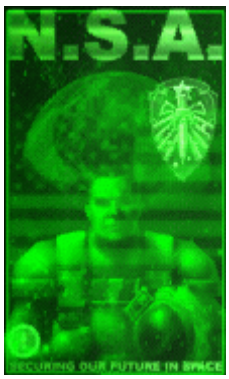
Battlezone - NSDF



Stars and Stripes

1 - Unsere roten Freunde



Eigentlich ist dies noch fast eine Trainingsmission!
Sie können direkt eines der Hauptkampffahrzeuge auswählen und damit etwas umfahren und beispielsweise auch einige Zusatzwaffen aufnehmen und testen.
Feindliche Einheiten kommen erst herbei wenn der zu bauende Scavenger seine Arbeit aufnimmt, so daß man beispielsweise auch den Satelliten-Modus testen kann, der eine gute strategische Übersicht liefert und etwas an ein Strategie-Spiel erinnert.
Um voran zu kommen baut man dann einen Scavenger und folgt diesem zum Schrott. Es werden einige feindliche Scouts auftauchen, die man mit Leichtigkeit erledigen kann. Bleibt man nahe beim Scavenger und zieht sich mit ihm zurück, werden zudem bei der Basis die dortigen Geschütze ebenfalls helfend eingreifen.
Sobald der erste Scavenger wieder in der sicheren Basis ist, sollte man Richtung Süden brausen, wo ein zweiter Sammler von einem Sowjetgleiter attackiert wird. Sobald auch das zweite, zu verteidigende, Ziel sicher im Posten ist wird die Mission auch schon enden, denn sonst gibt es hier rein gar nichts zu tun...

2 - Adlerhorst 1



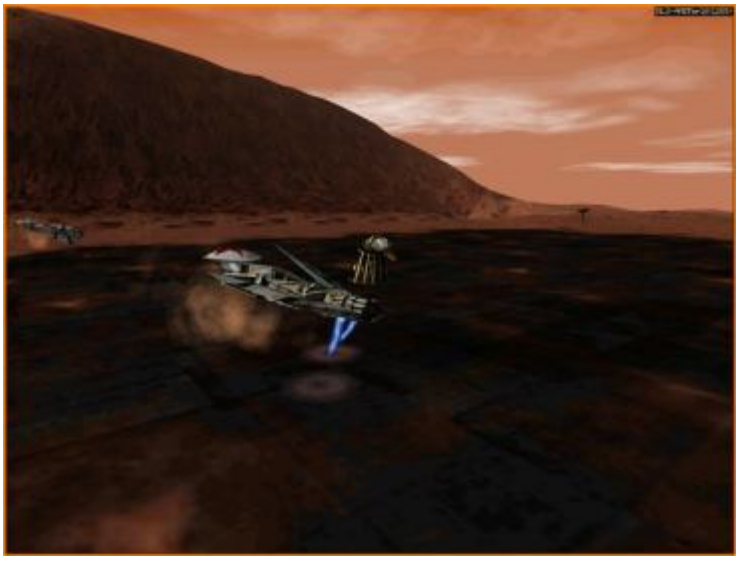
Sie müssen direkt zwei Angreifer abwehren, die die Kommunikationszentrale attackieren. Vernichten Sie am besten beide direkt, verfolgen Sie sie aber nicht zu weit, denn kurz darauf wird der Recycler unter Ihre Kontrolle gestellt und es gilt die Basisverteidigung zu organisieren.
Dank der beiden Scavenger hat man direkt etwas Material und kann erste Kanonen produzieren. Postieren Sie diese rund um den Kommunikationsturm und dort am besten hinter dem „Wall“, so daß angreifende Feinde nicht zu früh auf Ihre Kanonen feuern können.
Hat an erstmal drei Kanonen rund um den Turm aufgestellt, gilt es vor allem die Scavenger im Auge zu behalten, da sie nun weitere Strecken fahren müssen um Schrott zu sammeln (abgeschossene Feinde vor der Basis sind dabei nur eine sekundäre Schrottquelle).
Sollte mal kein Schrott mehr zu finden sein, muss man nur wenige Meter Richtung Südosten fahren, wo man in einem Krater gleich vier feindliche Geschütztürme findet.
Diese sollte man am besten in einer Ruhepause direkt vernichten, so daß die Scavenger hier nicht mehr in die Falle tappen, man gleichzeitig auch für etwas Schrott sorgen kann und diese vier Feinde später noch einen Transport bedrohen! Sofern man schnell auf die Ziele zufährt und sich dann in mittlerer Entfernung kreisförmig um sie bewegt, dürften sie Sie kaum erwischen können, da ihre Geschütze, wie die Ihrer Badger, nur eher gemächlich nachführen.
Schäden am Fahrzeug und verschossene Munition kann man glücklicherweise ohne Schrottnutzung durch die Gebäude in der Basis beheben lassen.
Wann immer möglich sollte man dann weitere Badger-Kanonen bauen lassen und diese Richtung Süden und Norden aufstellen.
Die folgenden Angreifer sind zwar vornehmlich Scouts, doch später kommen auch schwere Kampfpanzer herbei! Vier Geschütze am südlichen Wall und drei am östlichen Eingang sollten dabei ausreichen um jeden Angriff gut abwehren zu können.
Bleiben Sie trotzdem stets in Reichweite damit durchbrechende Gegner nicht zur Solaranlage im hinteren Teil der Basis vordringen können bzw. der Schwarm an Infanteristen, der durch ein APC entladen wird, schneller ausgeschaltet werden kann.
Irgendwann werden dann zwei Offensiveinheiten herbeikommen, Ihnen jedoch keine große Hilfe sein, denn kurz darauf wird die Basis auch evakuiert, so daß man sie am besten direkt jeweils einem Transporter zuweist.



Der einsetzende massive Angriff der CCA wird dann für reichlich Durcheinander sorgen, sollte jedoch von der Verteidigungslinie abgewehrt werden können. Entscheidender ist nun aber auf jeden Fall für die beiden Transporter zu sorgen, die eventuell von einigen CCA-Geschützen erwartet werden (die vorher aus dem Krater in Richtung Ihres Sternenhafens „umziehen“). Die beiden Aufpasser werden dabei nicht mit allen vier Geschützen fertig werden können, so daß man hier eingreifen muss wenn man nicht vorher aktiv geworden ist.
Hat man die Feinde jedoch früh erledigt, kann

man sich in Ruhe in der Basis dem
Verteidigungskampf widmen, der richtig heftig wird. Sobald Collins Ihnen den Rückzug befiehlt kann man dies tun und bei Ankunft am Sternenhafen wird die Mission dann auch enden.
Alternativ kann man natürlich noch etwas bleiben, die Verteidigung organisieren und zahllose Russen-Panzer abschießen, was dann Schrott gibt mit dem man noch einige Geschütze bauen bzw. ersetzen kann. Da der Feind jedoch unendlich Verstärkung erhält und Collins nicht ewig bitten lässt, sollte man es auch nicht übertreiben und nach der zweiten Aufforderung langsam abziehen...

3 - Das erste Relikt



Fahren Sie mit den beiden Gebäuden zu einem der Plätze mit den Geysiren (siehe Radar!). Welchen Sie dabei wählen ist relativ egal, da man an beiden ähnliche Bedingungen findet. Meiner Meinung nach ist der südwestliche Standort am besten, da man hier nur recht kurze Wege zum Relikt zurück zu legen hat und so stets recht nahe bei dem Posten bleiben kann.
Bauen Sie am besten direkt zwei Scavenger und zwei leichte Panzer, die die Scavenger anschließend beschützen.
Mit hereinkommendem Schrott baut man Grizzlys, die Gebäude oder Sie beschützen. Kanonen sind hier wegen des offenen Geländes kaum zu empfehlen, denn Angriffe kommen mitunter aus allen Richtungen.
Warten Sie dann bis der Befehl kommt den „CCA-Posten“ bzw. die „CCA-Schwadron“ auszukundschaften und fliegen Sie dann zum angegebenen Punkt, wo zwei Aufklärer (auf dem hohen Schwierigkeitsgrad können es auch mal ein halbes Dutzend sein!) ein seltsames Artefakt verteidigen.
Während man, am besten mit Hilfe zweier Wingmen, die CCA-Einheiten ausschaltet, sollte man einen Transporter bauen und anfordern.
Lassen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit, denn die CCA schickt bald einen kleinen Konvoi aus einigen Kampfeinheiten und einem eigenen Transporter!
Sobald man das Objekt hat muss man den Transporter zur Basis zurücksenden. Am besten lässt man ihn direkt verschrotten und baut weitere Panzer bzw. Reparatur- und Munitionpacks, denn vor allem auf dem schweren Schwierigkeitsgrad wird man massiv austeilen müssen und so schnell keine Mun mehr haben. Die Angriffe werden dabei immer etwas stärker, doch mit einem halben Dutzend Panzer dürfte man sie ganz gut abwehren können, was dann auch das letzte Ziel ist, so daß man nicht groß herumfahren muss.
Erkundungsfreudige Spieler können natürlich den Bereich Richtung Südosten auskundschaften. Man findet hier allerhand Geschütze der Sowjets, die noch recht leicht zu vernichten sind und zusätzlichen Schrott liefern, wobei man davon eigentlich keinen Mangel haben dürfte.
Die feindliche Basis soll zwar gemieden werden, ist aber auch zu zerstören (mit einem guten Dutzend Panzer). Zwar verstößt man damit gegen de Befehle darüber wird dann aber doch noch einmal hinweg gesehen...

