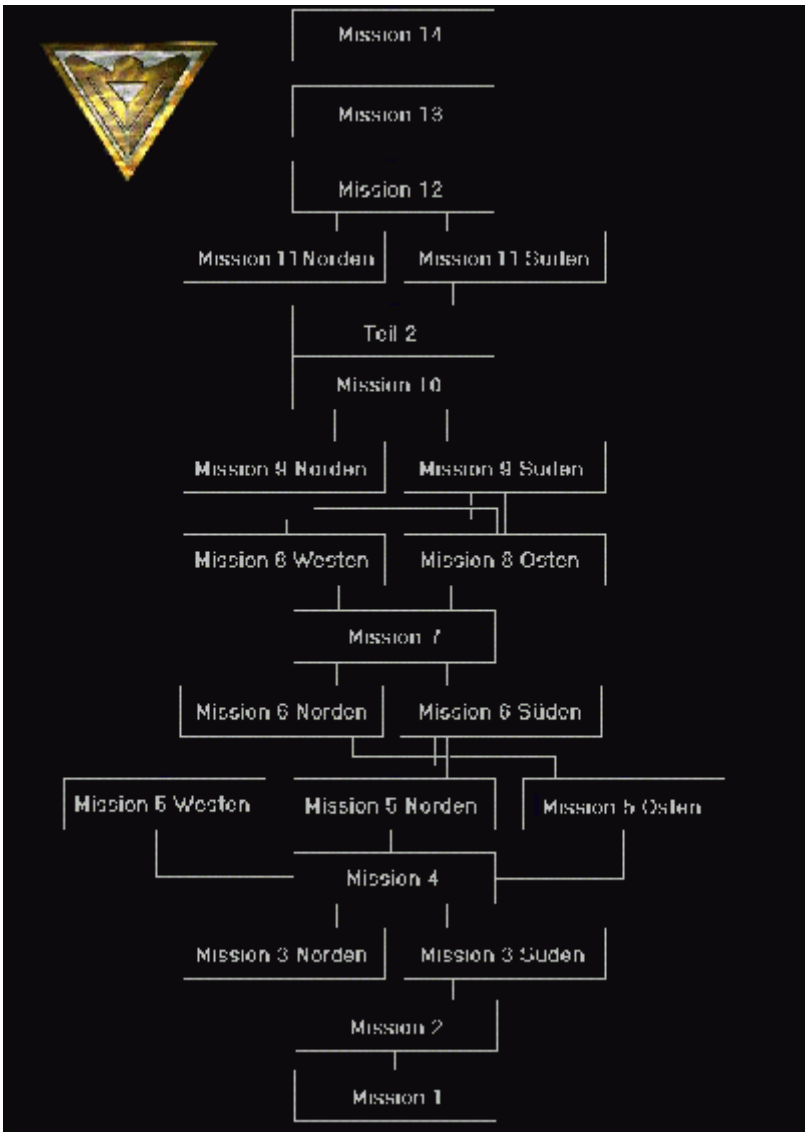
Command & Conquer - Alarmstufe Rot - Die Alliierten



Mission 1:

Markieren Sie die normalen Truppen und rücken Sie nach Süden vor. Sprengen Sie schnellstmöglich das Kraftwerk, indem Sie Ihre Leute die Fässer beschießen lassen. Die folgende Explosion reißt neben dem Kraftwerk auch einige Gegner mit.
Rücken Sie dann weiter nach Süden vor und sichern Sie die Forschungseinrichtung. Achtung: Sobald man sich weiter nach Süden oder Osten vorwagt und die Roten angreift, erhält man Verstärkung in Form einiger Kreuzer, die vom unteren Kartenrand aus die Basis beschießen - ziehen Sie dann Ihre Einheiten sofort aus der Basis zurück!!

Einstein, der kleine graue Zivilist, muss dann in den im Nordwesten landenden Hubschrauber gebracht werden, der ihn ausfliegt!

Mission 2:



Bauen Sie den Bauhof zwischen den Erzfeldern auf und wehren Sie die Angriffe der Sowjets mit Hilfe der bereitgestellten Truppen ab.
Bauen Sie Ihre Basis „zukunftsweisend“ auf, denn Sie werden sie in einer späteren Mission erneut übernehmen!
Nachdem zwei Kraftwerke, eine Raffinerie und eine Cyborgfabrik gebaut wurden, produziert man zusätzliche Infanteristen. Erkunden Sie dann die Karte, wobei man einfach alle angetroffenen Gegner und gegnerischen Gebäude plattmachen muss.
Die Roten besitzen zudem nur eine kleine Basis westlich der Ihren, wo lustigerweise keine zusätzlichen Truppen ausgehoben werden!
Nachdem die gegnerische Basis gesichert wurden, rückt man in den Nordwesten vor, der Konvoi schließlich erscheint und sich auch noch einige versprengte Gegner aufhalten.
Ist die Karte einigermaßen „clean“ wird der Konvoi keine Probleme haben!

