sie zunächst einige Bodeneinheiten um diese zu schwächen und das Schiff etwas Erfahrung gewinnen zu lassen. Dank der erfahrenen Einheiten sollte es kein Problem sein den Hafen zu sichern und schließlich alle Truppen zu entladen und aufzustellen. Zunächst sollte man sich dabei nach Osten hin orientieren, wo man erstmal das Radar sprengt und einige Panzer erledigen muss. Effizient erweisen



sich hier vor allem die Raketenpanzer und die „Raketenbuggys“, die noch recht frei nach Norden hin agieren können, da von dort noch keine Einheiten anrücken. Erobern Sie dann unbedingt das Dorf im Osten (Anranto, wichtig bezüglich der Eroberung der Versorgungsfahrzeuge darin!) und wehren Sie einige von Norden kommende Feinde ab. Einzelne, aufgrund der schlechten Wetterbedingungen, in der Landschaft stehende Einheiten kann man dabei getrost ignorieren und sie nur gegebenenfalls als „Erfahrungsaufwertung“ abschießen, denn das Wetter bleibt schlecht und die Eroberung des HQ im Nordwesten ist das Hauptziel! Sobald die Situation sich wieder etwas beruhigt hat und die ersten feindlichen Angriffe abgewehrt wurden, was dank der erfahrenen Prätorianer problemlos möglich sein sollte, gilt es nach Norden vorzurücken. Erobern Sie dazu zunächst das Dorf im Westen und ziehen Sie Ihre Truppen hier an der Straße zusammen, wodurch auch die langsameren Einheiten noch einigermaßen vorwärts kommen können.

Im Osten sollte man den Kreuzer so weit nach Norden fahren lassen wie möglich und einige Kampfroboter hoch senden um einzelne flüchtende Einheiten zu stellen und auch noch das Dorf im Nordosten zu sichern, auch wenn es dort eigentlich nichts zu holen gibt. Entlang der Straße trifft man dann alsbald auf eine erste Verteidigungslinie. Lassen Sie zunächst die Raketenpanzer und die Buggys das Radar vernichten und die restlichen Einheiten schwächen, wodurch diese ein leichteres Ziel werden oder sich schon direkt zurückziehen. Rücken Sie dann langsam weiter bis zum HQ vor und halten Sie die Prätorianer in der ersten Reihe, da man sonst eigentlich auch kaum echte Kampffahrzeuge hat. Nutzen Sie wieder Ihre Fernkämpfer um die Geschütze, das Radar und die Artillerie zu vernichten, die restlichen Einheiten sind dann kein Problem mehr, so daß man das HQ auch schnell besetzen und die Mission damit beenden kann...

5. Mission: Kampf um die Fabriken

Code: 3756838



Die ersten Runden sind hier entscheidend, denn man muss direkt das Dorf westlich mitsamt den Einheiten darin erobern, sonst wird man in dieser Richtung nur schwer Erfolge feiern können. Die dort erbeuteten Einheiten gilt es dann aber zur allgemeinen Verteidigung zu nutzen, denn der Feind ist überraschend stark! Positionieren Sie diese Truppen daher höchstens auf Höhe des eroberten Dorfes und belassen Sie die restlichen Einheiten am Startpunkt, wo dann auch das Geschütz und die etwas herangezogene Artillerie mithelfen können. Wichtig ist in den ersten Runden nur möglichst wenige Einheiten zu verlieren, sonst wird man

einfach überrannt! Nutzen Sie daher jede Möglichkeit Feinde per Artillerie zu schwächen und vor allem die Raketenpanzer als effektivste Waffe gegen die schweren Panzer des Feindes. Beschädigte Einheiten sollten sofort zurückgezogen und repariert werden, wobei man das westliche Dorf nicht zwangsläufig halten muss. Mit etwas Glück kann man hier sogar durch geschicktes Taktieren nach einer Übernahme das Dorf direkt wieder zurück erobern und so eine Einheit gewinnen. Behalten Sie die Infanterie aber möglichst weiter hinten und rücken Sie dann erst vor wenn die erste Angriffswelle überstanden ist. Nach Westen hin bleibt man dabei zunächst inaktiv und wagt sich auch keinesfalls weiter vor. Rücken Sie stattdessen gezielt Richtung Süden vor und erobern Sie dort baldmöglichst und am besten natürlich genau dann wenn einige Einheiten drin sind das Dorf. Hat man es erstmal bis hierhin ohne zu schwere Verluste geschafft ist es meist nur noch eine Frage der Zeit. Die verbündeten Kais starten nun auch einen kleinen Angriff im Süden, können den Feind jedoch nur schwächen. Rücken Sie daher möglichst geschlossen im östlichen Bereich auf das Fahrzeugkombinat vor und erobern Sie dieses. Den westlichen Bereich gilt es zu meiden, da man dort von einem schweren Geschütz unter Feuer genommen wird und aufgrund der Luftaufklärung sich auch nicht wirklich verstecken kann. Nutzen Sie hier eine schnell vorstoßende Infanterie-Einheit um das kleine Dorf zu erobern und sichern Sie dann das zweite Dorf ganz im Süden vom eroberten Fahrzeugkombinat aus.

Dank diesem hat man die Mission auch quasi schon gewonnen. Bauen Sie Artillerie und Sturmgeschütze und senden Sie diese wieder nach Norden, wo man dann langsam über die enge Brücke auf das zweite Kombinat vorrückt. Hier ist der Feind dann auch meist schon ziemlich passiv und man kann in aller Ruhe Stück für Stück vorrücken und mit Artillerie feindliche Einheiten schwächen und dann mit frischen eigenen Truppen nachrücken, den Feind vernichten und so noch etwas Erfahrung gewinnen. Hat man erstmal die Fabrik eingenommen ist die Mission auch schon vorbei.

6. Mission: Das Flugzeugkombinat

Code: 2957843

Wichtig: Hören Sie sich die Missionsziele direkt nochmal an, da ergab sich eine kleine Änderung. Wieder muss man dann gerade zu Beginn geschickt vorgehen um nicht zu viel einstecken zu müssen und dazu noch zwei gute Einheiten erobern zu können! Rücken Sie dazu zunächst mit ein oder zwei Sturmgeschützen Richtung Süden vor, wo man ein einzelnes Dorf sieht und mit dem Spähtrupp erobert. Die darin erbeutete „Fahrende Festung“ gilt es dann aber sofort zurück zu den eigenen Linien zu ziehen. Mit den



Infanteristen rückt man gleichzeitig an das nahe westliche Dorf, mit dem Raketenpanzer darin, heran und belässt die sonstigen Truppen weitgehend an Ort und Stelle. Lediglich einige kleinere Aktionen wie das Ausheben von Befestigungsanlagen, ordnen der Truppe und heranziehen der Artillerie sollten notwendig sein, wobei man jedoch unbedingt etwas an der Luftabwehr machen muss, da der Feind hier massiv attackiert. Verschieben Sie dazu die Luftabwehr Richtung Osten und bauen Sie direkt im HQ noch einen Flakpanzer. Nach wenigen Runden wird dann einerseits das Wetter schlechter, andererseits sind die Feindeinheiten dann bis an Ihre Linien herangerückt, so daß der Kampf beginnt. Der Verlust des Dorfes „Bola“ ist dabei nicht schlimm, da es hier nur um das Erbeuten der Fahrenden Festung ging und ein Halten definitiv kaum möglich wäre! Nutzen Sie beim Abwehrkampf dann zuerst möglichst immer das Geschütz beim HQ und den Kreuzer, sowie anschließend die verschiedenen Artillerie-Einheiten um die Angriffe zu brechen und dann komplett abzuwehren. Im Westen wird man dabei vor allem von Fliegern attackiert, die man jedoch auch dank der Abwehrfähigkeiten mancher Einheiten und mit der gesamten Flak-Waffe gut abwehren kann. Ärgerlich sind hierbei dann jedoch die vielen Eloka-Einheiten des Feindes, die Ihre Sicht stark einschränken und bei jeder Möglichkeit vernichtet werden sollten! Mit den gegebenen Einheiten sollte man die erste Angriffswelle ganz gut überstehen können, so daß man nach der Schlechtwetterperiode langsam gen Süden vorrücken kann, wo es erneut das zentral liegende Dorf zu erobern gilt. Versuchen Sie dabei jedoch möglichst wenig Schäden einzustecken, denn mangels „Einkommen“ wird man Reparaturen nur in beschränktem Maße durchführen können! Artillerie und Raketenpanzer sollten daher die primäre Waffe sein und die eigentlichen Kampfeinheiten nur zu Abwehr davor aufgestellt sein, denn vor allem im Osten wird man durch herankommende „Fahrende Festungen“ recht bald gefordert werden. Glücklicherweise kann man diese Monster durch den Kreuzer und das Geschütz meist noch unter Feuer nehmen, so daß sie doch nicht ihre volle Schlagkraft entfalten können. Sobald man „Bola“ und das westliche „Silta“ gesichert hat gilt es auf dieser Linie erstmal zu verbleiben und die eigenen Truppen zu reparieren.

Von Norden her muss man sich dabei generell nur wenige Gedanken machen, da über die enge Brücke stets nur wenige Einheiten kommen können, die man meist auch mit wenigen Truppen abwehren kann, da man auch Unterstützung durch das nahe Geschütz erhält. Notfalls bricht man einfach die Brücke ab und die Gefahr ist gebannt. Anschließend geht's weiter dem eigentlich Ziel, dem Flugzeugkombinat im Südwesten, entgegen. Um diese jedoch direkt angreifen zu können muss man sich entweder durch eine starke Verteidigung bei einer vorgelagerten Panzerfabrik kämpfen oder versuchen dieses Bollwerk über den Süden zu umgehen, wobei man dabei zwei Dörfer einnehmen kann, jedoch auch auf einigen Widerstand trifft und sich am Ende dann auch einer breiteren Front gegenüber sieht, wodurch man nur auf einem schmalen Streifen wirklich aktiv vorrücken kann, da man sonst wieder von den Geschützen des „Bollwerks“ unter Feuer genommen wird. Beim Kampf durch die feindlichen Stellungen sollte man dann auch alle Einheiten einsetzen um die Verluste minimal zu halten. Stellen Sie dazu zunächst kampfkraftige Einheiten außerhalb der Reichweite des schweren Geschützes auf und postieren Sie dahinter Artillerie und Raketenpanzer. Dann rückt man mit einer Aktion innerhalb einer Runde alle Einheiten heran und attackiert dann auch direkt die Verteidiger um diese möglichst maximal zu schwächen, damit der Feind in der nächsten Runde nur weniger Schaden anrichten kann. Konzentrieren Sie sich dabei darauf allgemein möglichst alle Ziele zu schwächen statt einzelne komplett zu zerstören. In der nächsten Runde bricht man dann möglichst in die feindlichen Linien ein und zersetzt diese endgültig. Gerade gegen das schwere Geschütz kann man aus der kurzen Distanz zum Glück gefahrlos angreifen, da es hier nicht feuern kann! Sichern Sie sich dann baldmöglichst die Fabrik und pausieren Sie erstmal, denn das Flugzeugkombinat hat ebenfalls nochmal eine eigene Verteidigungslinie, die man jedoch mit Artillerie sicher knacken kann und dann ist die Eroberung der Anlage kein Problem mehr...

7. Mission: Die Spaltung der Kais

Code: 8844366

Wieder sind die ersten Runden mit entscheidend! Es gilt zunächst die wenigen Einheiten beim Flugzeugkombinat zur anderen Insel zu schaffen. Beladen Sie dazu eine der Fliegenden Festungen mit den beiden Artillerie-Einheiten und laden Sie diese beim Dorf Felgo ab, wo man sonst mit Artillerie etwas unterbesetzt ist. Die zweite Fliegende Festung macht sich mit einem Infanterietrupp auf Richtung Westen, wo das südliche Dorf damit erobert werden soll. Den einzigen



Transporthubschrauber lässt man zunächst zum Kombinat fliegen und von dort aus die Golem-Einheit zum „Geheimen Depot“ auf der Insel nördlich davon. Dessen Einnahme scheint zwar nicht wirklich was zu bringen, aber immerhin kann man so den Kampfhubschrauber eine sichere Biegung fliegen lassen bevor er den Golem beim nördlichen Dorf zur Unterstützung abliefern. Die restlichen Flugzeuge und Hubschrauber sollte man hinter Felgo zusammenziehen, da dort die feindlichen Flieger hauptsächlich attackieren. Nützlich ist vor allem auch der Höhenbomber, den man steigen und dann gegen feindliche Flugzeuge kämpfen lassen sollte. Lediglich den einzelnen Jagdbomber sollte man im Westen mitsamt der fliegenden Festung räubern lassen, da dort nach der Vernichtung der Flak keine Gefahr droht!