4 - Ein unerwarteter Zusammenhang



Schalten Sie am besten das Radar auf die Minimap um, wo man die Karte etwas besser überblicken kann. Nordöstlich des Startpunktes findet man eine Stelle mit zwei Geysiren, die sich prima zum Aufbau des Stützpunktes eignet.
Fahren Sie einfach dorthin und lassen Sie die Gebäude nachkommen, was aber etwas dauern kann, da diese nur auf dem „Kamm“ fahren. Dies ist allerdings auch gut und richtig, denn man findet hier überall in den tieferen Bereichen außerirdische Minen, die bei Annäherung einen blauen Strahl abgeben. Dieser ist zwar nur recht schwach, aber kann Sie beispielsweise Blenden und vor allem die Scavenger bei längerem Beschuss auch vernichten!
Während der Aufbauphase kann man daher ruhige Abschnitte nutzen um einige dieser Minen zu vernichten, was dank größerer Waffenreichweite Ihrer Fahrzeuge auch problemlos möglich ist.
Das Ziel ist hier dann die Sicherung der außerirdischen Anlage im Vulkankrater. Fährt man direkt zu Missionsbeginn dorthin wird man noch keine feindlichen Kräfte entdecken und kann daher die Gebäude problemlos erforschen. Leider muss man diese anschließend gegen einige feindliche Angriffe verteidigen, denn die Sowjets werden dann versuchen die Gebäude zu vernichten. Ohne Unterstützung wird man das nicht verhindern können, so daß man sich erstmal von dem Krater fernhalten sollte.
Konzentrieren Sie sich stattdessen zunächst auf den Aufbau Ihrer „Infrastruktur“ und bauen Sie dazu am besten gleich drei Scavenger, die um das Lager Schrott sammeln und so recht schnell den Bau einer Fabrik und einiger Einheiten ermöglichen.
Es gilt dann einige feindliche Angriffe, die meist nur aus wenigen Spähfahrzeugen bestehen, abzuwehren und die eigenen Einheiten im Auge zu behalten. Häufig werden vor allem die Scavenger von Minen attackiert, was dann aber gewissermaßen nur ein Fehlalarm ist und keines Eingreifens bedarf. Verbleiben Sie stattdessen beim Recycler, der stets das Ziel feindlicher Angriffe ist und wagen Sie sich nur selten etwas weiter weg um einzelne Minen zu vernichten oder einem Scavenger zu Hilfe zu kommen, der tatsächlich von CCA-Einheiten attackiert wird.
Um Verluste unter den Scavengern möglichst gering zu halten sollte man diesen möglichst jeweils einen Panzer zur Eskorte mitgeben und dann nach und nach weitere Scavenger und Panzer bauen bis man fünf bis sechs im Einsatz hat, was dann insgesamt schon eine nette Streitmacht ergibt.
Die Karte ist dabei glücklicherweise recht ergiebig bezüglich Schrott und vor allem die immer wieder hereinkommenden CCA-Scouts sind eine nette Schrottquelle, die vor allem beim eigenen Posten und rund um den Krater Material „zurücklässt“.
Sobald es der Schrottvorrat zulässt sollte man einen kleinen „Außenposten“ eröffnen indem man die Versorgungseinrichtung auf einem einzelnen Geysir weiter westlich stationiert und diese von einem Geschütz oder einem Panzer verteidigen lässt. Zwar kann man mit dem Versorger zunächst noch recht wenig anfangen, da man vom Recycler schneller Reparatur- und Munitionspacks bekommt, doch je länger die Mission dauert, desto wichtig ist die Versorgung der Kampfeinheiten, was mit der Versorgungseinheit einfach deutlich schneller und einfacher vonstatten geht. Zusätzlich wird man auch später bei der Sicherung des Kraters die „Luftversorgung“ dringend benötigen, so daß man dem Drang nach recyclen der Anlage zu Beginn der Mission widerstehen sollte!
Neben periodisch anfliegenden CCA-Scouts wird man später auch noch Panzer und vor allem

feindliche Scavenger treffen, die vor allem rund um den Krater aktiv sind. Die CCA besitzt hier zwar ganz im Nordwesten scheinbar eine Basis, doch diese liegt außerhalb des Missionsgebietes, so daß man selbst nicht hinkommt und allenfalls eigene Einheiten dorthin fliegen können. Ein echter Angriff ist damit jedoch kaum möglich, weshalb man sich anders erwehren muss, da der Feind einem sonst wichtigen Schrott wegschnappt und die Angriffe auch immer stärker werden!

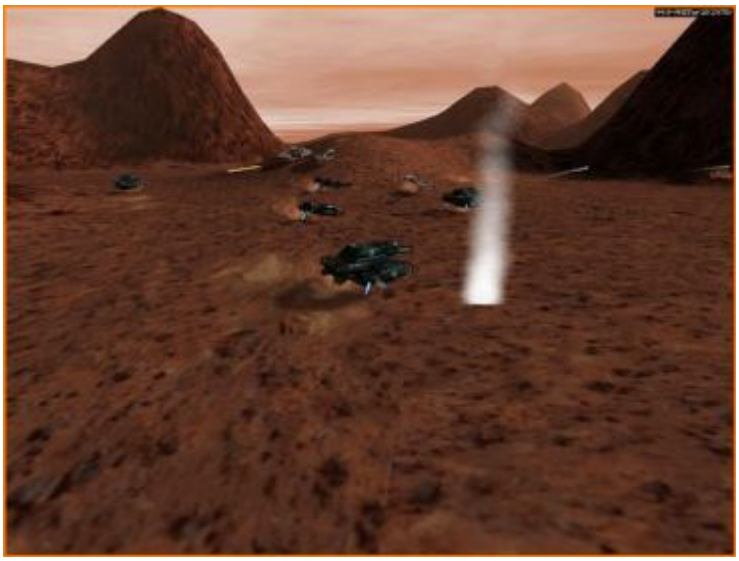


Methode der Wahl ist hierbei dann die Vernichtung der feindlichen Scavenger, die im Nordwesten am Kraterrand aktiv sind. Mit einigen Panzern im Schlepptau sollte man sich nach Sicherung der Basis und der eigenen Scavenger langsam Richtung Nordwesten vortasten, jedoch noch nicht in den Krater selbst fliegen, der meist inzwischen schon von der CCA mit Geschützen gesichert wurde. Greifen Sie einfach alle feindlichen Einheiten in Reichweite an und vernichten Sie natürlich vor allem die feindlichen Scavenger. Zur Unterstützung sollte an sich hier am besten auch Munition- und Reparaturpacks heranschießen lassen, denn je länger man den Feind hier gewähren ließ, desto mehr Ressourcen kann dieser zur Kompensation von Verlusten aufwenden und damit den Kampf verlängern und intensivieren.
Ist man lange genug in der Offensive und hat genügend feindliche Einheiten, und am besten auch noch Piloten, erledigt, wird der Strom irgendwann weitgehend versiegen, so daß relative Ruhe einkehrt und nur noch gelegentlich Scouts herankommen, die scheinbar immer wieder vom Programm generiert werden und nichts mit der Ressourcensituation der CCA zu tun haben.
Tasten Sie sich nun langsam an den Krater heran. Feindliche Panzer kann man dort unten teils recht einfach per Scharfschützengewehr vernichten. Gegen die Geschütze muss man dann aber mangels Artillerie einfach in einem Sturmangriff mit einem halben Dutzend Panzer anrücken.
Zuvor sollte man noch den Eingang um Krater mit zwei Geschützen sichern, denn sobald man alle Feinde unten erledigt hat und per I-Taste alle Gebäude erforscht hat, wird man vom Eroberer zum Verteidiger. Lassen Sie Ihre Einheiten mit Nachschub versorgen und Sie sich ein kleines Lager hier unten hereinschießen, so daß man beim nachfolgenden Abwehrkampf immer wieder schnell hier runter düsen und sich versorgen kann.
Hat man sich mit der Sicherung des Kraters Zeit gelassen, wird man meist schon ein nettes Ressurcenpolster angesammelt und alle verfügbaren Piloten im Einsatz haben. Recyclen Sie daher nun am besten einige der Scavenger und beordern Sie die zu deren Verteidigung abgestellten Offensiveinheiten zum Kratereingang.



Nach dem General soll man nun eine gewisse Zeit lang ausharren bis Verstärkung eintrifft. Eigentlich gilt es jedoch nur eine gewisse Zahl hereinkommender Feinde abzuschießen. Darunter sind vor allem eine Staffel Bomber als gefährliche Ziele auszumachen!
Zusätzlich steuern die Feinde mitunter auch überraschend Ihren Recycler an, so daß man am besten selbst am Kratereingang Position bezieht und die feindlichen Bewegungen überwacht.
Gegen die CCA-Bomber muss man dabei sehr zielgenau und schnell vorgehen, denn schon wenige Treffer können jedem Fahrzeug den Garaus machen und vor allem stationäre Geschütze schnell vernichten.
Sammeln Sie daher mindestens ein halbes Dutzend Panzer am Kratereingang und versuchen Sie eventuell mit einigen Panzern schon in Richtung Nordwesten zu fahren um diese Feinde gezielt zu attackieren und frühzeitig zu dezimieren. Notfalls zieht man sich über den Kraterrand schnell nach unten zurück und labt sich dort an den hereingeschossenen Versorgungsgütern.
Hat man genügend anrückende Feinde abgewehrt, so wird die Mission enden.

