Battlezone - CCA



Rote Brigade

1 - Der Hinterhalt

Schon die erste Mission bringt ordentlich Action, weshalb man auch direkt aktiv werden sollte um den Anforderungen besser begegnen zu können. Lassen Sie dazu zunächst den Recycler zusammenfahren und Ihnen mitsamt allen anderen Einheiten (außer dem GOLEM!) in nördliche Richtung folgen, wo man beim Ausgang der drei Schluchten auch zwei Geysire findet. Der Recycler bezieht hier Stellung, so daß der Schrotttransport deutlich effektiver vonstatten gehen kann! Bauen Sie dazu mindestens drei Scavenger und postieren Sie anschließend die beiden Kanonen um den Recycler. Mit dem hereinkommenden Schrott muss man sich dann entscheiden wie genau man den später ankommenden Konvoi aufhalten will. Durch Offensiveinheiten, die später zum Gegenschlag genutzt werden können, aber eine Fabrik benötigen, oder durch eine Menge an Kanonen, die man vor dem Recycler aufreiht und den Konvoi dadurch quasi gegen die Wand fahren lässt. Die erste Strategie ist aus meiner Sicht zu bevorzugen, so daß man dann zunächst eine Fabrik bauen lässt und diese auf dem zweiten Geysir postiert. Mit dem hereinkommenden Schrott baut man dann neue Panzer und wartet ansonst einfach ab. Der Konvoi kommt dann irgendwann im Norden bei der Boje „Walkerzielpunkt“ vorbei. Ist der Walker aus irgendeinem Grund hier zu früh hin gesendet worden, wird der Recycler kehrt machen und wieder in der nordöstlichen Basis Stellung beziehen, was die Sache dann deutlich erschwert. Gewinnen kann man dann jedoch immer noch, man muss nur schnell zum GOLEM düsen und dort mit einigen Einheiten den Pass zur feindlichen Basis blockieren, damit die ankommenden Feindtrupps nicht mehr in Richtung Ihrer Basis vordringen können und die feindlichen Scavenger „eingedämmt“ werden. Tasten Sie sich in diesem Fall anschließend langsam in Richtung der feindlichen Basis heran und bringen Sie weitere Verstärkungen und vor allem Munition per Versorgungseinrichtung heran, denn der Feind wird seinen enormen Schrottvorrat einsetzen und so einige Kampfeinheiten gegen Sie senden. Irgendwann geht der Schrott dann jedoch zur Neige, so daß man in Ruhe den finalen Angriff vorbereiten kann. Aufgrund zweier starker Geschütztürme sollte man dazu entweder auf einen massiven Panzerangriff oder Mörserartillerie setzen. Hat man alle drei Zielgebäude vernichtet, wird die Mission dann regulär enden. Kommt der Konvoi dagegen regulär am „Walkerzielpunkt“ vorbei, wird er durch einen der drei Pässe in Richtung Ihrer Basis fliegen. Sobald das Kommando Ihnen mitteilt durch welche Schlucht der Trupp kommt, gilt es dann den Walker zu seinem Zielpunkt zu senden und sich am jeweiligen Schluchtenausgang bereit zu halten. Ist der Recycler bereits weit in die Schlucht vorgedrungen, wird er auch meist den Durchbruch versuchen

und kann dabei dann erledigt werden. Wendet er wieder, sollte man ihn nach Möglichkeit verfolgen, da er sonst eventuell am Walker vorbeidüsen kann und dann auch wieder im feindlichen Posten Stellung bezieht, so daß man die oben genannte Taktik anwenden müsste. Konnte man den Recycler hingegen erfolgreich niederstrecken, sollte man zuerst zum Posten zurückkehren und seine Wunden lecken. Nachfolgend werden hier auch noch einige feindliche Einheiten ankommen, so daß man den Posten nicht gänzlich unbewacht lassen sollte. Recycler und Fabrik benötigen unbedingt eine verteidigende Einheit und die Scavenger kann man auch von dem ein oder anderen (leichten) Panzer eskortieren lassen. Mit der restlichen Streitmacht geht es dann auch hier in Richtung der feindlichen Basis, wo man ebenfalls per massivem Panzerangriff oder mit etwas Artillerie die feindlichen Geschütztürme und letzten Verteidiger ausschaltet und dann die Zielgebäude vernichtet.