Ziehen Sie dazu den Kreuzer heran und attackieren Sie zunächst die feindliche Flak beim Dorf. Anschließend leistet das Schiff noch etwas Unterstützungsfeuer und fährt dann ebenfalls Richtung Norden um dort weitere Unterstützung zu leisten. Die restlichen Bodeneinheiten bleiben weitgehend an Ort und Stelle und sollten nur etwas besser organisiert und nach Möglichkeit mit Befestigungen unterstützt werden. Ziehen Sie die Artillerie heran und lassen Sie einige (noch) unnötige Einheiten wie Munition- und Tankwagen, Laster und diverse Züge in den Gebäuden verschwinden um mehr Platz zum Manövrieren zu haben. In der Panzerfabrik empfiehlt es sich direkt einen Panzer und einen Raketenwerfer zur Unterstützung zu bauen. Später kommen dann noch einige Raketenwerfer dazu, so daß man genug Feuerkraft hat um die feindliche Verteidigung beim Angriff schon ausreichend zu schwächen, wodurch den Gegenschlag dann etwas milder ausfällt. Kümmern Sie sich zunächst darum das Dorf im Südwesten zu erobern und dort die Feinde zurückzutreiben. Das zweite Dorf im Norden gilt es zu halten und zu befestigen. An beiden Fronten empfiehlt sich der Einsatz einer der Fliegenden Festungen, da diese einen sehr großen Sichtbereich haben und allgemein sehr kampfstark sind. Achten Sie jedoch gerade im nördlichen Bereich auf die feindliche Flak, die hier sehr aktiv ist und teilweise noch von einem gefährlichen Aufklärungssatellit unterstützt wird, den es unbedingt abzuschießen gilt! Sobald man den Feind auf seine Linien zurück gedrängt hat, sollte man selbst passiver werden und seine Linien konsolidieren und vorerst nur noch per Artillerie zuschlagen. Nach etwa 10 Runden wird auch ein starker Schneefall einsetzen, der sogar die Gewässer weitgehend zufrieren lässt! Nutzen Sie dies um einige Truppen wieder nach Osten zu befördern, wo etwa um die 20. Runde feindliche Verstärkungen eintreffen. Gefährlich sind hierbei vor allem die nach Norden vorrückenden Bodentruppen, die dem Verbündeten arg zusetzen können, die Bodentruppen im Südosten, die einem das Flugzeugkombinat streitig machen wollen und allgemein die feindliche Luftwaffe insbesondere die Satelliten! Organisieren Sie die Verteidigung vor allem im Norden und Süden. Im Norden kann man mit einigen Bodentruppen und erfahrener Flak die Feinde gut im Zaun halten während man im Süden ruhig auf die eigenen Luftfahrzeuge setzen kann, die mit Hilfe der beiden Geschütze zunächst vor allem die Einheiten abwehrt, die das Kombinat erobern können! Ist man auf den Angriff jedoch vorbereitet (Speichern und dann am besten Laden!) kann man ihn recht gut abwehren und sich danach wieder von der Eisfläche zurückziehen, die verschwindet nämlich einige Runden später ankündigungslos (!!!) wieder. Anschließend geht's gegen die feindlichen Linien im Westen. Erkunden Sie dazu mit einer Fliegenden Festung die Verteidigungslinie und beginnen Sie dann schon einige Runden vor dem eigentlichen Angriff mit einem Raketenbombardement der feindlichen Stellungen. Primärziele sollten dabei schwere Einheiten, Geschütze und Flak-Stellungen sein. Die Verteidigung ist möglichst stark zu schwächen, denn der Feind hat auch im Hinterland noch einige starke Einheiten. Direkt im Westen sind das schwere Eisenbahngeschütze und weiter nördliche schwere Geschütztürme, die schwächere Einheiten mit einem Treffer vernichten können! Rücken Sie dann mit allen Truppen in einer Runde geschlossen vor und lassen Sie gegebenenfalls Lufteinheiten direkt in die feindlichen Reihen vorstoßen um dort einzelne gefährliche Ziele wie die Eisenbahngeschütze oder Flaks zu vernichten. Schließen Sie den Angriff dann vor allem von Süden her, wo man die Linien überwindet und das Dorf erobert. Die nördlichen Einheiten sollten derzeit noch nicht vorrücken, da man dort aufgrund der massiven Linien noch nicht entscheidend vorstoßen kann und von den schweren Geschützen aus dem Hinterland böse zerlegt werden kann! Versuchen Sie im Westen möglichst rasch auf die Panzerfabrik vorzustoßen, wodurch der Feind hier keine Reparaturen mehr durchführen kann und man selbst sogar Fahrende Festungen bauen darf!



Wichtig ist auch die Zerstörung des Radars, damit die Geschütze weniger häufig Ziele anvisieren können und man mit Glück durch einen Luftangriff diese gut ausschalten kann. Nachdem man erstmal die Panzerfabrik erobert hat gilt es von dort aus vorsichtig nach Norden vorzurücken und primär die starken Geschütze zu erledigen, damit man dann ganz am westlichen Kartenrand mit einigen schnelleren Einheiten bis zum Flugzeugkombinat im Nordwesten vorstoßen und dieses erobern kann! Dadurch endet der Kampf dann auch und man muss sich nicht weiter mit der feindlichen Verteidigungslinie weiter nördlich herumärgern...

8. Mission, Das HQ der Drulls

Code: 2375411

Erneut gilt es gerade in den ersten Runden die aufgestellten Truppen zu ordnen und vor allem zusammen zu ziehen, sonst erleidet man regelrecht Schiffbruch wenn man rundenlang fast 10 Einheiten abgeschossen bekommt! Ziehen Sie dazu zuerst das Flakgeschütz auf dem HQ zurück, sonst wird es von einem schweren Geschütz an der gegenüberliegenden Küste direkt zerbröseln! Weiterhin gilt es die gesamte Flotte nach Osten hin zurück zu ziehen, denn eine feindliche Armada nähert sich, die man nur mit etwas



Geschick und kompakter Taktik abwehren kann. Zusätzlich wird man die Hubschrauberflotte benötigen um die aus einem versteckten Depot südlich des HQs strömenden unbekannt Feinde abzuwehren und hier möglichst schnell und erfolgreich das Depot zu sichern. Zusätzlich wird man aber auch zahlreiche Wasserflugzeuge benötigen, was dann auch die mit einziger brauchbare Bauoption im südlichen Flugzeugkombinat darstellt. Lassen Sie diese wann immer möglich produzieren und Richtung Westen starten. Unterwegs können Sie noch einige Kampfroboter der „Jetti“ attackieren, was wegen deren mangelnder Verteidigungskraft ganz brauchbar ist um die Flugzeuge etwas Erfahrung gewinnen zu lassen. Die Hubschrauber sollten dann vor allem auch den Raketenwerfer attackieren, jedoch nicht zerstören, so daß er sich ins Depot zurück zieht und man ihn dann mit etwas Glück erobern kann! Da die feindliche Flotte noch einige Runden auf sich warten lässt und durch das einzelne U-Boot im Norden etwas abgelenkt wird (mit dem kann man nämlich definitiv nichts ausrichten außer einige Feindeinheiten kurz zu binden) sollte man zuerst dieses kleine Depot sichern und sich hier gegen einige Luftangriffe verteidigen. Nutzen Sie unbedingt die Schlacht-U-Boote gegen die schwachen Bodentruppen, damit erstere etwas Erfahrung gewinnen und so gegen die feindliche Flotte dann besser bestehen können, da sie das auch müssen! Die Bodentruppen stehen dagegen schon direkt am Feind und müssen daher auch quasi zuschlagen. Nutzen Sie zuerst alle Artillerie-Möglichkeiten und rücken Sie dann mit den Nahkampftruppen vor. In den ersten Runden muss unbedingt die feindliche Linie durchbrochen bzw. besetzt werden, was dann aber auch schon nahezu das Ende ist, denn außer einigen kleineren Vorstößen in Richtung der feindlichen Eisenbahngeschütze sollte man sich hier nun defensiv verhalten, da man einer großen Panzerarmee gegenüber steht und die Sicherung des Hafens auch erstmal Priorität hat. Dort kann man mit etwas Glück sogar das ein oder andere Schiff erbeuten, das den Verteidigungskampf dann unterstützt. Wichtiger ist jedoch erstmal die Seeschlacht. Der Feind hat es vor allem auf Ihren Flugzeugträger abgesehen, den man nicht verlieren darf, da er den Rest der Flotte repariert und versorgt!

Ziehen Sie ihn daher möglichst weit zurück und versuchen Sie ihn möglichst durch viele Einheiten abschirmen zu lassen, da gerade die feindlichen U-Boote nicht ganz leicht zu beherrschen sind. Da der Feind selbst über mehrere Träger und sogar ein Schlachtschiff verfügt ähnelt der Kampf fast einer bekannten Konfrontation der echten Weltkriegsgeschichte. Nutzen Sie daher primär die Raketen der U-Boote und die Wasserflugzeuge um die nächsten Feinde zu attackieren und entweder stark zu schwächen oder nach Möglichkeit auch



ganz zu vernichten. Nach einigen Runden sollten dann die zur Verstärkung heran eilenden Wasserflugzeuge und die fliegende Festung den ersten Ansturm erstmal abwehren können. Mit der Versenkung eines Schlachtschiffes und eines Trägers hat man dem Feind meist auch eine genügend blutige Nase verpasst, so daß er sich zurückzieht und man etwas Ruhe hat. Während man die Flotte dann etwas konsolidiert und langsam in Richtung des eroberten Hafens bewegt gilt es die Bodentruppen an Ort und Stelle zu halten und den Ansturm des Feindes kontinuierlich abzuwehren. Nach gut 10 Runden werden auch die ersten Feinde überlaufen, was man daran erkennt, daß plötzlich überall einzelne, nun verbündete Einheiten im Feindgebiet rumstehen und man ganz neue Einblicke erhält. Nutzen Sie nun wenn möglich diese neue Einsicht um nun auch in Richtung der westlichen Panzerfabrik vorzustoßen, was mit kampfstarker Unterstützung der Hochseeflotte dann auch recht gut gelingen sollte, da diese die Verteidigungslinie ordentlich kleinschießen können, bevor die eigenen Panzer dann einfach durchbrechen. Zusätzlich sollte man etwas Aufklärung betreiben und die im Hinterland gelegenen Ziele wie Geschütztürme und Flaks ausschalten, was dann auch eigentlich das Einzige ist, was Ihrer Truppe noch empfindliche Verluste beibringen könnte. Im Osten bleibt man zunächst an Ort und Stelle und wehrt einfach weiter die Angriffe ab, was dank Artillerie und mächtiger Eisenbahngeschütze auch kein großes Problem sein sollte gegen die stets unerfahrenen Panzerverbände des Feindes. Hat man im Westen der Insel erstmal die Panzerfabrik, das weiter nördlich gelegene HQ und die beiden Dörfer dort erobert, wird dem Feind eh die Energie ausgehen um weiter Panzer im großen Maßstab produzieren zu können, so daß die Eroberung der kompletten Insel nur eine Frage der Zeit ist. Versuchen Sie dabei einfach nur wenigstens mögliche, am besten natürlich gar keine, Einheiten zu verlieren und gegen schwere Ziele die Seestreitkräfte heranzuziehen. Aus der Luft wird man dabei außer durch die fliegende Festung mangels Produktionsmöglichkeiten (man kann noch nicht mal Tankflugzeuge bauen!!) kaum Unterstützung erhalten können. Nutzen Sie diese letzten Runden zum „Aufräumen“ auch direkt um die Flotte auszubauen. Im eroberten Hafen kann man sogar Schlachtschiffe und Flugzeugträger bauen, so daß man wahrlich nicht unterbewaffnet in den Kampf gehen muss! Mit Transportschiffen sollte man dann die Überführung einiger Truppen vorbereiten, was jedoch nicht ganz einfach ist, da man nur bestimmte Typen mit an Bord nehmen darf. Empfehlenswert sind Infanterie, Golem-Kampfroborer und Raketenpanzer. Ansonst braucht man glücklicherweise auch nicht viel, da die Flotte den Großteil „regelt“. Beginnen Sie den Angriff am besten von Norden her, wo man sich dann langsam zum feindlichen Hafen vorarbeitet und primär versuchen sollte die schweren Geschütze an Land beim HQ zu vernichten. Eine weitere gefährliche Batterie davon findet man südlich des Hafens, muss diesen Bereich jedoch mit einem Aufklärungsflugzeug meist „kostenintensiv“ erkunden, da der Feind hier kompakt steht und eine Eloka-Einheit das Ganze auch noch gut verdeckt. Bringen Sie daher mehrere Aufklärungsflugzeuge herbei und tasten Sie sich nur langsam zum Hafen vor. Der Gegner wird bis zur letzten Minute mit Kampfhubschraubern und Drohnen vor allem die Lufthoheit für sich verteidigen, so daß man wirklich mit einer großen Flotte herankommen muss um keine schweren Verluste zu erleiden. Hat man die schwereren Geschütze im Hinterland jedoch erstmal erledigt, kann man den Hafen erobern und unter dem Deckungsfeuer der Flotte bis zum HQ vorrücken und es erobern, womit der Kampf auch endet.

