Battle Isle 3

Diese Lösung basiert auf der Version, die der BestsellerGames Gold Edition Ausgabe 12 beilag. Eine genaue Versionsnummer konnte ich nicht finden, mangels verfügbarer 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 Windows 98SE installiert, daß per Microsoft VirtualPC 2007 emuliert wurde. Hierbei gab es dann eigentlich auch keine Probleme.

Tipps:

- Achten Sie auf die Formation der Einheiten: Panzer in die erste Reihe, Raketenpanzer in die Zweite und Artillerie in die Dritte oder noch weiter nach 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, denn meist kann man sie nicht mehr ersetzen!
- 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.

Savegames

Entpacken Sie die hier jeweils gespeicherten „SAV-Ordner“ (allesamt RAR-Archive!) in Ihr Battle-Isle-

Verzeichnis (meist SDI benannt, da vom Installer so vorgeschlagen).
Achtung: Bereits vorhandene Savegames müssen vorher gesichert werden, da sie sonst überschrieben werden!

Missionen 3-8 (50 KB)

Missionen 9-12 (50 KB)

Missionen 13-17 (50 KB)

Missionen 18-20 (50 KB)

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 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 erst mal 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 etwa 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 erst mal 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 erst mal 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 runden lang 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 erst mal 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 erst mal 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 erst mal 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 sichtet 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 Runde 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 erst mal 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 es 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 kampfkräftige 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 erst mal, 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 abliefert. 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 der 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 Aufklärungssatelliten 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 Bodenkräfte, 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 es 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 erst mal 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 zerbröselt!
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 unbekannten 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 einzige brauchbare Bauoption im südlichen Flugzeugkombinat darstellt. Lassen Sie diese wann immer möglich produzieren und Richtung Westen starten. Unterwegs können Sie noch einige Kampfroboter der „Ieti“ 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 erst mal Priorität hat. Dort kann man mit etwas Glück sogar das ein oder andere Schiff erbeuten, das den Verteidigungskampf dann unterstützt.
Wichtiger ist jedoch erst mal 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 nahen 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 erst mal 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 erst mal 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 wenigst 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-Kampfroboter 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 erst mal 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 Fahrenden 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 **erst mal 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 schon mal 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 Fahrenden 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 Westen 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 erst mal 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 brauchbar 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 erst mal 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 an und für sich 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 Nadelöhrs nur mit hohen Verlusten durchbrechen kann. Ziehen Sie folglich erst mal 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 erst mal den Rückzug anzutreten, denn die **Verteidigungslinie beim Hafen ist definitiv nicht zu halten**, da die Drulls Ihren Bereich nicht nur massiv mit schweren Geschütztürmen ausgestattet, sondern auch noch eine **Mittelstreckenrakete** im Süden aufgebaut haben. Deren Feuerkraft reicht zur Vernichtung leichter und mittlerer Einheiten vollkommen aus, insbesondere in Verbindung mit der feindlichen Aufklärung resultiert dies schnell in empfindlichen Verlusten.
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 sich die Drulls den Hafen erobern zu lassen, damit man ihn dann selbst problemlos einnehmen und sich so 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 ausreichender 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 einleitet.
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 erst mal 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 heran fliegen 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 Feindmasse 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 erst mal 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 erst mal 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 erst mal 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. Das Ausradieren 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 wässerigen 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 heranführen, 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 Spähtrupps 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 zuviele 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 abzubrechen 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 schief geht, 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. - 20. Mission

> Weiter zu den letzten sechs Missionen <

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/battleisle3?rev=1322343887

Last update: **2014/08/27 16:42**