Mission 3 - Norden:

Laufen Sie mit Tanya etwas nach Süden und erschießen Sie präzise die angreifenden Gegner und die Wache bei den Fässern.



Holen Sie dann den Medic von den hochexplosiven Fässern weg und laufen Sie im Team nach Westen.
Am Wasser angekommen rückt man Richtung Süden vor, wobei man einige Gegner abwehren muss, die aus einem Landeboot aussteigen!
Bei der Basis lässt man den Flammenwerferturm von der Artillerie zerbomben und Tanya die angreifenden Gegner abwehren.
Anschließend holt man Medic und Ingenieur aus dem „Gefahrenbereich“.
Man könnte nun die Kaserne einnehmen, da man nach der Zerstörung des Forschungsgebäudes eine Kiste mit 2000$ findet, doch aufgrund fehlenden Stromes würde die Robotproduktion hier ewig lange

dauern. Dies kann man zwar per Geschwindigkeitsschalter verändern, doch wirklich nötig ist das nicht. Es bleibt also Ihnen überlassen, ob Sie die Basis plattmachen oder zusätzliche Truppen aufbauen wollen.
Anschließend geht es dann aber am südlichen Rand Richtung Osten. Hier muss man sich dann bald entscheiden, welchen Weg man weitergeht. Nach Norden hin, muss man einen V2-Raketenwerfer austricksen, was Tanya jedoch mühelos gelingt, da die Rakete die schnelle Einzelkämpferin im Lauf nicht erfassen kann! Nach Osten hin, findet man eine weitere Basis, die man zerstören kann!
Da man auf jeden Fall in die Nähe der V2 kommt, empfehle ich Ihnen mit Tanya nach Norden vorzustoßen, die V2 auszuschalten und dann die Brücken dahinter zu sprengen, die lediglich von einigen wenigen Gegnern verteidigt werden, die sich aber hinter den Bäumen „verstecken“. Die nordöstlichste Brücke zerstört man am einfachsten, indem man die Fässer daneben zur Explosion bringt, was auch die Gefahr verringert, dass die anrückenden Panzer rüberkommen (nicht gut!).

Mission 3 - Süden:



Kämpfen Sie sich nach Süden durch und zerstören Sie den flüchtenden Laster (Geldkiste!) indem Sie die Fässer hochjagen. Mit dem befreiten Medic zieht man Richtung Osten weiter und zerstört die erste Brücke. Laufen Sie dann weiter Richtung Osten und befreien Sie den Jeep bei der Kirche im Südosten. Dann läuft man über den Pass weiter nach Norden und erledigt die Wachen der Ingenieure, überlebende Wachen kommen zudem ganz von selbst auf Sie zu! Die Ingenieure entkommen nach der Sprengung der Fässer durch die kleine Schlucht nördlich. Unterdessen sollte der befreite Jeep nach Norden gefahren sein und bei der Strassensperre aufgehalten worden sein.
Lassen Sie nun Tanya die Wachen ausschalten und die Fässer hochjagen, die die Panzer mit sich nehmen! Der Jeep fährt nun weiter und explodiert bei einem Flammenwerferturm, welcher damit auch eingerissen wird!
Laufen Sie nun mit allen Einheiten nach Norden und erledigen Sie in der gegnerischen Basis die Gegner. Nun hat man mal wieder mehrere Möglichkeiten, was man mit den Ingenieuren einnimmt: Das Radar, die U-Boot-Werft oder die Kaserne (das andere Gebäude links oben hat keine Bedeutung bzw. Funktion). Da man in Kaserne und Werft auch hier nur elendig langsam ein paar Robots und ein Landungsboot bauen kann, empfehle ich Ihnen das Radar einzunehmen, da dadurch die ganze Karte enthüllt wird!
Schließlich zieht man dann aber Richtung Westen weiter, wobei man die beiden Flammenwerfertürme südlich umgehen muss! Im Nordwesten sprengt man die Fässer, so dass die obere Brücke beschädigt wird und durch die anrollenden Panzer ganz zum Einsturz gebracht wird. Sprengen Sie dann die südliche Brücke und sofern Sie dies noch nicht getan haben die bei den beiden Flammenwerfertürmen!

Mission 4:



Rufen Sie zunächst alle Truppen in die Basis, bauen Sie einige Bunker und Geschütztürme nach Norden und Richtung Südwesten. Mit sechs Rak-Zeros werden die Flieger der Russen vom Himmel geholt. Mit mindestens zwei Erzsammlern grast man das Feld im Südwesten und danach im Süden ab.
Bauen Sie alle Gebäude und sobald verfügbar gut 15 leichte Panzer. Diese schickt man Richtung Nordwesten, wobei der genaue Weg ziemlich egal ist. Ihr erstes Ziel sollte die Ausschaltung des größten Teils der gegnerischen Panzerstreitkräfte sein, damit die eigenen Panzer nicht unter zu starkem Beschuss geraten. Anschließend zielt man auf den Bauhof, damit der potente Gegner keine Ersatzgebäude mehr bauen kann, die sonst in wenigen Sekunden stehen!
Ihr zweites Ziel sollte die Panzerfabrik und schließlich die Kaserne sein.
Sobald der Gegner dann noch weitere Gebäudeverluste hinnehmen muss, verkauft er alle Gebäude, so dass man nur noch die zahlreichen Infanteristen überfahren muss.
Diese Mission wird nicht durch irgendwelche Taktik gewonnen!
Bauen Sie einfach genügend Panzer und zerstören Sie stur die Gebäude sonst wird man hier sehr lange zu tun haben!