9. Mission: Das Expeditionsheer

Code: 3854653

Eine vergleichsweise kurze Mission, denn entgegen den Bemühungen des Imperators um einen stetigen Verteidigungskampf kann man die Mission bereits nach nicht einmal 10 Runden durch Eroberung des Geheimen Depots auf der kleinen Insel im Westen schon erfolgreich beenden. Hält man sich hingegen an die Befehle des Imperators wird man die Erlaubnis zur Eroberung dieses Depots erst nach über 20 Runden erhalten, wenn man den Feind schon nahezu von der Karte gefegt haben kann, denn auch die mehrmals



hereinkommenden Verstärkungen, die überall auf der Karte erscheinen sind mehr oder weniger nur lästig und durch ausreichende Absicherung der Gebäude (vor allem die Panzerfabrik und das Flugzeugkombinat im Südwesten!!) auch gut abzuwehren. In den ersten Runden gilt es wie üblich durch geschicktes Taktieren möglichst wenige Einheiten zu verlieren, was sich in gewissem Umfang auch sehr gut realisieren lässt. Entscheidend ist der Kampf um das Flugzeugkombinat, den man dank der starken Befestigung dort recht gut meistern kann, sowie die Verteidigung gegen die Angreifer auf Höhe des zentralen Dorfes, wo man die auf der nördlichen Kartenhälfte gesetzten Truppen zusammen zieht. In der ersten Runde muss man die im Südwesten direkt vor der eigenen Linie stehenden Feinde attackieren. Nutzen Sie dazu wie gewohnt alle Fernkampfeinheiten, insbesondere die beiden Fahren den Bunker, die sich durch Kreuzfeuer jeweils selbst die Feindeinheiten vor der Nase wegschießen können und so einen direkten Kampf, bei dem die Feinde sich auch verteidigen, vermeiden können. Lassen Sie die eigenen Panzer und Sturmgeschütze dagegen nicht angreifen, denn diese müssen erstmal nur die Reihe halten und die Fernkämpfer schützen. Dazu sollte man dann auch die Raketenpanzer und die Artillerie von der östlichen Linie abziehen, da man dort nicht angegriffen wird und zusätzlich noch einen Raketenpanzer, mehrere Sturmgeschütze und unbedingt auch einen Munitionstransporter vor Ort bauen um die Linien auch in den nächsten Runden halten zu können. Der Zerstörer wird nach Norden gesendet, da er eh nichts ausrichten kann und dort schonmal das Geheime Depot auf der Insel auskundschaftet. Die wenigen Truppen im Osten, die direkt neben einigen feindlichen Einheiten der „Cyborgs“ (was auch immer) stehen gilt es direkt nach Westen zurück zu ziehen, wobei man die Flak definitiv verliert. Alle anderen Einheiten weiter nördlich werden Richtung Süden gesandt, wobei man nach Möglichkeit dazu noch LKWs einsetzt und unbedingt auch Tankwagen und Munitionstransporter entlang den Straßen nach Süden bewegt. Da es direkt wieder Schnee gibt, wird das weitere Vorrücken dann zwar etwas erschwert, doch insgesamt sollte man noch ganz gut zurechtkommen, wenn man die Truppen um das zentrale Dorf sammelt und dort gegebenenfalls einige Befestigungen aushebt um den kommenden Angriffen zu trotzen. Das einzige Spähfahrzeug gilt es dabei nach Westen zu senden, wo das Wasser alsbald zufriert, so daß man das Depot erobern kann, bevor dies die Verbündeten tun, was die Mission dann jedoch nicht beendet, so daß man später gegebenenfalls nochmal anrücken muss, wenn man den Befehlen folgt. Während man im Osten dann vor allem die Truppen zusammenzieht und ein Rückzugsgefecht nach dem anderen bestreitet, gilt es im Südwesten die zweite Angriffswelle abzuwehren. Widmen Sie Ihre Angriffe dabei zunächst den eher leichteren Zielen wie Infanterie und Reparaturfahrzeuge, so daß die noch unerfahrenen Einheiten schnell aufsteigen und dann die Fahren den Festungen besser abwehren können. Sofern genügend Ressourcen über sind sollte man im Flugzeugkombinat einige Kampfhubschrauber bauen, mit denen man nach den ersten Angriffswellen Richtung Süden vorstößt, wo man bei der feindlichen Artillerie und dem schweren Geschütz im Südwesten räubern kann.

Nach etwa 6 Runden wird man dann das Depot erobern und damit die Mission auch schon beenden können, was man jedoch erst jeweils nach Ende einer Runde machen sollte, damit man nochmal die eigene Runde voll ausnutzen und etwas Erfahrung für die Truppen mitnehmen kann. Sieht die Lage auch nicht schlecht aus, sollte man das Erobern dann am besten direkt noch etwas hinauszögern und weitere Truppen zu mehr Erfahrung verhelfen. Parken Sie dazu die Eroberungseinheit am besten nördlich des



Depots, sonst wird sie bei Tauwetter untergehen. Im Osten wird man nach Abwehr des Angriffs und Eintreffen aller eigenen Kampfeinheiten dann relativ problemlos bis zum feindlichen Dorf im Südosten vorstoßen können, ab dort dann aber wieder auf stärkeren Widerstand treffen, da der Feind auch über Wassereinheiten verfügt! Im Osten ist es prinzipiell fast gleich, wobei man hier jedoch langsamer vorrücken und die eigene Versorgung sichern muss, da der Feind über viele Panzer und Raketenwerfer verfügt, die man nur mit etwas Dauerfeuer kleinkriegt. Dank der Fahrenden Bunker sollte das jedoch wirklich kein Problem sein. Achten Sie beim Vorrücken generell nur darauf möglichst keine erfahrenen Einheiten zu verlieren. Ganz im Südosten wird man dann mangels Platz nur noch langsam vorankommen, jedoch auch nur noch recht wenige Feinde treffen, so daß man diese dann auch nur noch jagen braucht bis der Imperator endlich die Eroberung des Depots anordnet. Brav!

10. Mission: Urelis

Code: 5647332



Die Mission beginnt recht entspannt, auch wenn die „Spezialeinheit“ im Südosten hoffnungslos unterlegen ist und man hier einige gute Einheiten verlieren wird! Ziehen Sie daher die Flugzeuge und den Zerstörer schnell Richtung Norden und lassen Sie die anderen Einheiten sich so teuer wie möglich verkaufen. Im Norden gilt es zunächst den westlichen Bereich mit dem Satellit aufzuklären und dann schnell per Spähtrupp die Panzerfabrik südlich des eigenen Flugzeugkombinates zu erobern. Zwar kann man die Fabrik

vorerst nicht halten, doch bekommt man durch die Eroberung einige Einheiten dazu! Rücken Sie dann im westlichen Bereich direkt Richtung Süden vor und ziehen Sie einige Truppen von der östlichen Front ab, da man dort in der „Bunkerfabrik“ schon direkt Einheiten produzieren kann und noch Unterstützung durch die Schiffe erhält. Während man im Westen schon direkt etwas vorrücken kann und etwa auf Höhe des Sees erste Kämpfe auszutragen hat, wird man sich im Osten erstmal etwas Platz freischießen müssen um überhaupt größere Manöver durchführen zu können.

Mit einem der Flugzeuge gilt es dann die feindliche Truppe zu erkunden und mit den weit reichenden Waffen der Bunker oder des U-Bootes gefährliche Einheiten hinter der feindlichen Linie zu vernichten. Zielen Sie dabei vor allem auf Raketenwerfer, Flak und Instandsetzungsfahrzeuge wodurch man den Kampf recht schnell gewinnen kann. Da man insgesamt kaum brauchbare Produktionsoptionen hat sollte man vorwiegend beschädigte Einheiten reparieren und gerade im Osten darauf achten, daß man die erste Stadt Richtung Süden selbst erobert, sonst wird man hier mangels „Durchreisemöglichkeit“ durch die Stadt und wegen der vielen, meist unnützen Einheiten der Verbündeten regelrecht stecken bleiben, was vor allem bei einsetzendem Schneefall zu einem üblen „Haufen“ führt! Aufgrund der enge im Osten gilt es dann den Hauptangriff auf die feindlichen Stellungen eher von Westen her zu führen, wozu man natürlich die Fabrik wieder erobern muss. Warten Sie gegebenenfalls bis das schlechte Wetter vorbei geht um die Truppen im Osten einigermaßen aufstellen zu können und bauen Sie unterdessen im Westen Sturmgeschütze, die recht brauchbare sind wenn man gegen die feindliche Linie anrennt, die von einigen schweren Geschützen verteidigt wird. Entscheidend sind hierbei vor allem die drei Fahrenden Bunker und die Fliegende Festung, deren Ziele stets starke Feinde, notfalls auch mitten in den feindlichen Linien, sein sollten, da diese „Prätorianer-Einheiten“ recht viel einstecken können! Da die Aufklärung dazu doppelt wichtig ist, sollte man ein oder zwei Aufklärer kreisen lassen, was gerade weiter östlich nützlich sein kann, da der Feind hier mit einem Schlachtschiff und zwei Flugzeugträgern ankommt. Da die eigene Flotte dem kaum alleine stand halten kann, braucht man etwas Verstärkung durch die Landeinheiten, also vor allem Artillerie, denn gebaute Flugzeuge sind mangels Tankmöglichkeit stets nur „Einwegkämpfer“. Hat man erstmal einen Fuß in die feindliche Linie bekommen und die ersten beiden schweren Geschütztürme erledigt, kann man sich auf die Eroberung des Dorfes Wegha konzentrieren, damit man auch dort relativ nahe an der Front Reparaturen durchführen kann. Das nächste Ziel sollte dann die Panzerfabrik südöstlich des Dorfes sein, wo man nochmal ein gefährliches Geschütz vernichten muss, was mit Hilfe der „Flotte“ gut möglich sein sollte, so daß der finale Ansturm gegen die verbliebenen Feinde um das feindliche HQ im Südwesten nur noch eine Routinearbeit ist, bei der man aus dem vollen Schöpfen kann, da der Feind ja schon lange geschlagen ist und einfach nur noch restlos vernichtet werden muss, bis man endlich eine Einheit ins HQ bekommt...

11. Mission: Kol-Lorz in Gefahr

Code: 4092664

Eine eigentlich recht einfache Mission, da man nie wirklich bedroht ist und eigentlich nur damit beschäftigt sein sollte die eigenen Verluste möglichst zu minimieren, was aufgrund des enormen Bollwerks im Südosten jedoch auch nicht ganz einfach ist. Entscheidend ist daher die Flotte, da man an Land sonst aufgrund des Nadelohrs nur mit hohen Verlusten durchbrechen kann. Ziehen Sie daher erstmal alle Schiffe und U-Boote zum Flugzeugträger im Norden, der zusammen mit dem Schlachtschiff und den beiden Schlacht-U-Booten das Rückgrat der Flotte bildet. Unterstützt durch einige Flieger und die Hubschrauber an Bord des Trägers rückt dann die gesamte Flotte vorsichtig Richtung Süden vor und vernichtet unterwegs einige kleinere Verbände und vor allem auch einige U-Boote.