5 - Flucht vom Mars



Fahren Sie mit allen Einheiten im Schlepptau in Richtung des 5. Platoons los. Unterwegs erhält man neue Befehle und muss einen abgestürzten Frachter erkunden (i-Taste). Anschließend geht’s weiter durch die Schlucht in Richtung einer größeren außerirdischen Anlage. Kurz davor findet man eine kleine feindliche Stellung, die man mit den beiden Panzern schnell schleifen muss, da vor allem die Artillerie-Einheit sonst schwere Schäden beim Beschuss dieser Position anrichten kann.
Während man dann die nahen Gebäude des Sternenhafens erkundet gilt es den Recycler auf einem Geysir Position beziehen zu lassen und direkt mindestens drei Scavenger zu bauen um das massive Schrottfeld schnell abernten zu können.
Mit dem Material baut man dann ein oder zwei Kanonen, eine Fabrik und später dann noch einige Scavenger und vor allem Panzer. Die Sowjets werden einige, kleinere Angriffe fahren, die man noch selbst recht problemlos abwehren kann.
Den folgenden, neuen Befehl, die Startrampe zu erkunden, sollte man am besten erstmal ignorieren, da das gesetzte Zeitlimit fast zu kurz ist.
Wer die Mission jedoch offensiv angehen will und die ersten Minuten beim Basisaufbau schnell und effektiv genutzt hat, kann jedoch auch direkt versuchen das Ziel zu erreichen. Sammeln Sie dafür am besten zwei bis vier Panzer um sich und folgen Sie der Schlucht. Richtung Norden wird man dabei in ein echtes Schluchtengewirr geraten, das man jedoch ganz einfach überwinden kann.

Halten Sie sich entweder immer ganz rechts (östlichste und nördlichste Schluchten bis zum Eingang zur Sowjetbasis folgen) oder eben ganz links (vice versa). Auf beiden Wegen wird man einige feindliche Kräfte treffen, die man entweder ignoriert oder mit Hilfe der Verbündeten schnell erledigt. Wichtig ist hier, das man möglichst wenig einstecken muss.



Im Nordwesten findet man dann den Zugang zur feindlichen Basis, der von zwei großen Geschütztürmen verteidigt wird. Parken Sie hier nun eine Ihrer Einheiten etwas abseits und lassen Sie die anderen die Stellung angreifen. Dies wird zwar kein Erfolg werden, doch es gilt lediglich die Kanonen abzulenken, so daß man mit dem eigenen Gefährt (ein Razor ist hierbei natürlich am besten geeignet) schnell vorbei düsen kann. Dahinter umgeht man zwei weitere Kanonen um den gegnerischen Recycler und erkundet dahinter dann wie gewohnt den feindlichen Sternenhafen.
Damit ist der Hauptteil der Mission auch schon erledigt. Treten Sie nun wieder den Rückzug an und sofern man bei der Fahrt den Untersatz weg geschossen bekommt, sollte man einfach auf die „geparkte“ Einheit in der Nähe zurückgreifen um schneller zur Basis zu kommen.
Wichtig ist hierbei, daß man gleichzeitig noch einige Panzer in der Basis bauen und diese die Gebäude verteidigen lässt, damit sowjetische Angriffe nicht doch noch alles zunichte machen können.
Während man zum Recycler fährt kann man diesen schon packen lassen und zum neuen Nav „Startpunkt“ senden, der beim Zugang zum Schluchtengewirr liegt. Sobald auch Sie dort eingetroffen sind ist die Mission schon erledigt.
Wer es etwas gemütlicher angehen lässt sollte erstmal die eigene Basis weitgehend ausbauen. Drei Minuten vor Ende des Countdowns wird das 5. Platoon einen verzweifelten Ablenkungsangriff starten, der Ihnen nochmals mindestens zehn Minuten Zeit verschafft. Wer in diesem Abschnitt dann nicht zum Erfolg kommt sollte dann wohl besser nochmal beim Training anfangen.
Sichern sie am besten zuerst den Zugang zum Schluchtengewirr, wo man ein feindliches Geschütz vernichtet und dann am besten drei oder vier eigene positioniert. Mit einigen Grizzlys verstärkt sollte diese Linie dann keinen Feind mehr durchlassen, so daß die Scavenger dahinter unbeschwert sammeln können.
Tasten Sie sich dann mit einer Streitmacht aus mindestens einem halben Dutzend Offensiveinheiten in die Schluchten vor. Ziel ist auch hier die feindliche Basis. Deren Verteidigung kann man einem stupiden Angriff aller Grizzlys niederkämpfen oder einfach von ein oder zwei Artillerie-Einheiten aus sicherer Entfernung niederschießen lassen. Eine dritte Möglichkeit wäre noch die Nutzung der Mörser des Grizzly, wofür man aber etwas Übung braucht und am besten auch den Vorhaltepunkt aktivieren sollte!
Das kostet natürlich alles etwas Zeit, so daß man sich recht schnell (mit der Artillerie) dorthin begeben und später gebaute Offensiveinheiten dann stets zu sich rufen sollte. Zusätzlich ist natürlich eine Versorgungseinrichtung effektiv, die Sie vor Ort mit kleinen Aufmerksamkeiten versorgt.
Nach Überwindung der feindlichen Stellung kann man die Basis dann recht mühelos schleifen und auch den Raumhafen erkunden. Generell wird man hier nur recht wenig feindliche Aktivität zu fürchten haben, denn in der feindlichen Basis wird nichts produziert und man bekommt es vornehmlich mit einzelnen Kampfgruppen in den Schluchten zu tun.
Nach Erkundung des Raumhafens bleibt auch hier nur noch der Rückzug zum Recycler.



Eine dritte Möglichkeit zum Sternhafen zu kommen ist die Überwindung der Schluchten, was natürlich mit einem Razor am besten funktioniert, aber auch mit einem Grizzly klappen kann.
Das erfordert natürlich etwas Zeit um eine passende Stelle zu finden, so daß man erstmal die Basis absichern sollte und sich erst dann auf den Weg machen kann. Interessante Stellen sind die „Sackgassen“-Schlucht südlich der feindlichen Basis, wo man dann direkt auf die Anhöhe neben dem Raumhafen springen kann, oder eine Stelle etwas nördlich der Kartenmitte, wo man einen zerklüfteten Weg findet, der auch auf den oberen Bereich führt, aber etwas schwieriger zu fahren ist. Oben kann man sich dann ebenfalls sicher zum Raumhafen vortasten. Problematisch ist hierbei meist nur wieder zu entkommen, denn aus der Sowjetbasis gibt es nur den normalen Weg heraus, wobei man hier aber aus dem Fahrzeug geschossen werden kann. Wilde Ausweichmanöver sind da nicht immer ausreichend, so daß man sich schon direkt ein einzelnes Fahrzeug als Eskorte herbeirufen sollte, das einen dann schnell aufnehmen kann.

6 - Hinter den feindlichen Linien



Sammeln Sie alle Einheiten um sich und fliegen Sie in Richtung des Treffpunktes, wobei es keine Rolle spielt welche Seite man entlang des größeren Bergkammes nimmt. Sie treffen unterwegs einige Feinde, die jedoch leicht zu erledigen sind. Sollte einer versuchen zu flüchten (Ausreißer!) gilt es ihm schnellstens nachzusetzen und ihn abzuschießen, sonst wird Alarm ausgelöst und man kann kaum noch zum Erfolg kommen.
Beim Treffpunkt lässt man dann die Versorgungseinheit Stellung beziehen und positioniert auch die beiden Kanonen entsprechend. Sie können nun entweder den „geplanten“ Weg nehmen und zur Aufklärungseinheit fliegen oder sich mit allen Kampffahrzeugen direkt zum Eingang des Vorpostens aufmachen, was natürlich die etwas schwierigere Variante darstellt. Dabei gilt es dann nämlich die Offensiveinheiten die Verteidigungsanlagen attackieren zu lassen, was natürlich sofort Alarm auslöst. Sie müssen daher schnell in die Basis stürmen und dort dann im hinteren Bereich die ausschwärmenden CCA-Piloten abschießen, da diese sonst die unbesetzten Fahrzeuge in Beschlag nehmen und dann wäre die Mission gelaufen!
Kann man die Piloten jedoch allesamt erledigen, was eventuell mit einem Grizzly leichter zu bewerkstelligen ist, kommt man dank der vorhandenen Versorgungspacks wieder auf Kurs.
Vernichten Sie am besten zuerst die feindlichen Fahrzeuge im hinteren Bereich und anschließend die Radaranlage.
Anschließend gilt es wieder aus der Basis zu fliehen und den eigenen Posten aufzubauen.