2 – Wertvolle Fracht

Das ist schnell erledigt. Senden Sie alle GPTs direkt zum Nav „Startplattform“ und lassen Sie alle Offensiveinheiten „jagen“. Die unmittelbar nach dem Start ankommenden Feindeinheiten kann man gegebenenfalls noch mit abschießen, sollte aber am besten direkt den GPTs folgen, die teils von einzelnen NSDF-Scouts belästigt werden. Bleiben Sie daher möglichst in Reichweite um weitere Angriffe aus südlicher Richtung abwehren zu können, da die Offensiveinheiten im Jagd-Modus teilweise sehr unterschiedlich agieren und nicht immer wirklich hilfreich sind. Glücklicherweise halten die GPTs auch ordentlich was aus, so daß man mit den Angreifern auch selbst prima zurecht kommen dürfte. Weiter hinten trifft der Konvoi dann auf ein kleines Minenfeld und zwei Artillerieeinheiten nördlich und südlich davon. Lassen Sie den Konvoi ruhig hindurchbrausen, denn selbst auf dem schweren Schwierigkeitsgrad scheint dies nur minimale Schäden zu verursachen. Notfalls setzt man sich vor das erste Fahrzeug und sprengt die Minen in der Mitte per Beschuss weg, so daß die Transporter weiter in Bewegung bleiben und die Artillerieeinheiten machtlos sind. Auf den letzten Metern zur Startplattform kommen dann nochmals einige Scouts herbei, die meist auch direkt von den Verteidigungseinrichtungen am Raumhafen abgewehrt werden. Unterstützen Sie diese jedoch am besten noch, damit sich kein einzelner Feind im hinteren Teil der Basis, außerhalb der Reichweite der Verteidigungsanlagen, an den wartenden GPTs vergreift, denn erst wenn alle angekommen sind gilt die Mission als gewonnen.

3 – Das böse Battaillon

Mit etwas Übung ist auch diese Mission recht schnell erledigt! Scharen Sie daher direkt alle Bomber um sich und fliegen Sie in Richtung des feindlichen Postens los. Sie haben dabei drei Möglichkeiten diesen zu erreichen. Der südlichste Weg, der an einer Stelle mit dem mittleren Weg verbunden ist, wurde jedoch vermint. Sofern man noch gute Augen hat wird man dies jedoch frühzeitig merken und mit zwei gezielten Raketensalven jeden Minengürtel problemlos und weitgehend vernichten können. Da man insgesamt drei Minengürtel bis zum feindlichen Posten findet wird man dabei dann jedoch auch etwas Munition verlieren. Ich empfehle daher den mittleren Weg. Hier findet man zwar keine Minen, jedoch wie beim südlichen Weg kurz vor dem feindlichen Posten zwei Kanonen, die man aber dank überlegener Reichweite der Raketenbomben problemlos vernichten kann. Etwas ärgerlicher ist da schon eine manchmal auftauchende kleine Patrouille, der man auch kaum aus dem Weg gehen kann. Da auch ein direkter Angriff keinen großen Erfolg bringt, sollte man sich in diesem Fall einfach darauf konzentrieren den feindlichen Recycler schnellstmöglich zu vernichten. Der nördliche Weg ist ebenfalls minenfrei, dafür jedoch auch länger und hier trifft man so gut wie immer auf die feindliche

Patrouille. Sowohl über den mittleren, als auch den südlichen Weg kommt man zu einer Position südlich des Recyclers. Die beiden Kanonen sind an jedem Weg recht einfach aus sicherer Entfernung zu vernichten und auch der einzelne Geschützturm südlich des Recyclers kann mit etwas Geschick aus einer Entfernung von knapp 300m mit den Raketenbomben zerstört werden. Etwas ärgerlich ist hierbei oft das Verhalten der anderen Bomber, die mitunter kreuz und quer duch die Gegend schießen und auch Sie so plötzlich von hinten aus dem Sattel hauen können. Es ist daher mitunter sinnvoller die Verbündeten direkt auf ein Ziel anzusetzen und selbst von weiter hinten Unterstützung zu leisten, wobei man dann meist alle Bomber verliert und eventuell den Recycler nicht ganz vernichtet bekommt. Konzentrieren Sie das Feuer daher am besten zuerst auf den Geschützturm und danach direkt auf den Recycler. Hat man diesen erst einmal vernichtet gilt es schnellstens wieder zum eigenen Posten zurück zu kehren. Nehmen Sie dazu am besten den Weg, den Sie auch gekommen sind. Sofern man kein Fahrzeug mehr hat, muss man natürlich gerade über den südlichen Weg die Augen offen halten um keine Mine zu berühren. Hinzu kommen die zurückkehrenden Einheiten der Black Dogs, die Sie unter Feuer nehmen wenn Sie ihnen direkt über den Weg laufen, es ist daher anzuraten bei Sichtung der Feinde auf dem Radar vom Hauptweg abzuweichen und sich an der Seite nahe der gefährlichen Lava-Felder fort zu bewegen. Sofern man zu Fuß unterwegs ist sollte man hier natürlich auch unbedingt auf die springende Bewegungsart setzen um die Entfernung schneller überbrücken zu können.