An Land gilt es unterdessen erstmal den Rückzug anzutreten, denn die Verteidigungslinie beim Hafen ist definitiv nicht zu halten, denn die Drulls haben Ihren Bereich nicht nur massiv mit schweren Geschütztürmen ausgestattet, sondern auch noch eine Mittelstreckenrakete im Süden aufgebaut, deren Feuerkraft für leichte und mittlere Einheiten vollkommen ausreicht, was in Verbindung mit der feindlichen Aufklärung schnell zu empfindlichen Verlusten führen kann. Lassen Sie daher alle Fronteinheiten direkt einige Felder zurücksetzen, so daß man aus dem Kampfbereich der Türme und der Rakete herauskommt und die Feinde, die durch die Gräben nicht ganz so schnell vorrücken können, dann von der zweiten Linie her abschießen kann. Zusätzlich empfiehlt es sich die Drulls den Hafen erobern zu lassen, damit man ihn dann selbst problemlos einnehmen und sich die Kais nicht zum Feind machen braucht. Die zahlreichen Einheiten im Norden werden durch die Transportzüge und Hubschrauber dann möglichst schnell nach Süden geschafft, wo die Verteidigung einige Runden lang halten muss, was auch kein großes Problem sein sollte, da die Fahrenden Bunker und das schwere Eisenbahngeschütz bei ausreichenden Aufklärung schnell ordentliche Treffer anbringen können. Achten Sie nur auf die Munitionsversorgung, die entscheidend wird beim langen Kampf. Entlastung für die Landfront kommt dann von der See her, wo die Flotte langsam nach Süden vorrückt und sich dann der Geschütztürme und auch der Eisenbahngeschütze und Aufklärungsmittel annimmt, deren Vernichtung dann den Angriff einleiten. Am besten lässt man dazu zunächst von einem Schlacht-U-Boot den Raketenwerfer im Süden vernichten und bringt dann die Flotte langsam zum Hafen, von wo aus man alle wichtigen Ziele erreichen kann. Gehen Sie jedoch nicht zu schnell vor, da man sich Verluste eigentlich kaum leisten kann. Hat man erstmal den Wall aus Geschütztürmen um die Panzerfabrik zerstört und per Aufklärer etwas Übersicht gewonnen, können dann auch die Bodentruppen langsam vorrücken, wobei man im Osten noch einige weitere Ziele vernichten muss, die von den Schiffen nicht erreicht werden können. Senden Sie daher am besten einige frisch produzierte Panzer voraus und lassen Sie dann Fahrende Bunker und Eisenbahngeschütz die Ziele aufs Korn nehmen. Sobald der Weg einigermaßen freigeschossen ist kann man per Helikopter einige Infanteristen heranfliegen und das Flugzeugkombinat übernehmen. Ende.

12. Mission: Die Nachschublinien

Code: 7564366

Eine irgendwie recht seltsame Mission, denn einerseits spielt man diese Karte nun schon zum dritten Mal und andererseits explodiert hier der Schwierigkeitsgrad regelrecht, da man nur mit einer kleinen Rumpfarmee gegen eine enorme Feindesmasse antreten muss! Das Ziel besteht daher zunächst mal wieder darin möglichst wenige wichtige Einheiten zu verlieren, denn Verluste wird man hier insgesamt auf jeden Fall ordentlich einfahren! Wichtig ist erstmal die Übersicht zu behalten. Senden Sie dazu den Aufklärer Richtung Osten, damit er nicht sofort abgeschossen wird und ziehen Sie das U-Boot zurück. Die Bodeneinheiten im Westen rücken direkt aus der Ecke Richtung Osten vor, da dort der schwerste Angriff erfolgt. Wichtig sind hier vor allem der Fahrende Bunker und die Fliegende Festung, die man auf keinen Fall verlieren darf.



Im Osten zieht man die Kampfroboter und die schweren Panzer soweit wie möglich zurück und sammelt sich um das zentrale Dorf, damit man dort schnell Reparaturen durchführen kann, da man hier von einer massiven Artilleriefront attackiert wird, die Ihre Reihen schnell lichten wird! Von der Panzerfabrik her werden dann alle Truppen zur Front beordert und in der Fabrik selbst einige leichte Panzer gebaut, die quasi das Rückgrat Ihrer Armee darstellen und hier in Massen verheizt werden. Die ersten Runden über muss man



dann vor allem die direkt vorstoßenden Panzer mitsamt den Fahrenden Festungen ausschalten. Versuchen Sie möglichst viele erfahrene Einheiten am Leben zu halten, denn gerade die schweren Panzer sind hier ja erstmal nicht zu ersetzen und sonst wird man kaum effektiv genug Abschüsse erzielen können. Die ankommenden Flieger sind dabei noch recht einfach zu erledigen, da man hier nur die Tanker runter holen muss, damit die restlichen Vehikel quasi unbrauchbar werden. Die Infanteristen sind da schon etwas nerviger. Zwar ist der Verlust eines Gebäudes nicht so schlimm, doch um genügend Nachschub produzieren zu können braucht man natürlich so viele Gebäude wie möglich, so daß man darauf achten muss diese Ziele entweder früh genug zu deaktivieren oder die Gebäude vorher zu evakuieren und nach der Eroberung am besten direkt wieder selbst zu übernehmen. Entscheidend ist zudem die feindliche Übernahme der beiden Dörfer der Alliierten, denn diese gehen nach einigen Runden eh unter und sammeln dann in den beiden Dörfern nur noch unnötig Ressourcen an, wobei nicht mal der letzte verbliebene Panzer im Osten sich dann noch irgendwie bewegt! Manövrieren Sie daher direkt jeweils einen Infanterietrupp zu den beiden Dörfern und übernehmen Sie diese sobald alle Truppen der Kais im Westen überrannt wurden. Während an Land dann eine enorme Schlacht tobt und man meist schwere Verluste einfährt, geht es einem im Wasser nicht anders, da man hier allenfalls den feindlichen Kreuzer durch das U-Boot und die Hilfe einer Artillerie-Einheit zerstören kann und ansonst alle Einheiten versenkt bekommt, was man auch nicht verhindern kann. Konzentrieren Sie sich daher auf den Landkampf. Während man im Westen durch „Bunker und Festung“ noch ganz gut standhalten kann, wird man im Osten immer stärker von einer massiven feindlichen Artillerie-Streitmacht zerschossen. Versuchen Sie diese durch Heranrücken des Bunkers mit seinen weitreichenden Kanonen oder durch Vernichtung des Radarfahrzeuges aufzubrechen, denn die leichten Panzer werden meist abgeschossen bevor sie in Schlagreichweite kommen. Hat man diese Truppe aber erstmal aufgebrochen wird man sich dann auch meist etwas Luft verschaffen können, da selbst die schweren Panzer des Gegners gegen eine Übermacht an leichten Panzern (Stichwort Klemmen und Blocken!) keine dauerhafte Chance haben. Rücken Sie daher Richtung Süden vor und versuchen Sie die gebauten Panzer und Haubitzen etwas an Erfahrung gewinnen zu lassen. Erobern Sie dann die westliche Fabrik und halten Sie auf dieser Höhe die Stellung bis man für den finalen Angriff ein ordentliches Heer primär aus Sturmgeschützen, leichten Panzern und Haubitzen zusammen gestellt hat. Unterstützt durch ein Aufklärungsflugzeug rückt man dann auf die feindlichen Stellungen vor, die zwar von allerhand Panzern „blockiert“ werden, jedoch glücklicherweise ansonst nicht ganz so schwer befestigt sind, so daß man nur einige schwere Geschütztürme fürchten muss. Da man keine Tankflugzeuge bauen kann ist die Luftwaffe hier auch keine Option, so daß man den Feind einfach mit Unmengen Sturmgeschützen und einer erfahrenen Artillerie brutal kleinschießen muss. Die Ausradierung des Feindes bis zum HQ im Südwesten hin ist dann zwar eine langwierige, aber keine zu anspruchsvolle Aufgabe mehr, die man jedoch auch geschickt nutzen sollte um möglichst viele Einheiten an Erfahrung gewinnen zu lassen und die Verluste der ersten Runden etwas kompensieren zu können.

13. Mission: Skom

Code: 8264241



Und zur Entspannung nun eine regelrecht langweilige, weil wenig anspruchsvolle, nur lang dauernde Mission. Es gilt zunächst die Bodentruppen im Südosten gegen die angreifenden Feinde zu koordinieren, wobei das keine sonderlich schwierige Aufgabe ist, da der Feind hauptsächlich über leichte Einheiten verfügt, mit denen man ganz gut fertig wird. Um dann jedoch zum Angriff übergehen zu können braucht man etwas mehr Feuerkraft. Dazu muss man dann die, im Norden stehenden, Flotte an Versorgungsschiffen zum Hafen bringen und entladen, denn darin steckt die andere Hälfte Ihrer Armee, die Sie auch dringend brauchen werden, da die Produktionsmöglichkeiten mal wieder recht bescheiden sind. Es gilt dazu die kleine Flotte aus dem Norden sicher zum Hafen zu manövrieren, wobei man alle Schiffe der restlichen Flotte aufbieten muss um die kleine Insel in der Kartenmitte zu erobern, wo der Feind seinen Hafen hat und verteidigt, denn das Umfahren dieses Bereichs dauert ansonst zu lange. Zusätzlich ist es recht praktisch direkt einen zweiten Hafen zu haben und sich darum nicht später noch kümmern zu müssen. Dank der mächtigen U-Boot-Waffe sollte man mit den feindlichen Schiffen keine großen Probleme haben, da die zu Beginn auch noch getrennt sind und erst später Verstärkungen durch größere U-Boot-Verbände aus dem Süden erhalten. Vernichten Sie daher schnell die feindlichen Ziele um die kleine Insel und nehmen Sie den Hafen und das Dorf auf der Insel per Transporthubschrauber schnell ein. Geht man geschickt vor kann man sogar den feindlichen Flugzeugträger erbeuten, wenn man ihn vorher nur „sturmreif“ geschossen hat. Da aus dem Norden sonst keine Gefahr droht kann man die Transportschiffe in Ruhe zu den eigenen Truppen bringen und gleichzeitig die See zwischen den beiden Häfen mit der Flotte verteidigen. Bis die Verstärkung dann an Land eintrifft wird man zwar dort recht gut zurecht kommen, da keine zu starken Angriffe erfolgen. Trotzdem sollte man die Verteidigung etwas stärken indem man einige Jagdbomber oder ein Schlachtschiff baut, was dann die eigene Feuerkraft ausreichend verstärkt um alle Angriffe und Eroberungsversuche sicher abwehren zu können. Sobald die Truppen sicher angelandet und aufgestellt sind, was aufgrund der meist schon etwas wässrigen Böden nicht ganz einfach wird, kann die Offensive beginnen. Bringen Sie dazu unbedingt zuerst einige Aufklärer herbei und lassen Sie die feindlichen Einheiten in Reichweite durch Haubitzen, Schlachtschiffe und das Schlacht-U-Boot sturmreif schießen. Unterdessen fährt ein Schlachtschiff zur nördlichen Küste, wo es die feindliche Truppe um das Dorf attackiert und, ganz wichtig, das schwere Geschütz auf dem feindlichen HQ vernichtet. Die Truppen hier werden zusätzlich durch Jagdbomber dezimiert, da der Feind hier keine Luftverteidigung hat. Rücken Sie dann mit Bodentruppen nach und erobern Sie das Dorf. Ab jetzt rückt dann die gesamte Front vor und attackiert die gegnerischen Linien, die nur mit leichten Einheiten besetzt sind und gegen Ihre starken Truppen mit überlegener Reichweite keine große Chance haben. Mit einigen Jagdbombern kann man zudem ins feindliche Hinterland vordringen, wo es nur wenig Luftverteidigung gibt, und dann die relativ gefährlichen Einheiten des Feindes noch zusätzlich unter Feuer nehmen.