Der intendierte Weg führt Sie hingegen zunächst zur „Vulkankuppe“.
Der Aufklärer hat hier eine geniale Idee entwickelt, wie man problemlos in den nahegelegenen Krater kommt. Sprengen Sie sich einfach per Schleudersitz hinaus und nehmen Sie dann direkt Kurs auf die unbesetzten Sowjetpanzer.
Alternativ kann man auch versuchen sich zu Fuß langsam am Krater hochzuarbeiten, was aber nur mühselig ist.
Hat man sich dann erstmal einen CCA-Panzer geschnappt, sollte man zuerst die beiden Geschütztürme vernichten, die sonst auf jeden Fall besetzt werden. Anschließend wehrt man auch hier die ausströmenden Piloten ab, vernichtet die Fahrzeuge im hinteren Teil des Postens und zuletzt die Radaranlage selbst.
Achten Sie dabei generell auf die Munitionsanzeige, da man nur drei Munitionspacks findet! Nachdem die Radaranlage vernichtet wurde, sollte man dann sofort aus dem Posten fliehen und am besten schon vorher die eigenen Offensiveinheiten zum Recycler zitieren, da dieser meist direkt attackiert wird. Versuchen Sie daher unbedingt mit einem Fahrzeug aus dem Posten zu entkommen, weshalb wilde Ausweichmanöver in alle Richtungen zu empfehlen sind. Alternativ kann man sich natürlich wieder per Schleudersitz aus dem Krater katapultieren, sollte dann aber ein Fahrzeug zur Übernahme bereit stehen haben.
Beim Recycler attackiert man die CCA-Scouts und lässt die Fahrzeuge Stellung beziehen. Mit den eintreffenden Offensiveinheiten sollte man zudem erstmal alle Angriffe abwehren können, so daß man zunächst drei bis fünf Scavenger bauen kann. Diese bearbeiten zunächst das große Feld vor Ort, werden aber alsbald auch in Richtung des Vorpostens sammeln (da man einiges an schott hinterlassen hat!) und dort attackiert werden.



Lassen Sie daher am besten direkt eine Artillerie-Einheit bauen, die schnellstens die beiden Geschütztürme am Eingang zum Vorposten zerstört, so daß die eigenen Scavenger auch dort ernten können (oder mit dem Mörser des Grizzly direkt attackieren).
Achten Sie dann auch auf feindliche Sammler, die hier wieder sehr aktiv und in großer Zahl zugegen sind. Bevor man den feindlichen Posten attackiert, sollte man daher gegen die feindlichen Sammler vorrücken, so daß man nicht zuviel Schrott an den Feind verliert. Wird die eigene Basis dabei zu stark bedrängt kann sich ein Umzug dieser in den gesicherten Krater des Sowjet-Vorpostens lohnen.
Sind die eigenen Sammler alle bei der Arbeit und von einem Grizzly gedeckt, gilt es die restlichen Kampfeinheiten um sich zu scharen und in Richtung des feindlichen Stützpunktes zu brausen. Lassen Sie sich dort vor allem Munitionspacks hinfeuern, da der Kampf gegen die feindliche Scavenger-Masse viel Munition verschlingt. Attackieren Sie jedoch noch nicht die feindliche Basis, die von einigen Geschütztürmen verteidigt wird und so herbe Verluste zu befürchten sind.
Lassen Sie stattdessen mindestens zwei Artillerieinheiten herankommen, die dann die feindliche Verteidigung langsam aber gefahrlos vernichten können. Den Stützpunkt dann komplett zu schleifen ist nur noch langwierige Routine.

7 - Eine böse Überraschung



Beginnen Sie mit dem Basisaufbau an Ort und Stelle, wobei Sie aufgrund der relativ weit verstreuten Geysire am besten jedem Gebäude einen Grizzly-Aufpasser spendieren. Die ersten Angriffe kann man hierbei noch mit dem eigenen Gleiter abwehren, so daß die ersten Grizzlys sich den Scavengern annehmen können.
Der Startpunkt ist zwar aufgrund der relativ flachen Ebene recht gut geeignet zum Aufbau von Gebäuden, ist allerdings auch recht weit von weiteren Schrottfeldern entfernt, so daß man später am besten ein Silo etwas näher am Schrott (in Richtung der Sowjetbasis) errichten sollte.
Zunächst kommen nur wenige Sowjeteinheiten vorbei, denen man gut begegnen kann, doch im weiteren Verlauf der Mission bekommt man es mit drei GOLEM-Walkern zu tun, die selbst einzeln ein harter Brocken sind.
Kanonen sind gegen diese Biester recht unsinnig, lediglich die größeren Geschütztürme sind hilfreich, doch aufgrund der eher schwierigen Geländebedingungen und der Notwendigkeit von Kraftwerken auch nicht optimal. Ich empfehle daher auf eine mobile Verteidigung zu setzen.
Scharen Sie am besten drei oder vier Grizzly um sich und lassen Sie dann zwei Bomber bauen. Einen besetzen Sie selbst und bringen dann die restlichen Unterstützer in einer extra angelegten Gruppe zusammen, so daß man diese stets schnell anwählen kann.
Es gilt dann die weiteren Ereignisse abzuwarten. Die Walker werden an zwei Stellen auf Sie zukommen und dort wird jeweils von der strategischen Führung eine neue Boje ausgesetzt.
Der erste Feind kommt bei „Nav Alpha 2“ etwa aus süd-westlicher Richtung heran. Fahren Sie in die Richtung und achten Sie auf Ihre Unterstützer, die Ihnen unbedingt allesamt folgen müssen. Lassen Sie diese dann geschlossen angreifen, wodurch sie die Aufmerksamkeit des GOLEM auf sich ziehen. Das gibt Ihnen die Möglichkeit sich etwas sicherer anzunähern und effektiver die starken Raketenbomben einzusetzen. Die Bomber-Wingmen zielen leider mitunter nicht so trefflich, daher ist schnelles Feuern Ihres Bombers wichtig.
Je nach Zustand Ihres Trupps gilt es dann entweder zuerst zur Regeneration zur Basis zurückzukehren (Nachschubdepot und Hangar sind sehr hilfreich und sollten nach Möglichkeit in der Nähe des Recyclers errichtet werden) oder direkt den nächsten beiden Zielen entgegen zu fliegen. Diese kommen aus südöstlicher Richtung.
Der erste GOLEM ist dabei schon recht nahe an der Basis, so daß man ihn am besten direkt stellen sollte und anschließend Reparaturen durchführt um sich dann auch dem letzten Feind zu stellen.
Anschließend gilt es in südliche Richtung aufzubrechen. Erkunden Sie den Bereich in Richtung der feindlichen Basis. Davor finden Sie eine außerirdische Anlage, deren Erkundung wichtig ist.
Verbleiben sie dann vor dem massiven feindlichen Posten und lassen Sie wieder zwei Artillerie-Einheiten herankommen. Diese widmen Sie zuerst am besten den drei Kraftwerken, wodurch die zahlreichen Geschütztürme recht passiv werden.
Anschließend gilt es die feindliche Basis bis auf den Boden niederzubrennen. Geht man nicht zu unüberlegt vor sollte dies wieder Routine sein…

8 - Die fliehende Horde



Fliegen Sie zuerst den eigen Truppen entgegen und entscheiden Sie sich dann ob es weiter in Richtung Nav 1 (Enge) gehen soll oder ob man am nächstbesten Geysir (quasi am Treffpunkt) Stellung bezieht.
Fliegt man mit allen Einheiten zu Nav 1 wird man eventuell unterwegs von der Artillerie erwischt, was für einige bereits angeschlagene Einheiten das Ende bedeuten kann.
Am sinnvollsten erscheint es daher alle Einheiten zunächst beim Geysir zu belassen und auf diesen die Versorgungseinrichtung zu setzen, die man in Kürze noch brauchen wird.
Achten Sie hierbei darauf, daß vor allem die Scavenger auch wirklich vor Ort bleiben und nicht plötzlich anfangen im gefährlichen Schrottfeld zu stöbern.
Fliegen Sie dann selbst zu Nav 1 und richten Sie das Fahrzeug in Richtung Westen aus, wo man einen nur leicht ansteigenden Hang hinaufbraust. Oben findet man ein abgestürztes Alien-Schiff, das man zuerst einmal erkundet, wodurch ein Nav-Punkt gesetzt wird, der einem nachfolgend auch als gute Orientierungshilfe dient.
Trifft man hier bereits einige feindliche Kräfte an, sollte man diese sofort vernichten, da sie sonst eventuell gegen Ihre hilflosen Truppen losschlagen, die man jedoch auch gegebenenfalls durch Produktion eines Panzers etwas schützen kann (eine weitere Möglichkeit hier voranzukommen besteht übrigens darin selbst eine Artillerie-Einheit zu bauen, die dann nach und nach die feindlichen Ziele ausbombt, was aber etwas länger dauert, jedoch andererseits auch durch eigenes Ein- bzw. Angreifen beschleunigt werden kann!).
Von der neuen Nav-Boje aus geht es dann ein Stück nach Westen, um den Gipfel herum, und dort dann Richtung Norden, wo man die erste Artillerie-Stellung findet. Greifen Sie diese an, achten Sie jedoch unbedingt auf das Feuer der Feinde, denn diese beschießen sich skrupellos auch gegenseitig bzw. sogar selbst. Will man Munition sparen kann man daher auch beispielsweise eine Zeit lang bei einer Einheit stehen bleiben und sich dann zurückziehen bevor die abgefeuerten Projektile einschlagen.
Nach der Vernichtung des ersten Zieles geht’s dann über einen schmalen Grat weiter Richtung Norden auf das nächste Plateau. Nehmen Sie hier dann Schwung und springen Sie zum nächsten, weiter nördlich gelegenen Plateau, wo man das zweite Ziel findet. Um den Sprung zu schaffen darf man hier generell keine starken Schäden aufweisen, da das Fahrzeug dann nicht mehr leistungsfähig genug ist. Vermeiden Sie daher möglichst jeden Schaden!
Nachfolgend springt man dann über die nächste Rampe Richtung Osten und erledigt dort die dritte Artillerieeinheit. Lassen Sie sich am besten an die Seite des Plateaus nun mindestens ein Munitionspaket von der Versorgungseinrichtung anliefern und achten Sie darauf dort nicht herumzudüsen, da sonst die Artillerie-Projektile das Paket zerstören können!
Vom aktuellen Plateau aus kann man dann in nördliche Richtung (am Rand) gerade noch das nächste Ziel vernichten bevor es dann wieder Richtung Süden geht. Zwei weitere gute Sprünge und etwas Zunder und man hat alle sechs Artillerieeinheiten erledigt.
Düsen Sie nun wieder hinunter ins Tal und beginnen Sie dort mit dem Aufbau der Basis, die diesmal jedoch sehr rudimentär bleibt. Entscheidend ist zunächst die Errichtung eines Silos, denn nur dann können die Scavenger überhaupt Schrott abliefern!
Lassen Sie daher den Konstruktor direkt beim Schrott im Tal ein Silo errichten und bringen Sie die Fabrik zum Geysir bei Nav 1. Die Versorgungseinheit bleibt am besten weiter hinten. Zwar findet man noch im Osten, direkt am Kartenrand, einen weiteren Geysir, doch hier kommt später der Konvoi herein, der dann Ihre Versorgung sofort verschrotten würde.