Mission 5 - Norden:



Laufen Sie mit dem Spion zuerst Richtung Osten, da der südliche Eingang von Hunden bewacht wird, die nicht auf Patrouille gehen! Sie können nun die Wachhunde umgehen und durch den östlichen Eingang eindringen oder zur Kirche hinter der Brücke laufen. Hier kommt ein Zivilist (Technobot!) heraus, der den südlichen Eingang „angreift“, so dass mit etwas Glück dort alle Hunde ausgeschaltet werden, so dass man dort eindringen kann!
Infiltrieren Sie dann die Waffenfabrik so dass wieder der Laster zum Gefängnis fährt. Pikanterweise versagen hierbei sogar die Wachhunde bei der Durchsuchung des Lasters vor der Brücke - gut für Sie!
Nachdem Tanya frei ist, sprengt man Stück um Stück die Flaks und wehrt angreifende Gegner ab. Sollte hierbei die Brücke kaputtgehen, ist dies absolut kein Verlust! Nach der Evakuierung erhält man dann auch hier im Verstärkung.
Fallen Sie ihn die nördliche Sowjetbasis ein und übernehmen Sie möglichst viele Gebäude. Bauen Sie

dann zahlreiche Ernter und sichern Sie die Basis nach Osten und Süden hin ab, da vereinzelte Angriffe erfolgen. Wieder gilt es eine Panzerarmee aufzustellen, die unterstützt von einigen Fliegern die gegnerische Basis niedermacht.
Einzelne gegnerische Elemente auf der Gefängnisinsel können bei zerstörter Brücke am einfachsten per Flieger vernichtet werden.

Mission 5 - Osten:

Laufen Sie mit dem Spion Richtung Westen und warten Sie bis die Hundewachen außer Reichweite sind. Nach der Infiltration fährt der Laster zum Gefängnis und nach der Befreiung lässt man Tanya alle Flaks sprengen.
Wieder erhält man Verstärkung, so dass man die nördliche Sowjetbasis angreifen und übernehmen kann. Bauen Sie schnell eine Ernterflotte auf und sichern Sie die Basis ab. Beachten Sie hierbei, dass die Sowjets zeitweilig mit Landebooten Panzer direkt in Ihre Basis befördern, man sollte also immer ein paar Panzer innerhalb der Basis haben.
Als nächstes gilt es die Erzvorkommen möglichst schnell selbst zu erschließen.
Es gibt nur ein großes Feld, dass sich nicht regeneriert, so dass man bald quasi kein Erz mehr auf der Karte finden wird. Die langsame Regeneration des Erzes bei den Minen wird Ihnen da kaum helfen! Es gilt also mit etwa 4 Erntern Erz zu sammeln und gleichzeitig sollte man mit Panzern versuchen die gegnerischen Ernter zu dezimieren.
Unglücklicherweise nervt der Gegner mit permanenten Fliegerangriffen, so dass man nicht allzu passiv agieren darf! Versuchen Sie also möglichst bald mit einer Panzerarmee ins Herz der generischen Basis vorzudringen und den Bauhof zu zerstören. Sehr praktisch sind hier wieder die Flieger, die gegen Gebäude und Infanteristen recht effektiv sind.
Ist der gegnerische Bauhof zerstört kann man in aller Ruhe mit den Fliegern ein Gebäude nach dem anderen auseinandernehmen und bei starkem Geldmangel auch schon die Truppen dezimieren. Ein finaler Angriff sollte man mit einigen Panzern geführt werden, sonst zieht sich die Mission all zu lange hin!

Mission 5 - Westen:



Umgehen Sie mit dem Spion die feindlichen Patrouillen und halten Sie sich unter allen Umständen von den Hunden fern! Dringen Sie dann - je nachdem was Ihnen besser passt - von Westen oder Süden in die Basis ein und schicken Sie den Spion in die Waffenfabrik. Sollten Sie ihn in irgendein anderes Gebäude geschickt haben, gilt die Mission als gescheitert!
Nach der Infiltration fährt der Laster vor der Waffenfabrik nach Süden, durch die halbe Sowjetbasis und lässt schließlich den Spion beim Gefängnis raus, bevor er in die Fässer rast.