Im Westen rückt man am besten mit dem größten Teil der Flotte entlang der Küste vor und lässt das Schlacht-U-Boot und ein weiteres Schlachtschiff die Feinde in Reichweite attackieren, wodurch die Eroberung des ersten Flugzeugkombinates mitsamt des naheliegenden Dorfes kein Problem sein sollten. In einer Zangenbewegung vernichtet man dann die Reste der feindlichen Linie unterhalb des HQs und sichert sich alle weiteren Gebäude. Dabei muss man meist doch einige Infanteristen heranzuführen, denn der

Feind hat zwar vornehmlich nur leichte Einheiten, doch setzt diese recht geschickt ein wenn es um das Erobern von Anlagen geht. Gerade die feindlichen Spähtruppen und Buggys sind ein eher nerviges Element, die den Vormarsch doch verzögern können. Wirklich zu stoppen ist der jedoch nicht. Südlich der Panzerfabrik wird man nur noch auf wenig Widerstand und vor allem große Flächen stoßen. Bevor man sich hier vorwagt sollte die Flotte jedoch noch schnell den Raketenwerfer der Cyborgs im Süden vernichten, sonst wird man manchen Verlust beklagen müssen. Der Sieg ist dann jedoch nur noch eine Frage der Zeit, denn auch das im Südosten postierte Schlachtschiff kann daran nichts ändern, da es sich nicht bewegt (wie beispielsweise auch eine kleine feindliche Kampfgruppe im Nordwesten). Sobald die Flotte keinen Beitrag mehr zum Kampf an Land leisten kann, sollte man die wichtigsten Einheiten wieder nach Norden verlegen und dort mit den Vorbereitungen fürs Übersetzen zur westlichen Insel beginnen. Bringen Sie dazu nicht mehr im Süden benötigte Einheiten heran und verschiffen Sie diese, wobei man nicht zu viele braucht, da die eigene Armada den weitaus größten Teil des Widerstandes brechen wird. Das Problem, daß man manche Einheiten am feindlichen Hafen nicht anlanden kann, weil die Fahrzeuge nicht in den Hafen passen (was jedoch nicht geschehen sollte, wenn man seine Einheiten nur am eigenen Hafen verlädt), kann man dadurch lösen, daß man sie einfach so an der Küste entfrachtet, wobei man dann aber auf feindliche Kräfte achten muss, oder das Schiff einfach direkt nach der Übernahme des Hafens durch eine „kompatible“ Einheit in den Hafen selbst steuert. Dann kann man auch problemlos aus dem Hafen vor rücken und das Zielgebäude („Hol-Lonk“) einnehmen. Zuletzt muss man dann noch die kleine Insel im Südwesten („Texol!“) sichern. Das kann man aufgrund geringer feindlicher Aktivitäten aber auch so nebenbei mit einer kleinen Flotille oder einer „Lufttruppe“, die aus einigen Jagdbombern und einem Transporthubschrauber mitsamt einem Infanterietrupp besteht, erledigen. Nützlich ist nebenbei auch noch die „sinnlose“ Produktion von Einheiten auf der eroberten Insel, denn durch die vier Trainingscamps, die man hier erobern kann, werden neu produzierte Einheiten direkt mit vier Sternen ausgezeichnet und diese sollten dann gegebenenfalls vernichtete Einheiten in Ihrer Kernarmee ersetzen und so die nächste Mission vielleicht etwas erleichtern...

14. Mission: Der Panzerkeil

Code: 3243554

Da Der Imperator inzwischen sogar zu beschäftigt ist um noch halbwegs brauchbare Missionsbriefings abzuhalten gilt es erstmal das Missionszielvideo aufzurufen. Anschließend beginnt dann aber auch wieder eine Leidensphase, denn die Truppen sind mal wieder interessant aufgestellt. Die Einheiten im Nordosten sind dabei nahezu völlig nutzlos, da man sie eigentlich nicht von der Insel bekommt und sie dort nur dazu genutzt werden können den Ausgang des



Flugzeugkombinates zu blockieren, so daß nur ab und zu ein Hubschrauber und keine der zahllosen Infanterie-Einheiten entwischt, den man dann vom Himmel holen muss, da dieser ansonst die hilflosen Raketenpanzer malträtiert. Die eigentliche Action geht dann aber fast nur im Süden und Osten ab. Zerstören Sie dazu direkt in der ersten Runde die Brücke zur südwestlichen Insel der Cyborgs mit dem Kampfroboter und einer Haubitze und beginnen Sie dann direkt mit dem Verlagern der meisten Truppen Richtung Osten, wo man unbedingt die Panzerfabrik hinter der östlichen Brücke einnehmen muss. In der Mitte wird man dank der Geschütztürme, des Fahrenden Bunkers und der Haubitzen alle Angriffe, die über die Brücke kommen gut abwehren können. Zusätzliche Luftangriffe werden mit der vorhanden Luftabwehr abgeschmettert. Sollten Sie im Osten jedoch nicht ganz so gut zurecht kommen, empfiehlt es sich gegebenenfalls auch diese Brücke abzurechen und alle Truppen nach Osten zu verlagern und so lange den dortigen Kampf um die Panzerfabrik noch etwas auszusetzen und sich erstmal bei dem eigenen Dorf zu halten. Normalerweise sollte man den Kampf im Osten jedoch auch mit den vorhandenen Mitteln recht gut führen können, wobei man aber natürlich auch immer etwas Glück bei der Sache braucht. Bringen Sie zunächst alle Einheiten auf einen Kurs Richtung Süden und attackieren Sie die feindlichen Stellungen um die Fabrik in einer „einseitigen Zangenbewegung“ von Osten oder Norden her, so daß man es jeweils nicht mit allen Einheiten bzw. Geschütztürmen zu tun bekommt. Wichtig ist, daß man schnellstens das Gebäude erobert und dann mit Einheiten zustellt bzw. diese stets direkt reparieren kann ohne, daß der Feind das Gebäude ständig zurück erobert, was manchmal gut gelingt, da der Feind sich den Zugang selbst mit den Panzern verstellt, die aus den Schützengräben nie heraus rücken, manchmal jedoch auch schiefeht, wenn die Drulls mit schnellen Spähtrupps anrücken. Hat man aber erstmal eine Seite der Verteidigung überwunden und rücken die eigenen Einheiten von Süden her nach (vor allem Artillerie und Raketenpanzer), sollte man den undynamischen Kampf dann auch bald gewonnen haben, was den Verlust des Dorfes mehr als ausgleicht, da man endlich nun auch etwas produzieren kann. Zunächst gilt es jedoch die Verteidigung zu stärken und die Truppen zu reparieren. Da man eigentlich auch nur Raketenpanzer produzieren kann, sollte man davon einige bauen und dann direkt wieder das Dorf nördlich der Fabrik und das Flugzeugkombinat westlich davon erobern. Bei letzterem muss man jedoch arg vorsichtig vorgehen, denn der Feind hat nördlich davon eine Geschützturmbatterie, die mit Bodeneinheiten in Reichweite kurzen Prozess macht, weshalb eine Offensive über die zentrale Brücke auch ziemlich schnell in einem Fiasko endet und noch unterbleiben muss! Durch die Eroberung enden dann jedoch auch die Hubschrauberangriffe auf Ihre Truppen im Süden bzw. man könnte selbst welche starten, sollte die Ressourcen aber besser erstmal anderweitig investieren. Wichtig ist, daß man, wie eigentlich am besten bei jedem Gebäude auf dieser Karte, einige Truppen in der Nähe postiert um bei einer feindlichen Übernahme direkt wieder zurück schlagen zu können, denn der Feind setzt hier fast überall auf schnelle Spähtrupps, die vor allem weiter nördlich und in größerer Zahl äußerst nervig sein können.

Nach der Rückeroberung des Dorfes nördlich der Panzerfabrik wird man dann vor allem damit beschäftigt sein Übernahmeversuche abzuwehren und seine Truppen aufzubauen.

Empfehlenswert ist der Bau von Spionagesatelliten im Flugzeugkombinat sowie eines Mittelstreckenraketenwerfers, welche im Kombination extrem wirksam sind und beispielsweise zur gefahrlosen Ausschaltung der feindlichen Geschützturmbatterie nahe der Kartenmitte genutzt werden können. Das



ermöglicht dann das Übersetzen der restlichen Einheiten beim HQ und die Eroberung der Anlagen westlich und des Dorfes nördlich des Flugzeugkombinates. Aufgrund der stark verteilten feindlichen Truppen und den großen Abständen zwischen den Anlagen kann man dann jedoch nur recht langsam ohne große Verluste vor rücken und sollte sich erstmal um die Anlagen nördlich der Waffenfabrik kümmern, die entlang einer Straße auch bei schlechterem Wetter noch ganz gut zu erreichen sind. Zusätzlich empfiehlt es sich mit einem Transporthubschrauber endlich die Truppen im Nordosten zu entlasten bzw. die dortige Fabrik endlich einzunehmen. Das feindliche HQ liegt natürlich ganz im Nordwesten, so daß man mehr oder weniger die ganze Karte sichern muss um seine Truppen zum letzten Schlag zusammen ziehen zu können. Da man aber inzwischen die Oberhand hat und mit einigen Mittelstreckenraketen und Satellitenaufklärung alles prima wegblasen kann, ist das nur noch eine Frage der Zeit und Geduld (50 Runden aufwärts!). Den finalen Schlag gegen das gut gesicherte HQ kann man dann mit einer guten Truppe (dank der vielen Trainingslager werden neu ausgehobene Truppen schon einiges an Erfahrung vorweisen können!) am besten aus östlicher Richtung führen, da man dort noch einige Anlagen in der Nähe hat und somit näher am Kampf noch einige Einheiten ausheben kann.

15. Mission: Terdon

Code: 5487436

Auch wenn der Imperator gerade mal nicht zu erreichen ist, muss man den Kampf fortführen. Das wird in den ersten Runden aber mal wieder auch nicht ganz leicht. Der Feind greift massiv an. Vor allem aus südlicher Richtung wird dabei die Verteidigungslinie durchbrochen, so daß man erst gar nicht versuchen sollte partout die Stellung halten zu wollen. Versuchen Sie daher in der ersten Runde noch möglichst viele Feinde zu vernichten oder treten Sie auch direkt den Rückzug an. Wichtig ist, daß die schweren Einheiten wie Fahrender Bunker, Raketenpanzer und Fliegende Festung möglichst erhalten bleiben und man damit in jeder Runde zahlreiche Abschüsse feiern kann. Zusätzlich wird man neben dem Rückzug zum Flugzeugkombinat aber auch noch einige Truppen aus der nördlichen Verteidigungslinie heranziehen müssen. Wählen Sie hier am besten einige schwere Panzer, einen Raketenpanzer, den Fahrenden Bunker und einige Kampfroboter aus, die direkt gen Süden geschickt werden. Zusätzlich werden in der Fahrzeugfabrik wann immer möglich leichte Panzer gebaut und möglichst schnell an die Front verlagert. Den kurzfristigen Verlust des Flugzeugkombinates kann man zwar ruhig in Kauf nehmen, sollte jedoch auch stets möglichst eine Rückeroberung in petto haben, wenn man dadurch Einheiten erobern kann. Zusätzlich gilt es darauf zu achten, daß man das Dorf „Alt Terdon“ und den Hafen nicht verliert. Zwar sind diese Stätten nicht unbedingt entscheidend, wenn der Feind hier jedoch instandsetzen und neue Einheiten bauen kann ist das doch recht unangenehm.

Ziehen Sie dazu auch die gesamte Flotte beim Hafen zusammen. Zwar wird man den Feind mit seinen wenigen Einheiten problemlos niederkämpfen können, doch da man auch sonst keine Verwendung für den Flugzeugträger und das Schlacht-U-Boot hat und stattdessen nur mit den beiden Zerstörern überhaupt noch etwas machen kann, sollte man nichts riskieren. Zugleich wird man im Norden auch in den ersten Runden etwas Action haben. Dank des Mittelstreckenraketenwerfers und der erfahrenen Fahrenden Bunker, sollte man jedoch schnell alle Feinde in Reichweite vernichten und so das Dorf sichern können. Entsenden Sie dann auch direkt alle drei Bunker Richtung Südwesten um den Feind schnellstens auch aus dieser Richtung attackieren und damit die nördliche Front etwas entlasten zu können. Im Süden sollte man nach etwa zehn Runden dann dank der nachrückenden leichter Panzer und der sonst nun absolut erfahrenen Kräfte die Lage unter Kontrolle bringen können. Nutzen Sie unbedingt auch die beiden Zerstörer, die im „Kanal“ anrückende Feinde attackieren können. Wichtig ist hier vor allem die Aufklärung. Versuchen Sie möglichst beide Radarfahrzeuge zu erhalten, denn damit kann man die feindliche Truppe besser einschätzen und wichtige Artillerie-Einheiten im Hintergrund vernichten oder durch einen gezielten Vorstoß neutralisieren. Zusätzlich sind vor allem die vielen Infanterie-Einheiten und Spähtrupps zu beachten, die es auf Ihre Gebäude abgesehen haben, jedoch auch glücklicherweise recht schnell vernichtet sind. Sobald die Front im Süden stabilisiert ist und die nördliche Front durch die anrückenden fahrenden Bunker entlastet wird, kann man auch langsam in die Offensive gehen. Die sollte zunächst nur im Norden stattfinden. Sichern Sie sich dazu die beiden Dörfer „Oria“ und „Telhem“, wodurch man dann genügend Ressourcen bekommt um seine Armee weiter auszubauen. Vor allem mit Jagdbombern und den reparierten erfahrenen Einheiten rückt man dann gegen Westen vor, wo der Feind noch zwei Fabriken recht heftig verteidigt. Mit einer breiten und gut angelegten Offensive sollte man die jedoch auch recht problemlos einnehmen können. Die vielen Minen werden dabei durch ein Luftkissenboot einfach „überfahren“ und übernommen und dann zur Verteidigung eingesetzt, was den Angriff deutlich beschleunigt. Zuletzt muss man dann Richtung Südwesten vorrücken, wo der Feind dann jedoch noch zwei schwere Geschütztürme hat, die einem zusetzen können. Bereiten Sie daher die Offensive durch einen Angriff mit Jagdbombern vor und lassen Sie dann alle verfügbaren Einheiten auf das HQ zustürmen, so daß dessen Eroberung dann innerhalb weniger Runden erledigt ist und man sich erst gar nicht mehr mit den Feinden weiter östlich beschäftigen muss.