Nach Sicherung der Schrottversorgung kann man die ersten Panzer bauen und vor allem den Scavengern als Verteidigung zuweisen, da diese nicht mehr viel aushalten und auch nicht zu ersetzen sind.
Alsbald muss dann auch noch eine Kaserne bauen da man nur wenige Piloten zur Verfügung hat.
Da man nachfolgend teilweise nur eher selten zum Ziel feindlicher Übergriffe wird, kann man mitunter recht ungestört die eigene Truppe ausbauen. Entscheiden muss man sich dabei wieder ob man eher auf eine feste oder mobile Taktik beim Angriff auf den Konvoi setzt.



Sofern man öfter durch feindliche Einheiten gestört wird, sollte man eher auf mobile Einheiten setzen, da man sich damit auch besser verteidigen kann. Ein Blitzkraftwerk mit zwei Geschütztürmen am Ausgang der Schlucht, durch die der Konvoi kommt, ist zwar sehr effektiv, aber eben auch nur dort.
Zwar darf man die feindliche Startplattform nicht angreifen, jedoch den etwas nördlich davon gelegenen kleinen CCA-Stützpunkt, was allerdings keine leichte Aufgabe ist, da der feindliche Recycler bei einem Angriff wie wild Scouts und Scavenger produziert und scheinbar keinen Material-Restriktionen unterliegt. Versuchen Sie daher am besten gar nicht erst den Posten direkt zu vernichten, sondern achten Sie auf die eigenen Scavenger und die feindlichen Sammler, die im westlichen Tal sammeln und dort recht gut attackiert werden können.
Zusätzlich sollte man eine Artillerie-Einheit bauen und aus sicherer Entfernung zumindest die feindlichen Kanonen zerstören lassen. Anschließend beschießt die Artillerie beliebige Feindziele oder wird durch eine zweite Einheit verstärkt, da nur so die starken feindlichen Gebäude wirklich beschädigt werden können. Achten Sie hierbei auf die Verteidigung der Artillerie-Einheiten für den Fall, das Sie nicht selbst vor Ort bleiben. Eine restlose Vernichtung der beiden Gebäude kann nach Sicherung der Datenbank erfolgen!



Diese kommt im Nordosten, beim Geysir am Kartenrand, mit dem Konvoi herbei und fliegt dann durch das Tal in Richtung der „Enge“ und weiter bis zum Raumhafen. Empfehlenswert ist der Angriff im Tal nahe des Navpunktes, da die Feinde so nahe beieinander sind und beispielsweise Bomber schnell enormen Schaden anrichten können.
Hat man sich für Geschütztürme (oder auch Walker, die fast genauso schnell sind) entschieden, kann man genüsslich abwarten und durchbrechende Einheiten erlegen, denn das Groß wird von den Türmen in einem wilden Gefecht zerstört.
Attackiert man mit einer mobilen Truppe gilt es zunächst den Transporter abzuschießen und dann die restlichen Kampfeinheiten zu vernichten. Achten Sie dann auf herbeikommende CCA-Transporter, die die Datenbank (DB) wieder aufnehmen wollen. Bringt man schnell einen eigenen Transporter herbei und lässt das Ding aufnehmen, ist diese Gefahr jedoch gebannt!
Wichtig ist dann die DB zur Einheitenfabrik, also meist zum Nav 1 „Enge“ zu bringen (Mission endet dann!). Versucht man den Transporter zum recyclen wird er nämlich zum Silo fliegen. Ebenso

desaströs ist der Versuch die DB selbst durch den Konstruktor „recyclen“ zu lassen!

9 - Das Rennen geht weiter



Errichten Sie vor Ort einen kleinen Posten mit zwei Recycler und einer Einheitenfabrik. Verteidigungseinheiten sind zwar nicht nötig, denn je schneller man vorgeht, desto schneller ist die Mission auch schon erledigt.
Wichtig ist es daher schnell die Einheitenfabrik zu errichten und dort ein oder zwei Grizzly und vor allem einen Transporter bauen zu lassen. Sobald die beiden Gebäude stehen sollte man dann am besten auch schon direkt zum Relikt fliegen um dieses zu sichern, denn auch der Feind wird recht schnell hier mit einem Transporter herankommen.
Beordern Sie daher die produzierten Fahrzeuge direkt zu Ihnen und halten Sie die Position beim Relikt. Etwas ärgerlich sind hier mitunter Artillerie-Angriffe aus südlicher und nördlicher Richtung, wo jeweils zwei sowjetisch Artillerie-Einheiten auf der Landzunge bei einem Geysir sitzen. Ist man schnell beim Relikt sollte man daher noch einen kurzen Abstecher zu mindestens einer der Positionen machen und das Geschütz vernichten. Um Zeit zu sparen kann man dabei auch direkt über die glühenden und gefährlichen Lavafelder fliegen, sollte aber die Sprungdüsen (E-Taste) einsetzen um möglichst selten „Bodenkontakt“ zu haben.
Generell sind diese Felder auch ein Grund für das schnelle Vorgehen, denn Ihre Scavenger werden alsbald ständig hirnlos darüber fahren und dann zerstört werden, so daß man später kaum noch Schrott sammeln kann und ein ausgedehnter Kampf daher auf keinen Fall möglich ist.
Hat an das Relikt so lange gesichert, bis es durch einen Transporter Ihrer Seite geborgen wurde, gilt es diesen schnell zur eigenen Basis zu senden und ihm am besten alle Offensiveinheiten zur Verteidigung zuzuweisen. Achten Sie auf schnelles vorgehen, da sonst feindliche Einheiten oder Artilleriebeschuss die Aktion vereiteln können.

10 - Bringen Sie sie nach Hause



Geben Sie dem leichten Panzer den Befehl sich an Ihr Heck zu hängen und fliegen Sie in Richtung des ersten Nav-Punkts und anschließend direkt weiter zum Zweiten, wobei man hier auf zwei feindliche Kanonen trifft, die man schnell vernichtet. Der selbständig nachfolgende Konvoi wird von den beiden anderen Offensiveinheiten verteidigt (nur Transporter 1 und 2!).
Überraschenderweise erweist sich dann der Fahrer des dritten Transporters als Überläufer und verschwindet mit seinem Gleiter plötzlich in eine „Nebenschlucht“. Verfolgen Sie ihn nicht! Das kostet unnötig Zeit und ist außerdem völlig chancenlos, da man auf zahlreiche Gegner trifft und den Transporter nicht beschädigen kann!
Kümmern Sie sich stattdessen um die Angreifer bei bei Nav 2, wo die Fahrzeuge dann schließlich auch halt machen. Lassen Sie sich hier etwas Nachschub einschießen und tasten Sie sich vorsichtig in Richtung der Startplattform vor, denn sie treffen auf einen GOLEM.
Sobald alle Fahrzeuge versorgt sind, greift man dann die Stellung der Sowjets an, die zwar nur aus einem Walker und einer Kanone besteht, aber trotzdem äußerst gefährlich ist. Bleiben Sie entweder selbst zuerst mehr in Deckung und lassen Sie alle Offensiveinheiten attackieren oder fliegen Sie einfach direkt vor und umfliegen Sie den Walker, so daß man ihm von hinten zusetzen kann!
Alternativ kann man auch alleine ständig „etwas“ angreifen (oder es mit dem Mörser versuchen) und sich bei Beschädigungen immer zu den Reparaturkits zurückziehen bis der Gegner irgendwann dann doch besiegt ist.
Sobald die beiden Einheiten dann ausgeschaltet wurden, fliegt der Konvoi weiter und man muss eventuell noch ein paar Gegner abschießen, bevor man beim sicheren Raumhafen angekommen ist. Dieser ist jedoch nur vermeintlich sicher, denn zwei Panzer greifen an. Leider kann man hier dann kaum verhindern, daß der Hafen zerstört wird!
Der Konvoi sollte jedoch intakt bleiben und alsbald in Richtung eines zweiten Raumhafen aufbrechen. Auf den letzten Metern trifft man dann nur noch Scout-Einheiten, die man problemlos erledigen kann.