Nach der Befreiung lässt man Tanya die beiden Flaks vor Ort sprengen. Anschließend schießt sich Tanya den Weg nach Norden frei, wobei vor allem die schnellen Hunde Primärziele sein müssen! Ist die Gegend gesäubert, kann man in aller Ruhe die beiden restlichen Flaks sprengen, so dass der rettende Hubschrauber endlich herbeikommt.
Bevor man Tanya dann aber evakuiert kann man noch „spaßeshalber“ ein paar weitere Gebäude sprengen, was nicht allzu schwer ist, da hier praktisch keine Gegner vorzufinden sind. Wagen Sie sich dabei aber nicht zu weit nach Norden vor, denn dort lauert ein dicker Panzer!
Nach dem Abtransport der Einzelkämpferinnen erhält man im Nordwesten Verstärkung. Überrollen Sie mit dieser Truppe den Stützpunkt im Norden und nehmen Sie die wichtigen Gebäude ein. Ganz wichtig ist da natürlich den Bauhof, da man sonst überhaupt keine Chance hat! Bauen Sie dann die Basis weiter aus und lassen Sie mindestens zwei Erzsammler zuerst im Westen und dann im Osten grasen. Achten Sie darauf, dass die Erzsammler nicht in Reichweite der Tesla-Spulen kommen, sonst könnte man plötzlich ohne Geld dastehen!
Am besten baut man dann etwa 5 Flugplätze und bestückt diese mit Fliegern. Lassen Sie diese dann zuerst die Tesla-Spulen und später die V2-Raketenwerfer angreifen, so dass man die gegnerische Verteidigung stark schwächen kann. Da der Gegner kaum angreift, kann man in aller Ruhe eine Streitmacht aus mindestens 10 Schweren Panzern aufbauen und dann zum Gegenangriff übergehen. Da der Gegner sehr viele Ressourcen hat, sollte man zuerst versuchen den Bauhof im Westen zu zerstören, da die Sowjets sind immer neue Gebäude errichten!
Während des Angriffs sollte man weitere Panzer bauen um die Verluste auszugleichen und später im Notfall eine weitere Angriffswelle heranführen zu können.

Mission 6 - Norden:



Schlagen Sie die Angreifer zurück und errichten Sie Ihre Basis. Zur Verteidigung sollten Sie zusätzliche Infanteristen ausbilden, denn der örtliche Gegner greift ebenfalls hauptsächlich mit Infanteristen an! Versuchen Sie schnell eine Waffenfabrik hochzuziehen und die Ernter zu sichern.
Mit einigen Panzern kann man dann schon den ersten Angriff führen, der der kleinen Basis südlich gilt. Hier vernichtet man alles bis auf das Radar, das man zuerst ausspioniert und dann einnimmt, damit man direkt am Wasser eine Werft bauen kann.
Sollte dies nicht möglich gewesen sein, muss man eine Silokette bauen um eine Werft errichten zu können.
Erkunden Sie dann Ihre Insel und säubern Sie sie komplett. Als nächstes gilt es die Basis gegen die zahlreichen Sowjetflieger abzusichern. Tun Sie dies mit einigen Flaks und Tarnbunkern, die die abspringenden Piloten abschießen. Während man dann seine Panzerarmee aufbaut und diese an den beiden Landestellen der Gegner positioniert, wo immer wieder Angriffe erfolgen, sollte man gleichzeitig zahlreiche Kanonenboote bauen und damit die „Meere“ erkunden.
Der Gegner hat zahlreiche U-Boote am Start, so dass man möglichst immer nur Fünfer-Verbände losschicken sollte, da ein einzelnen Kanonenboot einem U-Boot fast immer unterlegen ist!
Sobald dann etwa 15 Panzer verfügbar sind, sollte man diese in drei Landungsboote verfrachten und

zur anderen Insel übersetzen. Am besten ist hier die nordöstliche Landestelle, die weiter südlich gelegene ist durch die Buchtlage schwer verteidigt!
Versuchen Sie auf keinen Fall mit den Kanonenbooten die sowjetischen Landeinheiten anzugreifen, das ist ziemlich ineffektiv!
Mit den Panzern kann man dann schnell die Verteidigungsanlagen durchbrechen. Der Gegner besitzt nur recht wenige Panzer, wenngleich einige dicke Mammutpanzer darunter sind. Sobald die Lage etwas sicherer ist, sollte man einen Spion überschiffen, der in eines der drei Techzentren eindringt. Folglich ist das erste Missionsziel erfüllt und man kann alle restlichen Gebäude einstampfen.
Zuletzt muss man dann aber noch alles U-Boote ausschalten, was durchaus Nerven kosten kann, da sich die Dinger gut verstecken!