16. Mission: Entscheidung über Skom

Code: 1353411

Völlig überraschend wird man hier zu Beginn quasi keinen Feind sehen und rundenlang auch keinen Kontakt haben wenn man nicht vorrückt. Vernichten Sie daher erstmal die beiden Feindeinheiten in Form der Radarstellung im Westen und des Infanterietrupps im Osten und beginnen Sie dann mit dem Aufbau der Infrastruktur. Durch die Wetterverhältnisse bedingt empfiehlt es sich nämlich zunächst die beiden zu



erobernden Dörfer „Ultan“ und „Gatrebil“ mit den restlichen Anlagen zu verbinden, denn nur so kann man vor allem auch die Spritversorgung sicherstellen. Auch wenn sich das Wetter scheinbar nie ändert (zumindest bis Runde 50 „evaluiert“) sollte man dann doch die zugefrorenen Seen oder was diese Felder im Westen und Osten auch immer sein mögen, meiden. Da man zunächst keinen Feindkontakt hat und sich nur genüsslich das Zerschlagen des drullischen Reiches ansehen kann, empfiehlt es sich im Hinterland ein ausgebautes Wegenetz aufzubauen, das die Dörfer miteinander verbindet. Wichtig ist die Eroberung von „Ultan“, wo man noch zahlreiche Einheiten sichern kann, die den Ausbau dann besser voran bringen! In der Fahrzeugfabrik baut man zunächst ein gutes Dutzend Raketenbuggys, die zunächst für die Aufklärung sorgen, die hier wichtig und recht schwierig ist, und später dann auch „Hit-and-Run-Attacken“ auf den ziemlich trägen Feind ausführen. Zusätzlich sollte man noch einige Raketenwerfer, Panzer und Sturmgeschütze bauen, damit wirklich nichts schief geht! Die Beförderung zur Front kann hier durch die LKWs unterstützt werden, was ein schnelles Vorrücken deutlich erleichtert! Anschließend rückt man langsam vor und erkundet unbedingt das Gebiet vor einem per Buggy, da man nur mit einem Radarfahrzeug sonst nicht viel sieht. Hat man eine Frontlinie, die sich fast über die ganze Karte zieht, kann man dem Feind gut begegnen. Den ersten Kontakt hat man dabei zumeist in der Kartenmitte, wo eine feindliche Armee mehr oder weniger passiv auf Ihre Vernichtung wartet. Versuchen Sie diese einzukreisen, per Artilleriefeuer zu schwächen und mit den Buggys ihrer eigenen Artillerie zu berauben, so daß die restlose Vernichtung dann wirklich ein leichtes ist. Im Westen trifft man entlang der Straße auf etwas weniger Widerstand, so daß man recht schnell das Dorf Both sichern kann. Auf dieser Position muss man sich dann meist etwas halten und die fliehenden Panzerverbände des Feindes abwehren, die sich um das Dorf konzentrieren wollen. Da man im Osten ab hier nur noch eher schlecht voran kommt, gilt es die Truppen auch etwas nach Westen schwenken zu lassen, so daß man dort mit geballter Feuerkraft bald alles geregelt haben dürfte. Im Osten kann man unterdessen mit einigen Buggys und Infanterie-Einheiten recht mühelos das Dorf „Ekmo“ auf dem Plateau und das nordöstlich davon gelegene geheime Depot sichern und nebenbei noch einen Mittelstreckenraketenwerfer vernichten. Die nächste und letzte zu knackende Festung liegt dann wieder in der Kartenmitte und ist mit zwei schweren Geschütztürmen etwas härter, jedoch aufgrund der allgemeinen Trägheit oder fast Inaktivität des Feindes auch kein großes Problem. Tasten Sie sich einfach heran und stürmen Sie dann mit allen Einheiten auf die Verteidiger ein nachdem diese von den Buggys schon etwas weichgeklopft wurden. Das dahinterliegende HQ ist noch schlechter geschützt, so daß man es mehr oder weniger im Sturm nehmen kann oder alternativ noch die Anlagen im Westen und Osten sichert und dadurch noch einige Einheiten zu etwas mehr Erfahrung verhilft. Übrigens: Halten Sie das Instandsetzungsfahrzeug möglichst nahe hinter der Front. Zwar wird man auf seine Reparaturkünste nur eher selten zurück greifen müssen, doch es ist geländegängig und kann dadurch liegen gebliebene Fahrzeuge mit Sprit versorgen wenn der Straßenbau noch nicht bis dahin vorangekommen ist und dadurch die Tanklaster nicht an die Einheiten heran kommen.

17. Mission: Der Hafen von Magalo

Code: 4524338



Sie beginnen mit einer kleinen Flotte und einigen Truppen im Dorf auf der Insel. Verladen Sie Letztere direkt auf das Transportschiffe und erkunden Sie mit einem der Scoutboote die feindliche Flotte vor dem Hafen. Es gilt nun geschickt vorzugehen, damit man das feindliche Schlachtschiff erobern kann! Lassen Sie dazu das eigene Schlachtschiff auf das Feindliche feuern, wodurch dieses so beschädigt wird, daß es in den Hafen muss. Das Schlacht-U-Boot versenkt einen der feindlichen Kreuzer und die eigenen

beiden Kreuzer das feindliche U-Boot. Der Flugzeugträger kann ebenfalls noch gegen die Feinde eingreifen, dank der Verbündeten sollte man jedoch keine Schwierigkeiten bekommen, denn der Feind wird sich auch erstmal der Patrouillenboote annehmen. Von denen sollte man aber mindestens eins, besser sogar zwei unbedingt retten, denn ihre überlegene Aufklärungsreichweite ermöglicht den schweren Geschützen der restlichen Flotte erst das Auffinden der Ziele! Wichtig ist nun schnell auf den feindlichen Hafen vor zu rücken, dort möglichst per Reparaturschiff die beiden Minen zu sichern und gleichzeitig das feindliche Schlachtschiff stets so stark zu beschädigen, daß es immer wieder in den Hafen muss, wo man es dann schnellstens per Eroberung des Hafens ebenfalls erobert. Achten Sie bei diesen Manövern jedoch unbedingt auf das Überleben des Transportschiffes mitsamt der kleinen Landarmee! Dank zweier Schlachtschiffe und des Schlacht-U-Bootes hat man dann auch wahrlich genug Power um jeden Angriff auf den Hafen vernichtend abzuschmettern! Nach der Sicherung des Hafens gilt es dann direkt auf das nahe feindliche Dorf „Magalo“ vor zu rücken. Zerstören Sie dazu spätestens jetzt die feindliche Artillerie, die sonst auch den Schiffen gefährlich werden kann (!!!) und versuchen Sie die feindlichen Panzerkräfte jeweils nur stark zu beschädigen, so daß sie sich ebenfalls zur Reparatur zurück ziehen und dann durch vorrückende Infanterie erobert werden können. Das wird man jedoch nicht bei allen erreichen, aber selbst einige wenige Panzer sind nützlich, denn so bald wird man keine gute Produktionsmöglichkeit bekommen und vor allem mit Flakpanzern auskommen müssen! Während die Truppe sich dann um „Magalo“ einrichtet und Angriffe aus dem Norden abwehrt, gilt es schnell noch das westlich des Hafens gelegene „Wix“ zu erobern. Schöner Name. Von den beiden Dörfern der Gegenunion im Westen sollte man dann aber Abstand nehmen, denn deren Einheiten sind zwar keine große Gefahr, doch dieser Feind bleibt neutral bis man ihn bewusst attackiert oder seine Dörfer erobert. Kommt man jedoch nicht zurecht, könnte die überraschende Übernahme eines Dorfes der Gegenunion jedoch durchaus eine Option sein, wenn man die anrückenden Feinde recht einfach durch die eigene Flotte vernichten kann! Entscheidender ist jedoch der Kampf um „Magalo“, wo man am besten einige Stellungen aushebt und die ersten Flakpanzer zur Verteidigung postiert. Unglücklicherweise liegt man hier aber auch meist direkt in Reichweite eines Geschützturmes, so daß ein kurzer Vorstoß zur Vernichtung des Turmes mitsamt einer Fahrenden Festung durchaus empfehlenswert ist, da man dank der Feuerunterstützung von See her meist auch noch einige weitere feindliche Kräfte vernichten kann. Ziehen Sie sich anschließend jedoch wieder zurück, denn der Widerstand ist hier noch etwas zu stark und es gilt erstmal die eigenen „Flakpanzerverbände“ an den anrückenden Feinden „zu reiben“ bis die eigenen Truppen deutlich an Erfahrung gewonnen haben (durch Ausnutzung von Massenvorteilen und geschickter Strategien wie Blocken und Klemmen). Die nächsten Ziele liegen dann im Osten entlang der Uferstraße können jedoch erst erreicht werden wenn die feindliche Artilleriegruppe vernichtet ist, die dort im Wald lauert.

Meist kommen diese Einheiten nach etwa einem Dutzend Runden von alleine heran und können vernichtet werden, wenn man erst noch mit Panzern in den Wald vorrücken muss um diese zu neutralisieren, da diese sonst die vorbeiziehenden Einheiten zerschlagen, wird es deutlich schwieriger. Setzen Sie in diesem Fall erstmal nur neu ausgehobene Panzereinheiten ein und bringen Sie erst später die erfahreneren Einheiten aus dem Westen heran um den eigentlichen Vorstoß zu führen. Dieser erfolgt dann in