11 - Allein auf weiter Flur



Fliegen Sie zunächst in Richtung des Checkpunkts. Sobald jedoch der gegnerische Aufklärer auf dem Radar auftaucht (oder man etwa 400m weit weg ist) sollte man sofort aus dem Fahrzeug springen und mit dem Scharfschützengewehr in Lauerstellung gehen. Bedenken Sie, daß Sie eigentlich nur 3 Schüsse haben.
Sollte dies nicht reichen, kann man zurück in das eigene Fahrzeug springen und gleich wieder heraushüpfen, dann ist die Rüstung wieder repariert und die Munition aufgefüllt!
Hat man dann den feindlichen Gleiter gekapert, fliegt man zum Checkpunkt und

aktiviert mit der I-Taste die Nav-Bojen, die nun
für kurze Zeit bzw. innerhalb eines gewissen Radius abrufbar sind. Suchen Sie zuerst den anderen Checkpoint und fliegen Sie dorthin, da man von dieser zentralen Position (fast in der Kartenmitte) alle Patrouillenziele prima erreichen kann.
Dort angekommen aktiviert man wieder die Nav-Bojen (drehen Sie sich um das Ziel im kleinen Fenster im HUD eindeutig identifizieren zu können, da die Beschriftung der Bojen mitunter unverständlich ist) und fliegt dann zuerst zum Hangar in nördliche Richtung. Betrachtet man nur die Canyons, so liegt der Hangar quasi in der nordöstlichsten Ecke.
Generell wichtig: Sie müssen die Gebäude in der richtigen Reihenfolge abfahren, sonst werden die Sowjets misstrauisch! Hilfreich ist dabei auch die *GR-Kamera* des Gleiters, mit der man auch durch Felsen sehen kann um eventuell dahinter liegende Gebäude entdecken zu können. Benutzen Sie das Ding jedoch nicht exzessiv, denn es verbraucht „Munition“!
Nachdem man den Hangar abgehakt hat, kehrt man wieder zum letzten Checkpunkt in der Kartenmitte zurück um wieder die Bojen zu aktivieren. Diesmal fliegt man jedoch zur Einheitenfabrik in nordwestliche Richtung (bzw. nordwestlichste Ecke).



Nachdem schließlich auch die Silos im Westen gecheckt wurden, kann man zur Kommunikationsanlage in der Mitte fliegen. Diese hat man mitunter schon auf den ersten Fahrten erspäht, denn Sie liegt quasi in der Mitte der letzten drei/vier abgeflogenen Nav-Bojen, in einem „Krater“ mit nur zwei Eingängen.
Dort ist man jedoch nicht wirklich willkommen, weshalb man am besten sofort zum Turm fliegt und den Download startet. Die Sowjets sind irgendwann nicht mehr so lieb und greifen Sie an. Bleiben Sie daher nur wirklich so lange wie nötig im 50m-Radius um den Turm und treten Sie dann sofort die Flucht an!
Hierbei ist es nicht einmal so wichtig, daß man mit dem Fahrzeug entkommt, was aber dank des schnellen Gleiters ganz gut gelingen kann! Sollte er vernichtet werden wird man per Schleudersitz hoch hinausgeschossen und kann den Heimweg zu Fuß antreten. Glücklicherweise wird man dabei von den Kanonen ignoriert, so daß man eigentlich schnurstracks zum eigenen Gleiter und dann zum Startpunkt laufen/springen kann.

12 - Macht sie nieder



Sie finden sich wieder am Startpunkt der letzten Mission wieder, diesmal jedoch mit einem Recycler an Ihrer Seite. Problematisch ist hier zunächst die Energieversorgung, da man in der Nähe nur vereinzelte Geysire findet und der Feind sehr bald einige heftige Angriffe startet!
Lassen Sie den Recycler daher am besten sofort auf dem ersten Geysir Stellung beziehen und bauen Sie zwei Recycler und auch zwei Kanonen, die man direkt davor postiert um die ersten Angriffe abwehren zu können.
Mit dem hereinkommenden Schrott baut man dann weitere Scavenger und Versorgungspacks, da man die ersten Angriffe noch weitgehend alleine stemmen muss. Wichtig sind daher auch die Kanonen, die man nach und nach weiter vor ziehen sollte und den Feind dann stets an dieser Verteidigungslinie attackieren muss, damit auch die Kanonen unterstützend eingreifen können.
Sobald man vier oder fünf Scavenger hat gilt es eine Fabrik zu bauen und diese beim nächsten Geysir in östliche Richtung zu positionieren. Bauen Sie dann zuerst nur Panzer, die man den Scavengern als Eskorte zuweist, die meist auch schon auf dem größeren Eisfeld in nordwestlicher Richtung sammeln müssen.
Ziehen Sie die Kanonen stets entsprechend vor und beobachten Sie das Geschehen, so daß man ankommende Feinde rechtzeitig einordnen und sich vorbereiten kann.
Nach einigen Angriffswellen wird dann aber auch Ruhe einkehren. Nutzen Sie dies für einen weiteren Umzug. Der Recycler kommt nach vorne aufs Eisfeld, so daß man das große Schrottfeld hier viel schneller abernten kann.
Achten Sie dabei auf den nahen CCA-Posten und attackieren Sie diesen möglichst früh, damit die beiden Kanonen dort Ihren Scavengern nicht gefährlich werden können.
Dank dem massiven Schrott-Vorkommen kann man die eigene Position bestens ausbauen und recht bald über eine vollständige Armee verfügen.
Die Sowjetanlagen befinden sich immer noch an der gleichen Stelle wie in der letzten Mission, so daß man nur in nordwestliche Richtung fliegen muss, bis man irgendwann das Ziel findet und zerstören kann. Da man später nur noch minimalen Widerstand erfährt (die Feinde scheinen teils mit dem Gelände zu hadern oder einfach inaktiv zu sein) kann man auch direkt zur Fabrikanlage im äußersten Nordwesten düsen.
Dort ist der Widerstand noch einmal etwas größer, da die Fabrik beständig neue Panzer ausspuckt wenn man angreift und dies daher nur mit einer ordentlichen Truppe angehen sollte. Mitunter kann es sogar so aussehen, daß erst Ihr Angriff den Feind scheinbar in Bewegung bringt, so daß ein fehlgeschlagener Angriff dazu führt, das zahlreiche neue Feindkräfte auftauchen und man plötzlich sogar in die Defensive gerät. Konzentrieren Sie sich dabei dann zunächst auf die Eindämmung der feindlichen Scavenger, schleifen Sie die anderen, weitgehend schutzlosen Vorposten und lassen Sie sich nicht von feindlicher Artillerie ablenken, die auf dem Hochplateau nahe dem Startpunkt bei der feindlichen Versorgungseinheit auftaucht.
Hat man sich wieder gesammelt gilt es in diesem Fall dann mit einer Schwadron aus Grizzlys und Bombern oder Walkern zurück zu schlagen!

13 - Die drei Notsignale

Bauen Sie schnell Ihren Recycler auf und produzieren Sie schnellstmöglich Scavenger und einige Kanonen (oder möglichst schnell eine Fabrik und dann Grizzlys), die man vor allem in östliche Richtung hin installiert, da von hier aus die Hauptangriffe kommen (wenig verwunderlich da hinter dem Berg die CCA-Basis liegt!).
Die Sowjets greifen bevorzugt mit Aufklärern an, kommen später jedoch auch mit schweren Panzern vorbei. Sorgen Sie also für eine gute Verteidigung und ziehen Sie den Verteidigungsgürtel nach vorne um die wachsende Basis verteidigen zu können und auch den ein oder anderen feindlichen Sammler abzuschießen. Die CCA greift zwar nicht wirklich konzentriert an, dafür jedoch recht kontinuierlich!
Alternativ legt man die eigene Basis in den gut geschützten Bereich beim „Canyon-Geysir“, wodurch man genau drei Wege sichern muss, die Scavenger allerdings längere Wege haben und sich mitunter in der Enge übel verkeilen, so daß man nicht allen einen Grizzly-Aufpasser zuweisen sollte.
Lassen Sie sich dann aber nicht zu viel Zeit zum Bau eines Truppentransporters, denn sonst ist die Mission irgendwann gescheitert! Fliegen Sie einfach mit ihm und einigen Panzern im Schlepptau zum ersten Notruf.
Sobald alle eingesammelt wurden geht’s zur zweiten Boje und schließlich am Sowjetstützpunkt vorbei zum dritten und letzten Sammelpunkt. Die Aufnahmeaktion dauert dabei generell einige Sekunden, man muss sich jedoch nicht um wild umherlaufende Piloten kümmern, da diese nach kurzer Zeit einfach als eingesammelt gelten.
Höchstwahrscheinlich wird man dann auch schon beim Vorbeiflug am gegnerischen Stützpunkt merken, daß dort mitunter ziemlich die Post abgeht. Kümmern Sie sich zunächst jedoch noch nicht darum, sondern sammeln Sie die Leute ein und bringen Sie dann den Gleiter zurück zum eigenen Stützpunkt.
Dort sollte man dann schnellstmöglich weitere Verteidigungseinrichtungen und Panzer bauen, denn schon bald wirds auch in Ihrem Stützpunkt mächtig krachen!
Den Hilferuf der Sowjets beachtet man dann auch zunächst nicht, wenngleich er ernst gemeint ist! Warten Sie einfach bis Ihr befehlshabender Offizier Ihnen dann den Befehl gibt der CCA zu helfen und verteidigen Sie sich bis dahin ausschließlich gegen die Furien.
Fliegen Sie mit einigen Panzern zur gegnerischen Basis und eröffnen Sie sofort das Feuer, wenn Sie einen der unbekannten Gleiter sehen. Die „Furien“ sind ab jetzt Ihre neuen Gegner und die Sowjets gelten als Verbündete, so daß man auch nicht mehr von deren Geschütztürmen attackiert wird.
Sammeln Sie sich um den sowjetischen Recycler, der das Hauptziel der Furien ist, wodurch der eigene Transporter meist recht problemlos herbeikommen kann.
Die Furien schweben dabei direkt vom Himmel herab, da sie nur in großer Höhe umherfliegen können, und eröffnen dann das Feuer, wobei sie zwei verschiedene Waffen, eine Blitzkanone und eine gelenkte Rakete (kann vor Einschlag abgeschossen werden!) besitzen.
Auf dem Radar sind sie nur nahe am Boden zu erkennen, so daß man einfach öfter mal in den Himmel sehen muss. Selbst mit den Grizzly sollte man aber ganz gut gegen diesen Feind ankommen. Zur Basisverteidigung empfiehlt sich nun eher der Walker, da vor allem auf offenem Feld die Kanonen wenig beitragen und daher auch verschrottet werden können.
Glücklicherweise sind Ihre Waffen kräftig genug um die Dinger abzuschießen. Holen Sie also wieder Ihren GPT herbei und bringen Sie die russischen Wissenschaftler zur eigenen Basis.