Mission 6 - Süden:



Rücken Sie zunächst mit allen Infanteristen Richtung Norden vor. Die befestigte Stellung der Sowjets greift man dann zunächst mit den Kanonenbooten an, die auf die Fässer zielen und damit die beiden Flammentürme ausschalten. Im Folgenden attackieren die Boote den Panzer und die Infanteristen rücken nach.
Sind die Gegner ausgeschaltet, baut man die Basis auf der Insel auf. Sehr schnell muss man nun erste Angriffe aus östlicher Richtung und aus der Luft abwehren. Bauen Sie dazu am besten den ein oder anderen Bunker nach Osten hin und verteilen Sie einige Rak-Zeros über die Basis.
Da die Ernter recht weite Strecken überbrücken müssen, sollte man etwa vier Stück besitzen, sonst leidet man unter ständigem Geldmangel.
Sobald man dann die Basis einigermaßen gesichert und etwa fünf Panzer gebaut hat, kann man die kleine Basis östlich angreifen. Hat man erst mal die Übermacht auf der eigenen Insel, muss man nur noch die andauernden Fliegerangriffe in den Griff bekommen, was durch einige Flaks recht leicht zu erledigen ist.
Achten Sie aber nebenbei noch auf die Angriffe der Sowjets, die öfter mal per Landungsboot den ein oder anderen Panzer anladen und mit etwas Glück direkt in Ihre Basis vorstoßen können!
Bauen Sie dann einen Hafen und zahlreiche Kanonenboote, mit denen man die U-Boote der Sowjets dezimiert und mögliche Landestellen an der nördlichen Küste sucht. Meine Empfehlung ist der Strand im Nordwesten, wo nur eine Teslaspule steht. Die andere Möglichkeit wird auch hier schwer verteidigt!
Mit drei Landungsbooten und 15 Panzern sollte man auch hier wieder gut rumkommen. Schießen Sie sich dazu zuerst den Weg zur Bauhof frei und nachdem dieser vernichtet ist, sollte man sich zuerst einige Kraftwerke vornehmen, damit die gefährlichen Teslaspulen keinen Saft mehr haben!
Hat man dann ein Techzentrum ausspioniert, kann man endgültig alles niederschießen.

Mission 7:



Während man die Basis aufbaut, sollte man mit dem Jeep schon mal das südliche Erzfeld erkunden, das zuerst abgeerntet werden sollte. Ganz wichtig sind hier die Ernter bzw. das schnelle Abtragen des Erzes, denn der Gegner wird einem hier stark zusetzen!
Am besten lässt man etwa 4 Ernter gleichzeitig grasen und achtet unbedingt darauf, dass keiner zerstört wird. Die Sowjets sind hier sehr aktiv und bewachen das östliche Erzfeld gut. Zusätzlich versucht der Gegner oft mit MIG-Kampfjets Ihre Ernter zu vernichten.
Es gilt also zunächst die eigene Basis zu sichern, da man von allen Seiten her angegriffen wird. Richtung Südosten und Süden erfolgen die meisten Angriffe, so dass hier einige Geschütze und Bunker notwendig sind. An den Stränden erfolgen zwar nur relativ schwache Attacken, trotzdem sollte man hier einen Bunker und einen Geschützturm platzieren um nicht ganz wehrlos zu sein! Zusätzlich muss man die Luftverteidigung gut ausbauen, da sowohl YAK- und MIG-Jäger angreifen, als auch Truppentransporter direkt über Ihrer Basis Cyborgs abwerfen!
Sobald die Basis dann einigermaßen gesichert ist, muss man mit einen kleinen Panzerarmee aus mindesten 10 Panzern Richtung Osten rollen und den Zugang zum nordöstlichen Erzfeld sperren, da man das dortige Erz dringend selbst benötigt. Sollte man noch Panzerkapazitäten haben, kann man gleichzeitig auch noch die kleine südliche Basis überrollen und alle Gebäude bis auf das Radar zerstören!
Halten Sie die Blockade solange aufrecht, bis das Erzfeld abgeerntet wurde oder der Gegner keine Ernter mehr schickt.
Erobern Sie dann das Radar und bereiten Sie sich für einen Angriff vor. Nebenbei kann man einige Zerstörer bauen, mit denen man auch übers Wasser angreifen kann, was jedoch aufgrund der starken U-Boot-Präsenz etwas schwieriger ist.



Ihr Hauptziel sind zunächst die gegnerischen Großkraftwerke, die vor allem im südlichen Teil der Basis um den ersten Bauhof gruppiert sind.
Sofern die gegnerischen Verteidigungslinien nicht zu stark sind, sollte man versuchen schnell durchzubrechen und gleich die Kraftwerke anzugreifen, so dass die gefährlichen Teslaspulen ausfallen!
Sobald die ersten Kraftwerke vernichtet wurden, kann man sich den Verteidigern widmen und schließlich auch noch den Bauhof vernichten.
Meist wird man mit der ersten Verteidigungswelle nicht alles vernichten können (was ja auch eigentlich gar nicht das Ziel ist), aber man wird den Gegner zumindest mal stark schwächen, so dass

man in Ruhe eine zweite Armee aufbauen kann, die dann deutlich leichter vorankommt (keine Teslaspulen mehr)!
Nun muss man aber auch verstärkt auf die Flotte setzen, denn die vier U-Boot-Häfen kann man nur von der See her zerstören. Kämpfen Sie sich dazu zuerst nach Nordosten durch und fahren Sie dann Richtung Süden. Die Anlagen befinden sich in der südöstlichen Bucht. Sobald alle vier Häfen erledigt wurden, ist die Mission gewonnen!