jedem Fall mit den ersten Flakpanzerveteranen der Verteidiger im Westen, die natürlich neue Einheiten erhalten, die sich dann weiter mit den anrückenden Feinden duellieren und so eine weitere erfahrene Flakpanzerarmee aufbauen. Die Eroberung der beiden feindlichen Dörfer entlang der Straße im Osten ist dann kein großes Problem, da man auf quasi keinen Widerstand trifft. Führen Sie jedoch unbedingt Tank- und Munitionsfahrzeuge mit, da es größere Entfernungen zu überbrücken gilt. Zerstören Sie dann am besten direkt auch noch die feindliche Radarstation im Wald und bereiten Sie sich auf Gefechte nördlich des Dorfes „Etrul“ vor, wo man auf stärkere Panzerverbände trifft, die einen Vorstoß erstmal unmöglich machen, jedoch auch vor Angriffen auf den Süden abgehalten werden müssen. Halten Sie diese Stellung dann dort einfach erstmal und attackieren Sie die Drulls nördlich des Hafens. Dort rückt man mit einer größeren Armee auf das Dorf „Edo“ vor und zerschlägt möglichst schnelle alle Feinde in Reichweite der Flotte. Anschließend sichert man das Dorf, das als neue Operationsbasis dient um die östliche Panzerfabrik zu erobern, was dann aber schon etwas schwieriger wird, da man gegen viele schwere Panzer vorgehen muss. Einzelne, mangels Sprit liegen gebliebene, Fahrzeuge sollte man jedoch ignorieren bzw. nicht angreifen, da diese dies meist auch nicht tun und dann später von der in der Fabrik gebauten Artillerie als Ziele genutzt werden können um der Artillerie etwas Erfahrung zu verschaffen. Sobald man dann auch diese Position gesichert hat gilt es einen massiven Vorstoß gegen die feindlichen Befestigungen im Nordosten zu führen. Attackieren Sie dazu etwa mit einem Dutzend Flakpanzer von Süden her die Verteidigungslinie im Osten, wo man recht schnell zur Fabrik und dem Dorf vorstoßen kann. Sobald man die Linien durchbrochen hat sollte man zudem einige Einheiten nach Möglichkeit in die nordöstliche Ecke senden, wo ein Mittelstreckenraketenwerfer für Ärger im gesamten Bereich sorgt! Das nächste größere Hindernis ist die doppelte Verteidigungslinie in der Schlucht, die mit einem schweren Geschützturm bewaffnet auch gut austeilen kann und schwer zu knacken ist. Attackieren Sie daher am besten direkt aus beiden Richtungen und möglichst auch mit etwas Artillerie und den eroberten Panzern, damit man nicht zu massive Verluste unter den Flakpanzern oder gebauten leichten Panzern hat. Zusätzlich empfiehlt sich die Zerstörung der Radaranlage im Wald nördlich der feindlichen Stellungen, dank deren auch die Geschütze der Anlagen weiter nördlich noch Ihre Einheiten erfassen können! Hat man die Verteidigungslinien aber erstmal vernichtet, sollte man einige Runden lang seine Wunden lecken und dann noch einige weitere Einheiten für den finalen Angriff auf die beiden Flugzeugkombinate bauen. Empfehlenswert sind hierbei vor allem Haubitzen und Raketenbuggys, eventuell noch einige schwere Panzer. Mit den schnellen Einheiten rückt man damit etwa in Höhe des Dorfes Edo Richtung Norden vor und versucht dort das Dorf am Straßenende zu erobern und dabei nicht von den feindlichen Geschütztürmen der Verteidigungslinie erwischt zu werden. Vom Dorf aus entsendet man dann einige Einheiten nach Westen, wo man in der nordwestlichen Ecke, das erste Flugzeugkombinat ohne große Probleme erobern und dort dann einige Aufklärungsflugzeuge bauen kann. Mit diesen kann man dann die feindlichen Linien, die wirklich äußerst kompakt stehen (und mangels Platz auch einfach müssen!), ausspionieren und so eine Truppen dann für den Angriff optimal aufstellen.

Dieser ist dann auf jeden Fall relativ verlustreich, da man die feindlichen Geschütze einfach nicht direkt erledigen kann. Rücken Sie daher am besten einfach mit allen verfügbaren Einheiten los und nutzen Sie für die äußerst empfindliche Artillerie nach Möglichkeit Eloka-Störsender. Dank der massiven Überlegenheit sollte das langsame Erobern und Vernichten aller Feinde im engen Tal bis zum zweiten Flugzeugkombinat dann aber nur eine Frage der Zeit sein...

18. Mission: Vor Hallwa

Code: 6731244

Endlich gibt's auch mal wieder direkt zu Beginn einen ordentlichen Kampf! Um genau zu sein sogar deren Zwei. Im Osten wird man hinter der „Brücke“ jedoch erstmal nur die Stellung halten müssen und sollte sich dort dann auf keine großen Offensivmanöver einlassen. Attackieren Sie dazu zunächst die feindliche Artillerie und versuchen Sie sich etwas aus der „Umklammerung“ freizukämpfen, damit man die Einheiten untereinander auch etwas manövrieren kann. Zusätzlich rückt man die Kämpfer aus den hinteren Reihen nach, wobei vor allem der



Raketentanzern und die Flieger hervorzuheben sind. Letztere müssen mangels Tankfliegern so oder so nahe des Flugzeugkombinates bleiben, da sie sonst einfach vom Himmel fallen. Der zunächst wichtigere Kampf wird im Norden um die Fahrzeugfabrik geführt. Rücken Sie mit den Truppen vorsichtig über die Brücke vor und erkunden Sie vorsichtig die feindlichen Linien, die mit einigen schweren Geschützen ausgestattet eine ordentliche Gegenwehr leisten können. Wichtig ist daher, daß man den einzelnen Transporthubschrauber mit einer Infanterieeinheit heranbringt und damit dann schnell die eigentliche Fabrik erobert, damit der Feind dort nicht ständig Reparaturen durchführen kann. Allgemein wird man zur Unterstützung der Aktionen sich noch etwas Hilfe erobern können, da man hier ganze zwei versteckte Depots in Reichweite hat, die bei Nichtnutzung nur von den Verbündeten erobert werden und dann wirklich nutzlos sind! Das wichtigere Ziel liegt westlich des Flugzeugkombinates am Gebirge und enthält einen Mittelstreckenraketenwerfer! Sehr fein! Das zweite Depot liegt ganz im Nordwesten nahe der Fahrzeugfabrik. Dieses kann man vor der Eroberung der Fabrik durch die „Hubschraubertruppe“ erledigen lassen. So gestärkt sollte die Sicherung der Fabrik dann auch wirklich kein Problem sein. Regenerieren Sie dann hier Ihre Truppen und stellen Sie sich nach Osten hin auf. Der Hauptkampf verlagert sich nun an die zentrale Front beim Fluss. Dank der Artillerie-Einheiten wird man zwar recht gut zurecht kommen, muss doch aber vor allem auch auf die Munition achten! Zusätzlich wird man durch das eigene Störfahrzeug recht gut getarnt. Um diese zu verbessern sollte man den feindlichen Aufklärer in Reichweite erledigen. Den nächsten Vorstoß gilt es dann im Süden zu führen. Bringen Sie den Transporthubschrauber erneut heran und kapern Sie in einem brauchbaren Moment das feindliche Dorf „Goneva“. Diese Eroberung ist hier relativ entscheidend, denn wenn der nutzlose Verbündete einem zuvorkommt, wird man hier nur recht schwer später vorstoßen können! Bringen Sie daher hier auch die Flugzeuge und den Zerstörer heran, denn der Feind kommt auch schon mal mit einem Schlachtschiff in Reichweite!

Nach der Eroberung sollte man sich dann aber erstmal zurückziehen und in Schlagdistanz warten um sich das Dorf gegebenenfalls wieder einzuverleiben, denn man wird es vorerst nicht wirklich verteidigen können und nur seine Energie brauchen. Zusätzlich wird der Verbündete hier meist auch für etwas Sicherheit sorgen. Den nächsten Angriff führt man nach der Schlechtwetterphase dann im Norden, wo man nach dem Bau einiger Panzer und Haubitzen nach Osten vorrückt und die dortigen Linien um das Dorf „Nekson“ attackiert. Da der Feind hier einiges an Artillerie zur Verfügung hat



sollte man direkt unter Schutz einige Störsender attackieren und schnellstens die gefährlichen Langstreckenwaffen attackieren. Hat man das Dorf erstmal gesichert und die Einheiten etwas repariert gilt es den Kampf in der Kartenmitte weiter zu führen. Bringen Sie am besten weitere Aufklärungsfahrzeuge herbei um die feindlichen Einheiten im engen Tal besser einschätzen zu können. Anschließend rücken die Truppen im Norden vor und versperren den hinteren Ausgang des Tals, so daß die restlichen Einheiten vom Fluss her den Feind in die Zange nehmen können. Hat man auch erstmal das Dorf „Kalmant“ direkt unter dem engen Tal erobert, kann man die dortigen Kampfeinheiten aufteilen, da höchstens noch einige Infanterieeinheiten durch den Wald auf das Dorf vorstoßen. Im Norden gilt es mit weiteren Verstärkungen insbesondere bei Tarnung, Aufklärung und Artillerie die Stellungen um die Waffenfabrik zu attackieren. Da hier erneut zahlreiche Geschütze installiert sind, wird man sich nur langsam durchschießen können und einige Panzer opfern müssen. Gleichzeitig sollte man jedoch auch im Süden in die Offensive gehen. Bringen Sie die Einheiten von der ehemals zentralen Front am Fluss zum hier eroberten Dorf und beginnen Sie mit dem Angriff auf den Feind, der teils, wie auch die Verbündeten, unter akutem Spritmangel leidet und daher ein leichtes Ziel wird für noch unerfahrenere Einheiten aus den Fabriken. Achten Sie aber besonders auf das eventuell erneut auftauchende Schlachtschiff. Gegen dieses hilft der Mittelstreckenraketenwerfer und einige Kampfhubschrauber, die dank des nahen eigenen Dorfes hier auch gut operieren können, was auch wichtig ist um die feindlichen Linien um das Dorf „Nulk“ etwas ausspähen zu können, denn wieder hat man es mit feindlichen Geschütztürmen und Störfahrzeugen zu tun, die das direkte Vorrücken äußerst verlustreich machen können. Dank schweren Haubitzen und Radarfahrzeugen sollte man jedoch auch hier langsam vorankommen und das Dorf schließlich sichern können. Im Nordosten erwartet Sie dann nochmals eine harte Nuss bei der Eroberung des ersten Zieldorfes. Die feindlichen Linien sind wie üblich hier gut getarnt und mit schweren Geschützen besetzt, so daß man kaum an sie heran kommt. Versuchen Sie daher erstmal in sicherer Reichweite etwas nach Süden vorzurücken und das dortige Flugzeugkombinat zu sichern. Gleichzeitig attackiert man die feindlichen Linien immer wieder mit zahllosen Raketenbuggys aus der nahen Fahrzeugfabrik und zerstört nach Möglichkeit per Artillerie die feindlichen Befestigungen damit die Buggys besser an die Ziele herankommen können. Bauen Sie dann einige Kampfhelikopter und starten Sie dann mit einer größeren Truppe einen frontalen Angriff. Das wird zwar einige Einheiten kosten, doch das sollten vornehmlich unerfahrene Panzer sein, die man einfach in die erste Reihe stellt. Dank zusätzlicher Einsicht in die feindlichen Linien sollten die eigenen Geschütze dann ordentlich zuschlagen können damit man das Dorf endlich sichern kann. Anschließend rückt man gen Süden vor, bleibt aber kurz hinter dem Trainingscamp stehen, denn auch das zweite Zieldorf im Südosten ist wieder mit vielen gefährlichen Geschütztürmen besetzt. Attackieren Sie daher zunächst die nach Westen vorgeschobene Panzerfabrik. Rücken Sie dazu mit einer größeren Luftflotte aus Kampfhelikoptern vom nördlichen Flugzeugkombinat aus auf die feindlichen Stellungen vor und versuchen Sie die Geschütze und Artillerieeinheiten etwas zu schwächen.

Anschließend startet der Angriff aus westlicher Richtung und zerstört den Rest der Verteidigungslinie. Sichern Sie sich schnellstmöglich die Fabrik und attackieren Sie die Feinde um den Hafen, da dort noch einige Kreuzer und Luftkissenboote für Unruhe sorgen können. Ist man aber erstmal soweit, ist die Eroberung der letzten Festungsanlage nur eine Frage der Zeit und des Willens enorme Truppenmassen in eine Vernichtungsschlacht zu werfen. Mit vielen Störfahrzeugen, Haubitzen und Kampfhelikoptern sollte man jedoch ganz gut zurecht kommen, so daß man auch noch einige Einheiten mit Erfahrung aus dem Kampf herausziehen und für die Kernarmee „konservieren“ kann.