14 - Einer für alle, alle für einen

Zunächst gilt es am Startpunkt auf die CCA-Einheiten zu warten. Statt einer Versorgungseinheit bekommt man jedoch einen Transporter, den man später verschrotten kann, was zumindest etwas

Schrott hergibt. Fliegen Sie dann mit allen Einheiten im Schlepptau zum „NW-Geysir“, wo man noch einige NSDF-Einheiten retten kann.
Mit diesen fliegt man dann zum „Versorgungsdepot“, wo man sich dann neben den bereits vorhandenen Gebäuden einrichtet.
Installieren Sie den Recycler und lassen Sie ihn einige Scavenger ausspucken. Mit dem ersten Metall sollte man eine Fabrik bauen, denn sich defensiv einzurichten bringt nur bedingt etwas, wenn die wichtigen Scavenger dann auf offenen Feld Opfer von Furien werden, die hier auch in einer „bodengestützten“ Variante auftreten.
Nebenbei schwebt auch diesmal ab und an ein Furien-Schiff vom Himmel herab und attackiert Ihre Basis oder die Ernter, was Sie dann am besten mit einer kleinen Truppe abwehren sollten. Wichtig ist zudem möglichst jedem Scavenger auch einen Panzer zur Seite zu stellen.
Den Schrottmangel kann man zunächst durch das Recyclen der beiden Transporter, die man definitiv nicht braucht, und dem einzelnen Geschützturm, der ohne Strom auch keine Hilfe ist, kompensieren.
Den Konstruktor braucht man jedoch noch, da man unbedingt zwei Silos errichten muss, da man sonst auch gar nicht genügend Schrott speichern könnte!
Die Schrottfelder nördlich Ihrer Basis, auf er Tiefebene, sollten dann genug Material liefern um das Ziel zu erfüllen. Wichtig ist jedoch vor den Scavengern hier etwas Erkundung zu betreiben, da bei jedem Feld jeweils einige „Boden-Furien“ lauern.
Errichten Sie dann am besten noch schnell jeweils ein Silo in der Nähe, damit langwierige Fahrten vermieden werden können, wodurch man mit drei bis fünf Scavengern recht schnell auf die gewünschte Schrott-Menge kommt. Zusätzlich kann man gegen Ende auch einfach alles verschrotten was man nicht mehr dringend braucht, also vor allem Kampfeinheiten, die schon etwas ab bekommen oder nur noch wenig Munition haben. Je nachdem wieviel man aufgibt, wird allein dadurch eine größere Schrott-Menge zusammenkommen und die Mission noch schneller enden.
Das einzelne „Gebäude“ beim „NO-Geysir“ sollte und kann man hier ignorieren. Selbst die Vernichtung scheint keine Aktion auszulösen.

15 - Die Schwachstelle

Eine mitunter wirklich recht heftige Mission, bei der man die Steuerung wirklich voll beherrschen muss und auch dann schnell als Fleck enden kann, wenn man im Kampf den Untersatz verliert und dann von den wilden Furien aus der Luft gefegt wird.
Eine Portion Glück gehört hier daher wie auch regelmäßiges Speichern dazu!
Vom Start weg muss man dann schnell agieren, da man sonst teilweise schon auf offenem Feld von Feinden erwischt wird.
Sie haben drei Geysir-Gegenden zur Auswahl. An jeder trifft man etwa auf die gleichen Bedingungen, nach vielen Testläufen würde ich jedoch den nordwestlichen Standort als etwas besser einschätzen, da man hier etwas weiter von der zentralen Feindbasis weg ist und damit potentiell eher etwas Ruhe hat.
Ich empfehle daher schnell alle Starteinheiten auf Ihr Fahrzeug anzusetzen und dann in sicherem Abstand um die zentrale „Trutzburg“ Richtung Nordwesten zu fliegen.
Für welchen Standort man sich dann auch entscheidend, die weiteren Aktionen sind weitgehend gleich.
Errichten Sie zunächst die Fabrik und den Recycler und stellen Sie die beiden anderen Einheiten in der Nähe ab. Die Versorgungseinrichtung wird man dabei eigentlich nicht brauchen, so daß man sie bei der ersten Gelegenheit in Schrott umwandeln sollte.
Bauen Sie dann mindestens drei Scavenger und drei Panzer, die ersteren als Begleiter zugeordnet werden. Meist wird man nun auch schon die ersten Furien treffen, so daß man auch selbst höchst aufmerksam sein und auch direkt mitkämpfen muss.

Das man im äußeren Bereich nur recht wenig Schrott findet, werden die Scavenger bald in den „inneren Ring“ vorstoßen, wo sie dann von seltsamen Minen und Boden-Furien attackiert werden.
Es gilt daher baldmöglichst zur nächsten Öffnung zu fahren und dort zuerst die beiden Minen am Boden aus sicherer Distanz zu vernichten. Erfassen kann man sie nicht.
Tasten Sie sich dann etwas vor um einzelne Furien in Reichweite zu attackieren. Sofern möglich gilt es dabei stets weitere Panzer zu produzieren und die Scavenger im Auge zu behalten. Man sollte stets genug Schrott über haben um noch einen neuen Scavenger zu bauen, da diese mitunter gesammelt untergehen!
Die Scavenger finden im inneren Bereich genug Schrott und durch die häufigen Feindkontakte wird auch noch genug verteilt werden, so daß man sich vor allem um einen steten Strom kümmern muss, denn man wird so einige Verluste stets ausgleichen müssen.
Sofern man etwa drei bis fünf Scavenger samt Begleitung auf die Beine gestellt hat und eventuell noch einen Walker auf einer erhöhten Stelle positionieren konnte, sollte man noch einen Hangar und ein Versorgungsdepot bauen, da man sonst einfach nicht effektiv und günstig genug reparieren und Munition auffüllen kann und dadurch die Verluste kaum mehr zu begrenzen sind.
Lassen Sie den Konstruktor daher beide Gebäude, möglichst nahe beieinander, errichten und verschrotten sie ihn dann am besten direkt um weitere Offensivkräfte bauen zu können.
Ganz nützlich sind dabei manchmal die immer wieder hereinkommenden Sowjeteinheiten. Diese erscheinen jedoch stets an anderer Stelle, so daß jede „Geysir-Stelle“ mal bedient wird. Die meisten „Angriffe“ der Verbündeten sind zwar ziemlich sinnlos, da man sie nicht kontrollieren oder sicher zu sich holen kann, liefern dann aber zumindest etwas Schrott, aber auch nervige Audio-Signale bis sie endlich erledigt wurden.
Erscheint die Unterstützung jedoch direkt bei Ihrer Basis, sollte man sich ansehen, was da ankommt. Scavenger kann stets gut gebrauchen und Transporter auch stets gut recyclen. Bei den Kampfeinheiten sind hingegen nur die Panzer wirklich brauchbar, so daß man die Aufklärer ebenfalls direkt recycelt oder bei Bedarf den eigenen Scavengern zuweist, da diese sonst nur einen sinnlosen Angriff gegen die feindlichen Linien auf dem zentralen Berg führen.
Diesen zu attackieren ist dann auch das Schlüsselelement der Mission, denn man darf nicht zu lange passiv bleiben, da man sonst meist nur immer heftigere Angriffe erleiden muss!
Sobald möglich gilt es daher mindestens zwei, besser drei, Artillerieeinheiten zu bauen. Diese bringt man dann im inneren Ring in Position und sorgt für deren Verteidigung, da die Furien sie nach den ersten Angriffen mitunter ganz gezielt attackieren!
Ziele der Artilleriesalven sind dann lediglich der Hangar und das Hauptquartier. Die Verteidigungseinrichtungen kann man ignorieren oder bei Bedarf (wenn viel Schrott am Eingangsbereich liegt) durch Zerstörung der Solar-Kraftwerke lahmlegen. Hat man erstmal die genannten Zielgebäude vernichtet, wird die Mission auch schon enden.
Bis dahin muss man sich jedoch weiter der Furien erwehren, da diese auch ohne Gebäude hier regelmäßig erscheinen, so daß ein schnell durchgeführter Angriff wirklich die einzige Möglichkeit ist den heftigen Kämpfen schnell zu entkommen.
Kann man dabei von der eigenen Seite aus nicht beide Zielgebäude zur Erfassung auf das Radar bekommen, kann man auch den Schleudersitz betätigen und sich auf das Plateau schießen lassen. Außerhalb der Reichweite der Geschütztürme wird man hier von den Furien meist ignoriert und kann dann das Artilleriefeuer auf die beiden Ziele lenken.