Mission 8 - Westen:



Zuerst sollte man zwei der Schattengeneratoren verkaufen, mehr als einer bringt eh kaum was, sondern frisst nur endlos Strom!
Im Folgenden wird die Basis um die Chronosphäre stark angegriffen und vor allem die Kraftwerke sind ein Hauptziel der Sowjetbomber. Kümmern Sie sich also nach der ersten Angriffswelle um deren Reparatur, damit zumindest Radar und Flak wieder laufen.
Die Entlastungstruppen müssen nun zusammen mit dem Bauhof zur Basis gebracht werden. Dies wird jedoch durch einige Sowjettruppen verzögert, die bei dem kleinen Fluss lauern. Ziehen Sie zur Verstärkung die beiden Zerstörer heran und schaffen Sie nach der Ausschaltung der Gegner den Bauhof in die Basis.
Es gilt nun erst mal einige Kraftwerke und Verteidigungseinrichtungen zu bauen. Das recht großzügige Budget wird dabei schnell aufgebraucht, so dass man als nächstes unbedingt weitere Ernter bauen muss, die dann bevorzugt in Basisnähe ernten, so dass keine Verluste zu befürchten sind.
Da die Basis aus allen Richtungen und aus der Luft angriffen wird, gilt es im weiteren Verlauf zahllose Geschütze, Bunker und Flaks zu bauen. Zur Unterstützung empfehlen sich hier vor allem Artillerie und leichte Panzer, welche schnell durch die eigenen Linien stoßen können und die gefährlichen V2-Werfer abfangen können!
Versuchen Sie keine offensiven Taktiken, sondern beschränken Sie sich auf die permanente Verstärkung der eigenen Linien bis der Countdown bei 0 angekommen ist. Alles in allem ist die Mission gar nicht so schwer, solange man permanent Ersatztruppen und Gebäude aufstellt, was natürlich eine ausreichende Erzversorgung voraussetzt.

Mission 8 - Osten:



Diese Variante ist im Vergleich zur „West-Mission“ deutlich leichter, verläuft jedoch im Groben fast parallel.
Zuerst muss man wieder den Bauhof in die Basis schaffen und dort die Verteidigung stärken. Die Fliegerangriffe sind hier meist deplatziert, trotzdem sollte man auf eine einigermaßen gute Flak-Ausstattung setzen. Auch die Bodenangriffe erfolgen nur sporadisch, so dass man eigentlich in relativer Ruhe die Basis ausbauen kann.
Ganz wichtig sind auch hier die Ernter. Man sollte etwa vier Stück auf die Felder schicken, womit eine ausreichende finanzielle Versorgung gesichert sein sollte.
Bauen Sie dann die ganze Zeit über an Ihren Verteidigungslinien herum, denn gegen Ende erfolgt ein schwerer Angriff, den man jedoch leicht abwehren kann. Als „Schnelle Eingreiftruppe“ empfiehlt sich auch hier eine Bataillon aus leichten Panzern. Damit kann man auch mal einen Ausfall „veranstalten“ und die gegnerischen Erzsammler attackieren.

Mission 9 - Norden:

Bauen Sie Ihre Basis auf und bauen Sie die ersten Panzer und Zerstörer.
Da man zunächst nicht angegriffen wird, kann man in aller die Ressourcen der eigenen Insel ausbeuten und eine Panzerarmee aus gut 15 Panzern aufbauen. Zusätzlich sollte man etwa 10 Zerstörer bauen und diese die See erkunden lassen.
Unterdessen sollte man dann aber die Luftverteidigung der eigenen Basis stark ausbauen, denn die Sowjets greifen bald im großen Stil aus der Luft aus an!
Man findet im Nordosten eine gute Landemöglichkeit und die Bucht, wo der Gegner seinen Hafen und seine U-Boot-Flotte versteckt. Versuchen Sie hier einzudringen und die U-Boote zu dezimieren.
Gleichzeitig landet man hier die Panzer an und greift die weiter westlich gelegene Basis an.
Attackieren Sie zuerst unbedingt die Kraftwerke, so daß die Tesla-Spulen ausfallen und man mit den relativ wenigen Panzern leichtes Spiel hat. Zerstören Sie dann weitere Kraftwerke und die Wachhunde, die hier herumstreunen. Infiltrieren Sie dann das zentrale Gebäude und evakuieren Sie Kosygin, der auf die Hunde eine magische Anziehungskraft ausübt.
Man erhält nun Unterstützung durch zwei Kreutzer, die jedoch ziemlich lange brauchen, bis sie in der Kampfzone sind, so daß man am besten einfach Kosygin zur eigenen Basis bringt und damit die Mission auch schon gewonnen ist!