19. Mission: In der Hauptstadt

Code: 1243371

Die ersten Runden entscheiden hier über den Erfolg, denn es gilt vor allem nördlich des HQs die Feinde abzuwehren. Senden Sie dazu alle im Süden stationierten Einheiten bis auf den Truppentransporter nach Norden, wo vor allem die Fahrende Festung und der Raketenpanzer zunächst wichtige Dienste leisten. Das „umstellte“ Einkaufszentrum wird dabei direkt attackiert und durch die beiden starken Einheiten jeweils eine Infanterieeinheit vernichtet. Das war es dann aber auch erstmal mit offensiven Aktionen. Ziehen



Sie sich etwas zurück und schießen Sie möglichst viele ankommende Feinde ab. Da die Radarstation nicht gehalten werden kann sollte man schnellstens in der Fabrik ein Radarfahrzeug, einen Munitionstransporter und dann noch ein oder zwei Flakpanzer bauen. Die späteren „Einkünfte“ wird man dann zur Reparatur der angeschlagenen Einheiten aufwenden müssen. Dank der erfahrenen Einheiten sollte man die Position recht gut halten können. Da die Verbündeten mal wieder recht schnell hinweg gefegt werden, wird man nach einigen Runde noch stärkere Verbände abwehren müssen. Lassen Sie dabei die starken Einheiten primär schwere Panzer, Raketenpanzer und Kampfhelikopter angreifen, während sich die restlichen Einheiten um die leichteren Ziele kümmern. Im Süden wird man dabei kaum behelligt werden. Dank dem Geschützturm auf dem HQ sollte man einzelne anrückende Infanteristen gut abwehren können. Sobald die ersten größeren Verbände des Feindes mal abgeschossen sind, kann man im Westen zur Börse vorrücken und diese dann schnell übernehmen. Mit etwas Glück erobert man hier sogar noch feindliche Einheiten, die sich zurück gezogen haben. Da die eigenen Truppen aber meist auch etwas Regeneration benötigen, wird man sich von der Börse erst nochmal etwas zurückziehen müssen. Einige Runden später sollte man dann aber mit allen Einheiten auf die nahen Anlagen vorrücken, sonst produziert der Feind hier zu viele neue Einheiten. Die Eroberung des Trainingslagers und der Waffenfabrik sind dann entscheidend, denn die Fahrende Festung kann beispielsweise nur dort repariert werden! Wagen Sie sich jedoch erstmal nicht weiter vor, denn nordwestlich und nordöstlich dieser Anlagen hat der Feind noch Truppen bzw. schwere Geschütztürme stehen, die einzelne Vorstöße direkt abwehren können. Halten Sie daher erstmal die Position und suchen Sie sich gute Verteidigungspositionen, denn vor allem Infanterie und Kampfroboter können hier teils „Stadtgebiete“ besetzen, die sehr gute Terrainwerte haben und daher sehr gut zu halten sind! Mit einigen Flakpanzern rückt man dann nach einigen Runden im Süden gen Osten vor, wo man die kaum verteidigte Raketenfabrik erobert.

Hier kann man zwar mangels Material quasi nichts produzieren, doch wenn man erstmal einige Kristalle per LKW von der eigenen Fabrik im Südwesten herbei geschafft hat, wird man dafür dann extrem wirksame Waffen bauen können!! Fahrende Festungen und Mittelstreckenraketenwerfer! Mit solcher Verstärkung ist die weitere Eroberung der Karte dann auch wirklich kein Problem mehr. Zerstören Sie das Radar auf dem Einkaufszentrum und sichern Sie sich die Bank von Hallwa und das Sendezentrum, bei dem man dann mit einer größeren Offensive herangehen muss, da die Verteidigungsanlagen nördlich davon meist durch die Verbündeten nicht ganz erledigt werden konnten. Ist man erstmal soweit ist die Mission schon quasi erledigt. Attackieren Sie den nördlichen Bereich, wo man im Nordwesten einige recht unbewegliche Verteidiger erledigen muss und im Osten ein nicht verteidigtes Dorf („Neu Hallwa“) erobern kann. Zusätzlich gilt es im Süden die Kaserne zu erobern, was eines der Primärziele ist. Dank der Mittelstreckenraketenwerfer und Fahrenden Festungen ist dann auch der Angriff auf die letzte Festung im Osten kein Problem mehr. Erledigen Sie dazu zunächst im Norden die feindlichen Haubitzen, bis sich der Bereich etwas leert und attackieren Sie anschließend die gesamte Linie auf breiter Front. Vor allem im Norden wird man dabei aufgrund schwerer Geschütztürme doch noch etwas größeren Widerstand erfahren. Dank günstig vor Ort produzierter leichter Panzer kann man den Feind jedoch regelrecht überrennen. Im Süden sind es vor allem Flakpanzer, die ihre Dienste gut verrichten und zum Sturm der Anlagen beitragen. In der Festung gilt es dann vor allem Val Harris' Villa und das zentrale Kraftwerk zu sichern, womit der Spaß dann vorbei ist.

20. Mission: Die Entscheidung

Code: 6245425



Die ersten Runden muss man sich noch einmal gegen den allerletzten Ansturm verteidigen, dann ist es jedoch auch fast getan. Zuerst sollte man sich aber mal den wenigen Partisanen im Südwesten widmen, die sich um das Dorf Barhors herum aufhalten. Entsenden Sie dazu am besten zur Aufklärung das Radarfahrzeug und noch den Raketenpanzer, der vor allem der feindlichen Haubitze direkt den Garaus macht. Anschließend können

Infanterieeinheiten das Dorf schnell erobern und diese Baustelle wird geschlossen. An der Hauptfront sollte man die Position erstmal nur halten bzw. sich sogar nach Möglichkeit ein Feld zurückziehen und die vielen Kampfroter Gräben ausheben lassen. In diesen verteidigt es sich nämlich auch viel besser, was recht nützlich ist gegen die vielen anstürmenden Feinde. Die sind jedoch nicht so richtig auf Angriff getrimmt, so daß man eigentlich auch mit ganz wenigen Verlusten auskommt. Wichtig sind hier eigentlich fast alle Einheiten, denn man kann auch später kaum was vernünftiges produzieren. Lassen Sie daher keine Einheit unnötig im Gefecht und ziehen Sie sie schnell zum HQ oder dem eigenen Dorf zurück. Vor allem auch mit den Raketenbuggys kann man dem Feind schnell nadelstichtartige Attacken verpassen, so daß sich die beiden Hauptkämpfer, Fahrender Bunker und Raketenpanzer, gegen die schweren Ziele richten können, denen nicht ganz so leicht bei zu kommen ist.

Sind die feindlichen Linien erstmal etwas zersprengt und die ersten Feinde auf dem Rückzug, gilt es selbst nach zu rücken, denn mit etwas Glück und Geschick kann man im nahen Dorf „Gops“ einige Einheiten erbeuten, die einem dann beim weiteren Vorrücken sehr helfen. Senden Sie dazu am besten die Infanterie vom ehemaligen Partisanendorf im Südwesten durch den Wald Richtung Norden. Die eigene Truppen rücken zudem langsam auf die feindlichen Stellungen zu. Während die starken Einheiten den Feind zunehmend zurückdrängen und schwächen, so daß sich die Einheiten in das nahe Dorf zurückziehen, sollten die Raketenbuggys schon damit beginnen die feindliche Artillerie, die massenweise aus dem Norden heranströmt zu neutralisieren. Zwar kann selbst ein Buggy auf höchster Erfahrungsstufe keine Artillerieeinheit komplett vernichten, doch nach einem Angriff wird sich die Einheit jeweils direkt wieder zurückziehen, so daß man erstmal etwas Ruhe hat. Nach einigen Reparaturen im eroberten Dorf geht es direkt Richtung Norden weiter, wo man nur relativ schwache Verteidigungsanlagen vernichten muss und allenfalls durch zu viele Artillerie-Einheiten fast blockiert wird. Dank der Feuerkraft einiger starker Einheiten sollte die Position aber alsbald gesichert werden und auch das letzte feindliche Dorf östlich davon schnell zu erobern sein. Anschließend muss man sich dann zwangsweise gegen den Verbündeten stellen, denn nur so kommt man an die geheime Anlage auf der Insel im Osten heran. Erstmal gilt es den Angriff jedoch in Ruhe vorzubereiten. Reparieren Sie alle Einheiten und bringen Sie diese wieder nach Süden, wo man zwei Fronten aufbauen wird. Da der Feind hier über deutlich größere und stärkere Verbände verfügt muss man ihn regelrecht mit einer Schwemme an leichten Panzern ersticken. Dank der vielen eroberten Dörfer und der materialtechnisch sehr produktiven Fabrikationsanlage im Nordwesten sollte das auch kein großes Problem, allenfalls eine etwas nervige Aufgabe sein. Bauen Sie für die erste Angriffswelle am besten direkt zwei Dutzend leichte Panzer und eventuell noch etwas leichte Artillerie. Stellen Sie die Einheiten dann an beiden Fronten auf. Der erste Angriff wird im Norden geführt, so daß man hier den Fahrenden Bunker und einige starke Einheiten benötigen wird. Im Süden reicht es erstmal die Brücke zu blockieren und mit einigen Artillerie-Einheiten anrückende Feinde zu pulverisieren, denn aufgrund der starken und geballten Verteidigungslinien wird man hier so schnell nicht durchkommen! Da der Angriff und die Feindschaft erst durch die Eroberung des Dorfes auf der Insel im Süden initiiert werden, hat man mehr als genug Zeit um seine Truppen optimal aufzustellen. Nach der Eroberung des Dorfes wird dann logischerweise kein Einblick mehr in feindliche Gebiete möglich sein. Vernichten Sie dann direkt noch die feindliche Haubitze im Süden und starten Sie dann den Angriff an der nördlichen Front. Hier gilt es natürlich zuerst dank klugem „Stellungsspiel“ die beiden Geschütztürme und einige Einheiten zu vernichten, so daß man auf den schweren Geschützturm vorrücken kann. Wichtig sind hierbei das Störfahrzeug und das eigene Radarfahrzeug, die beide nicht verloren gehen dürfen und wichtige Arbeit leisten, denn der Feind haut gerne mal mit seiner Mittelstreckenrakete im Nordosten auf die eigenen Truppen ein, so daß man recht schnell vor allem bei den Panzern und Versorgungsfahrzeugen Verluste hinnehmen muss. Letztere sind hier dann auch recht wichtig, denn sobald man mal die Linien durchbrochen und vor allem das schwere Geschütz erledigt hat, gilt es einige Panzer nach Nordosten zu senden um dort den Raketenwerfer zu vernichten. Dazu müssen jedoch auch gerade die leichten Panzer unmittelbar vor der Abfahrt noch einmal aufgetankt werden, denn aufgrund einer zerstörten Straße kommen die Versorgungsfahrzeuge hier nicht rüber! Senden Sie ein gutes Dutzend Einheiten rüber und sichern Sie sich dann auch das Dorf im Nordosten, damit der Feind quasi keine Einkünfte mehr hat. Wagen Sie sich dabei noch nicht zu weit nach Süden vor, sonst gerät man ins Visier der dortigen Geschütze.



Stattdessen gilt es weitere Einheiten über den engen Pass zu schleusen und auf der anderen Seite vor allem den Bunker Richtung Süden zu bewegen, wo dieser den dortigen Angriff einleiten muss. Tasten Sie sich dazu zunächst etwas vor und testen Sie wie weit die feindliche Abwehr reicht. Meist ist das in etwa auf Höhe der Brücke, so daß man dort den Bunker, das Radarfahrzeug und das Störfahrzeug positioniert und dann die leichten Panzer in enormer Zahl durchschleust um mit aller Gewalt gegen die feindlichen Linien anzurennen, die aufgrund zahlreicher Störfahrzeuge kaum einzusehen sind. Sie werden dazu gut zwei Dutzend leichte Panzer brauchen, die Sie auch während der ersten Angriffswelle noch heranschaffen können. Wichtig ist nur das der Angriffsstrom nicht abreißt und man möglichst stets weiter vorrücken kann. Der Fahrende Bunker rückt dabei dann auch langsam vor um seine starken Geschütze zum Einsatz bringen zu können und gleichzeitig als „Durschleusestation“ zu dienen. Wenn möglich sollte man auch die Raketenbuggys nutzen um Feinde zu beschießen und direkt wieder zu flüchten. Hat man erstmal einige Felder erobert, kann man auch die schweren Panzer nachführen, die dann nicht so schnell erledigt werden. Mit etwas Glück verschießen die Geschütze aber regelrecht ihre ganze Munition und irgendwann wird's dann leicht! Beschleunigen kann und muss man das aber durch einen gleichzeitigen Angriff von der nördlichen Front her. Senden Sie die dortigen Panzer parallel zum Angriff bei der Brücke Richtung Süden, wo man das Radar und einen Geschützturm vernichten muss. Die verbliebenen Einheiten rücken dann auf den Pfropfen vor der Fabrik vor und blockieren die Feinde, damit diese keine Manöver mehr durchführen und keine Einheiten aus der Fabrik kommen können. Dort wird der Feind meist zahllose Panzer in Bereitschaft haben, die am besten auch dort bleiben und dann durch die Eroberung bald in den eigenen Besitz übergehen. Ist man auch von Westen her schon bis zum Geschütz vorgedrungen und hat den Bunker in Reichweite bzw. im besten Falle sogar schon alle schweren Geschütztürme erledigt, kann man ein Luftkissenboot heranzuführen und dann mit einer Infanterieeinheit durch den südlichen Wald bis zur Fabrik vordringen, die man schnell sichert und dann die dortigen Einheiten nutzt um die feindlichen Truppen restlos zu zerschlagen. Die nachfolgende Überführung einer Infanterie-Einheit zum Labor ist dann ein Kinderspiel und beendet die Kampagne. Leider folgt nur ein schwaches Endvideo...