16 - Spiel mit dem Feuer

Sie beginnen mit einer kleinen Truppe in einer friedlichen Schlucht, wo man sich auch direkt niederlassen kann. Die nahen Schrott-Vorkommen reichen zunächst aus, so daß man in Verbindung mit den gegebenen Reserven direkt eine größere Truppe ausheben kann.

Wie gewohnt sollten mindestens drei Scavenger an die Arbeit aufnehmen und dabei jeweils von einem Grizzly „kontrolliert“ werden.
Zwar sind die nahen Schrott-Vorkommen recht schnell erschöpft, doch auch das weitere Vordringen in östliche Richtung stellt zunächst kein Problem dar.
Die Furien sind hier insgesamt relativ handzahm. Zumindest solange man keine Artillerie-Einheiten baut, denn diese provozieren direkt massive Angriffe. Vor allem fliegende Furien kommen in diesem Fall herbei und attackieren direkt die Artillerie-Einheit, so daß diese Einheiten auch nur ziemlich schwer zu verteidigen sind. Die Idee die feindlichen Kraftwerkstürme aus sicherer Entfernung per Artillerie vernichten zu können sollte man daher direkt vergessen, denn dies wird man nur mit enormem Materialeinsatz einigermaßen realisieren können.
Zwar liefern abgeschossene Furien auch jede Menge Schrott, doch sobald mehrere Furien gleichzeitig gegen Ihre Einheiten losschlagen, wird man auch die Scavenger kaum noch gut verteidigen können, so daß man insgesamt zu stark gefordert wird.
Verhalten Sie sich daher besser etwas passiver und tasten Sie sich nur langsam in östliche Richtung vor, wo man am Schluchtenausgang am besten einen kleinen „Versorgungsposten“ errichtet (die Furien greifen in der Schlucht selten an).
Der Posten sollte aus einem Silo, einem Kraftwerk mitsamt zwei Geschütztürmen, einem Hangar und einem Versorgungsdepot bestehen. Dadurch kann man die Kampfeinheiten hier immer schnell versorgen und die Scavenger den längeren Weg zum Recycler sparen. Zusätzlich werden ankommende Furien durch die Geschütztürme oder postierte Walker ganz gut erledigt.
Gegen die Kraftwerksziele muss man dann selbst mit einer Truppe vorgehen. Recht effektiv ist dabei der Umstieg auf einen Bomber, mit dem man schnell große Schäden anrichten kann. Zusätzlich sollte man sich von vier bis sechs Panzern unterstützen lassen.
Welches Kraftwerk man dabei zuerst angeht ist völlig egal. Alle sind recht einfach zu erreichen, lediglich im Südosten (Turm 6) muss man eine Art Rampe (oder eine riesige „Rutschbahn“ ;) auf einen Berg hinauffahren. Generell gilt es im hügeligen Gelände dann darauf zu achten, ob die unterstützenden Einheiten auch an Ihrer Flanke bleiben, denn ohne sie wird man es nicht schaffen. Recht hilfreich ist dabei die große Reichweite der Raketenbomben, die auch auf größere Distanzen abgefeuert werden können, so daß man sich nicht direkt den verteidigenden Furien stellen muss. Mitunter kann man dabei auch von erhöhter Position gefahrlos auf den Feind feuern, dessen größere Schiffe nicht den Berg hochkommen.
Erledigen Sie dann nach und nach alle feindlichen Kraftwerke und kehren Sie dazwischen immer wieder zum eigenen Vorposten zurück, wo man Reparaturen durchführt.
Hat man alle Ziele vernichtet, wird das feindliche Minenfeld hochgehen und der Weg zur feindlichen Produktionsanlage frei.
Diese wird natürlich recht gut verteidigt und liegt günstig in einer Mulde, zu der die eigenen Einheiten meist nur über einen Weg Zugang erhalten. Scharen Sie daher am besten alle Offensiveinheiten um sich und fliegen Sie dann in Richtung der feindlichen Anlagen, wo man sich langsam nach unten vortastet und die Furien attackiert. Mit einem knappen Dutzend Offensiveinheiten sollte man hier eigentlich ganz gut zurechtkommen.
Vor allem Walker sind natürlich recht kampfstark, brauchen aber auch länger um bis zum Einsatzort zu gelangen. Aufgrund der heftigen Kämpfe ist es zudem günstig, wenn man vorher eine Versorgungseinheit baut und diese an den Rand der Mulde Munition- und Reparaturpacks senden lässt, so daß man sich nach einem harten Angriff etwas besser zurückziehen und neu formieren kann.
Sofern man den Furienzorn nicht durch Bau von Artillerie-Einheiten weckt, sollte man auch den letzten Widerstand und die Fabrikanlagen recht gut vernichten können.

17 - FIXME

Sie beginnen direkt mit einem kleinen Posten und können daher direkt die ersten Einheiten ausheben. Da man dabei nicht gestört wird, kann man in aller Ruhe über dem Posten Position beziehen und dem Treiben zusehen.
In der Nähe findet man so einiges an Schrott, darüber hinaus dann aber quasi nichts mehr, so daß man mit drei Scavengern eigentlich auskommt und den Rest der Ressourcen anderweitig „investieren“ kann. Das sollte zuerst natürlich vor allem Panzer sein, wobei man selbst am besten auf einen Bomber umsteigt.
Hat man zehn Offensiveinheiten zur Verfügung, was dann meist auch mit dem nahenden Ende der Schrottversorgung zusammenfällt, sollte man erst einmal speichern und sich dann für offensive Aktionen vorbereiten.
Die Strecke bis zu den Furien ist zwar noch recht einfach zu überwinden, doch beim Transportraumschiff, das eher wie eine Kathedrale aussieht, geht es dann etwas heftiger zur Sache, so daß man am besten alle Offensiveinheiten mit nimmt.
Da der Posten später jedoch mitunter auch attackiert wird, darf man diesen nicht ganz schutzlos zurücklassen. Bauen Sie daher einen Konstruktor und von den letzten Ressourcen ein Kraftwerk und zwei Geschütztürme rund um den Recycler.
Da man nun auch kaum noch Schrott zur Verfügung haben wird, sollte man die Fabrik und den Konstruktor (und die meisten Scavenger) einschmelzen und dafür noch eine Versorgungseinrichtung bauen, die dann auf dem Geysir Stellung bezieht und Ihre Kampfeinheiten auf der anderen Kartenseite versorgen kann.
Welchen Weg man dann zur feindlichen Stellung nimmt ist relativ egal. Der nördliche Weg ist minimal länger, aber man trifft kaum Feinde. Der „westliche“ Weg ist etwas kürzer und man trifft einige Furien mehr, die aber meist auch hier recht passiv bleiben (zumindest die „Bodenfurien“), wenn man ihnen nur in genügend Abstand folgt und sie dadurch auch quasi als Wegweiser nutzt, denn sie scheinen in Richtung des Transporters zu fliehen.
Bevor die fliehenden Furien jedoch beim Ziel ankommen sollte man sie dann doch noch abschießen, damit man später nicht zu viele Feinde auf einmal zu erledigen hat.
Wichtig: Merken Sie sich einen Weg auf jeden Fall gut und erkunden Sie am besten auch den anderen, denn diesen wird man später vielleicht doch benutzen wollen um rechtzeitig zum Posten zurück zu kommen (falls man im Bomber verbleibt oder der Panzer beschädigt ist).
Vor allem beim „nördlichen“ Weg gilt es die Strecke gut auszukundschaften, da es hier einige „Sackgassen“ gibt.
Beziehen Sie dann Stellung in Sichtweite des seltsamen Raumschiffes und tasten Sie sich allein mit dem Bomber etwas voran. Dank der hohen Reichweite der Raketenbomben kann man die Furien hier mitunter recht gefahrlos ausschalten oder zumindest stark beschädigen bevor sie aktiv und dann von Ihrer Truppe erledigt werden.
Herbeifliegende Munitionspacks sind hier dann natürlich von großem Vorteil.
Vermeiden Sie dabei nach Möglichkeit einen größeren Kampf, denn dabei kann man schnell große Teile der eigenen Truppe verlieren (die Furien scheinen auch eine Art „Superwaffe“ zu haben) und dann Probleme bekommen die vier „Düsen“ zu vernichten.
Sofern man noch mindestens ein halbes Dutzend Panzer zur Seite hat kann man diesen nach Vernichtung der Verteidiger dann aber den Befehl geben nach und nach alle Düsen zu vernichten.
Bevor es jedoch auch gegen die letzte geht, sollte man in einen schnelleren Grizzly umsteigen und bereits Kurs auf den eigenen Vorposten setzen.
Befehlen Sie dann den Angriff und setzen Sie sich ab, denn nach Vernichtung der letzten Düse beginnt ein 3-minütiger Countdown innerhalb dessen man zurück zur eigenen Basis muss.
Selbst der kürzere Weg wird dabei mit dem Grizzly rund zwei Minuten in Anspruch nehmen, so daß man hier keine Umwege fahren oder ein langsameres Gefährt besitzen darf (auch wenn nach Ablauf

des Countdowns noch einige Sekunden verbleiben).
Bei Ankunft am Posten wird die Mission und die ganze Kampagne dann schließlich enden...

(C) A. Neumann 2010

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/battlezonensdf?rev=1314199702

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