Mission 9 - Süden:

Bauen Sie in Ruhe Ihren Stützpunkt auf. Da man zunächst nicht angegriffen wird, kann man sich ganz auf das Abbernten des Erzes konzentrieren. Dies geht am schnellsten mit 5 Erntern, die man zudem später noch für die „Fernernte“ einsetzen kann.

Unterdessen sollte man eine Flotte aus etwa 10 Zerstörern bauen, die dann die Meere erkundet. Der Gegner hat zunächst nur sehr wenige U-Boote im Einsatz, die sich zudem auf die Hafenbucht im Nordwesten konzentrieren. Versuchen Sie die Bucht bei der kleinen vorgelagerten Insel zu blockieren, so daß weder U-Boote noch Transporter durchkommen.
Solange man dann noch Geld hat, muss man die Basis gegen die bald einsetzen Luftangriffe absichern. Zahllose Flaks und Bunker sind hier erforderlich, wenn man nicht ständig nachreparieren will. Sobald dann das Erz auf der eigenen Insel abgeschöpft ist, muss man die Ernter mit einem Transporter zur anderen Insel bringen, wo die Fahrzeuge dann Ihre Ladeflächen vollladen und wieder per Transporter zur Raffinerie gebracht werden.
Am besten funktioniert dies im Nordwesten, da man dort bereits die Zerstörer platziert hat und der Panzerangrif hier stattfinden sollte!
Sobald man etwa 15 Panzer dort gesammelt hat, kann man den Angriff starten, der zuerst wieder den Kraftwerken gilt, damit die Teslaspulen nicht mehr laufen. Da der Gegner nur recht wenige Panzer hat, die zudem auf den südlichen Eingang konzentriert sind, kann man schnell einige Kraftwerke niederschiessen und sollte dann die Hunde attackieren. Dies ist jedoch aus irgendeinem Grund nur per „Angriffs-Taste“ (Strg) möglich. Man muss die Viecher jedoch niederschiessen, denn nachdem Kosygin befreit wurde, werden sie ihn fressen!
Sobald dann die meisten Hunde ausgeschaltet wurden, kann man den Spion heranführen und in das zentrale Gebäude schicken. Bringen Sie Kosygin dann schnell zum Transporter und lassen Sie eventuell angreifende Hunde von den Panzern niederstrecken.
Unterdessen erhält man im Süden Verstärkung durch zwei schwere Kreutzer, die jedoch elendig lange brauchen, bis sie in Feuerreichweite sind. Evakuieren Sie deshalb einfach schnell Kosygin zu Ihrer Basis und bringen Sie ihn dort zum Transporthubschrauber - geschafft!

Mission 10:

Bauen Sie Ihre Basis auf und sichern Sie sie nach Norden und Osten hin ab. Zuerst werden die Diamanten abgeerntet, wodurch man ein gutes finanzielles Polster aufbauen kann. Sobald dann die wichtigsten Gebäude stehen, sollte man auch die Luftverteidigung aufbauen.
Achten Sie zudem auf die nordöstliche Ecke Ihrer Basis, wo die Sowjets die Bäume wegsprengen und eindringen können - hier gehören nicht nur ein paar Flaks sondern auch ein paar Bunker hin!
Erkunden Sie dann die Karte in östliche und nördliche Richtung, wo man große Erzfelder findet. Es gilt nun die eigenen Ernter zu sichern und gleichzeitig die Ernter des Gegners zu dezimieren. Am besten geht das meiner Meinung nach mit einigen Panzern, die die eigenen Ernter schützen und einigen Kampfhubschraubern, die die gegnerischen Ernter attackieren!
Unterdessen sollte man eine Angriffsarmee aus etwa 15 Panzern bauen, die dann einen schweren Schlag führen wird. Das Ziel stellt hierbei nich die Hauptbasis, sondern vielmehr der kleine Posten im Nordosten dar. Hier kann man schon mit einigen Hubschraubern (Flak in der Hauptbasis umfliegen!) die Fässer sprengen und die gegnerischen Lufteinheiten attackieren. Mit der Panzerarmee kann man dann im Osten ebenfalls ein paar Bäume wegsprengen und somit sehr leicht zum Posten vorstoßen. Hier vernichtet man dann erstmal alles und fährt über den „geheimen Pass“ nördlich der gegnerischen Hauptbasis Richtung Westen und vernichtet die dortige Teslaspule.
Sie stehen nun quasi direkt neben den vier Silos, was die Sowjets dazu veranlasst die Raketen abzuschiessen.
Nach dem kurzen Briefing attackiert man dann die Sowjetbasis quasi von der Hintertür aus und verursacht so viele Schäden wie möglich (Primärziel natürlich wieder zuerst die Kraftwerke).
Gleichzeitig bestückt man einen BMT mit Invasoren und holt ihn zu den Silos bzw dem zentralen Gebäude dazwischen.
Sobald das Gebäude erobert wurde, endet der erste Teil dieser Mission.