4 – Die Brücke von Io

Wieder kann man recht schnell alles hinter sich bringen, muss dafür jedoch zu Beginn schnell handeln! Lassen Sie dazu zunächst drei Scavenger bauen und anschließend eine Fabrik. Ein einzelner Feindscout ist problemlos abzuwehren, so daß man sich weitgehend auf die Beobachtung der Einheiten konzentrieren kann, denn durch das schwierige Gelände ist das hier die eigentliche Herausforderung! Vor allem die Scavenger geraten später zunehmen auf die Lavafelder, nehmen dann Schaden und explodieren einfach irgendwann. Auch Kampfeinheiten bleiben davon nicht verschont, denn gerade wenn man sie an die eigene Flanke beordert, werden sie öfter mal in die Lava geraten! Sofern man sich darauf nicht einstellt und seine Strategie entsprechend anpasst, kann man daher plötzlich mit herunter gelassenen Hosen dastehen! Behalten Sie daher zunächst die Scavenger genau um Auge, denn sobald der Schrott am Startpunkt aufgesammelt ist, gilt es den Recycler Richtung Südwesten zu bewegen, wo man abseits des Hauptweges einen weiteren Geysir und weitere Schrott-Vorräte findet (Alternativ kann man natürlich auch ein Silo bauen und die Fabrik heranziehen). Mit dem bis dahin gesammelten Schrott sollte man mindestens zwei Kampfpanzer und eine Artillerie-Einheit, sofern möglich auch noch einen GOLEM, gebaut haben. Wichtig ist nun diese nicht Ihrem oder irgendeinem anderen Fahrzeug als Eskorte zuzuweisen, sondern explizite Fahrbefehle zu erteilen. Sammeln Sie dazu die neuen Einheiten beim Recycler und tasten Sie sich nach dessen Umzug langsam Richtung Süden voran. Sie treffen einige Feinde und müssen dann vor allem an der Brücke aufpassen, denn hier gerät man gerade im Kampf mit den feindlichen Einheiten leicht vom oberen Weg ab und landet dann weitgehend hilflos auf den Lavafelder. Glücklicherweise kann man dies jedoch auch ausnutzen indem man feindliche Einheiten einfach vom Weg schubst. Gerade gegen die Raketenpanzer, die einen Mindestabstand zum Feuern benötigen ist das ganz nett. Neben den normalen Kampfeinheiten muss man hier jedoch auch einige feindliche Artillerie-Geschütze vernichten, wofür die eigene Artillerie-Einheit ganz brauchbar ist, der man dann die Ziele vorgeben kann, die man sonst nur eher schwer erreichen würde. Sichern Sie dann den Bereich um die Brücke, da aus der nahen feindlichen Basis noch einige Einheiten heran kommen. Sofern man den Posten jedoch nicht selbst attackiert dürfte ab hier alles problemlos laufen, da man nur noch warten muss bis alle Transporter sicher vorbei gezogen sind. Recht hilfreich ist zudem eine Versorgungseinheit, die vor allem Munition zur Position an der Brücke senden kann, da man diese dann einfacher halten kann.

Dabei ist es dann auch nicht mehr ganz so schlimm, wenn die eigenen Scavenger inzwischen alle hopps gegangen sind und kurz davor sind. Stark beschädigte Sammler sollte man daher bei Gelegenheit stets direkt zum Recycling senden...

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/battlezonecca?rev=1269776761

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