Mission 10 - 2. Teil:

Sie befinden sich nun im Inneren der Abschussanlage und müssen an die vier Terminals für die Raketen. In welcher Reihenfolge Sie die Terminals „besuchen“ ist dabei egal.
Wehren Sie zunächst die Angriffe ab und stellen Sie am besten die Spielgeschwindigkeit etwas langsamer, damit man die gefährlichen Hunde besser abwehren kann. Häufiges abspeichern ist hier natürlich Pflicht!
Zuerst sollte man Richtung Süden marschieren und dort die Abzweigung nach Westen nehmen. Man findet hier ein erstes Terminal in einem südlich des Ganges gelegenen Raum. Laufen Sie dann zurück und rücken Sie Richtung Süden vor, wo man das „Parkhaus“ der Sowjets findet. Stoßen Sie hier zum Eingang vor, wobei man keine Angst vor den Panzern haben muss, da diese deaktiviert werden.
Sie erhalten nun Tanya als Verstärkung. Mit Ihr kämpft man sich dann zum zweiten Terminal nordöstlich des „Parkhauses“ vor. Achten Sie hier jedoch auf die Hundemeute, die bald aus westlichen Richtung kommt.
Anschließend marschiert man wieder zurück zum Aufzug und kämpft sich hier in nordöstliche Richtung vor, wo man ein drittes Terminal findet. Das letzte Terminal liegt m Nordwesten, wird jedoch von einem Flammenturm verteidigt, den man leider nicht mit den Fässern hochgehen lassen kann. Die einzige Möglichkeit, den Turm unschädlich zu machen, liegt darin, einige Infanteristen auf ihn zulaufen zu lassen, so daß er auf sie feuert.
Gleichzeitig läuft Tanya aus einer anderen Richtung los und kann den Turm gefahrlos sprengen, da dieser (hoffentlich) die Infanteristen beharkt. Anschließend deaktiviert man auch die letzte Rakete am hinteren Terminal.

Mission 11 - Norden:

Bauen Sie zunächst Ihre Basis auf. Da man vorerst nicht angegriffen wird, reichen die paar Panzer und ein paar Rak-Zeros (gegen die ersten Luftangriffe) aus. Die Diamanten in der Nähe bringen genug Geld für einen kompletten Basisausbau, wobei man bis auf einige Flaks und Bunker auf Verteidigungsgebäude verzichten sollte, da Angriffe viel zu selten erfolgen und mit mobilen Einheiten besser abzuwehren sind!
Sobald das Technologiezentrum dann den Spionagesatelliten hochgeschossen hat, erkennt man die Lage.
Die Sowjets blockieren mit einer Inselfestung die Durchfahrt auf dem Fluss.
Sie müssen nun entweder diese Inselanlagen plattmachen oder einfach die Kraftwerke zerstören, so daß die Teslaspulen keinen Saft mehr haben. Am besten baut man zuerst eine Helikopterstaffel auf und greift damit schon mal die nordwestliche Basis an. Der südliche Teil besitzt keine Luftverteidigung, so daß man gefahrlos die Verteidigungsgebäude und einige Panzer vernichten kann, während in Ihrer Basis fortlaufen Panzer vom Band rollen.
Mit dieser Panzerarmee (mindestens 10 Stück) rollt man dann zur Sowejtbasis und macht erstmal die Produktionsgebäude und den Bauhof platt. Anschließend wird die gesamte Basis mit den dahinterliegenden Kraftwerken geschleift. Zu den Kraftwerken kommt man übrigens über den engen Strandabschnitt, sie müssen hier keine Transporter bauen!
Ist die eigene Flussseite dann gesichert, kann man den zweiten Bauhof hochholen und an Stelle der alten Sowjetbasis eine eigene kleine Basis errichten, damit man besser an die Erze im Westen kommt.
Es gilt nun, bevor der Schiffskonvoi auftaucht, den Fluss einigermaßen zu sichern. Bauen Sie dazu eine Werft, bevorzugt im Süden. Sie müssen jedoch sofort die angreifenden U-Boote mit Hilfe der Kampfhubschrauber abwehren, da die Werft sonst gleich wieder zerstört wird. Im Folgenden baut man dann eine Flotte aus ca. 8 Zerstörern und fährt den Fluss hinauf und schaltet möglichst viele U-Boote

aus.
Bei verbleibender Zeit und genügend Geld kann man natürlich auch noch die zweite Sowjetbasis auf der anderen Flussseite attackieren, das bringt jedoch kaum was, da die hier stehenden Kraftwerke nicht für die Inbetriebnahme der Teslaspulen auf der Insel reichen.
Sobald der Countdown schließlich abgelaufen ist, kommt ein Schiffskonvoi, der sich den Weg nach Norden zwangsweise auch freischiesst, dabei aber jedoch keine allzustarken Verluste haben darf!

Mission 11 - Süden:

Bauen Sie Ihre Basis auf dem großen Platz weiter nördlich auf. Man sollte nun schnell eine Ernter-Flotte und zahlreiche Rak-Zeros bauen. Während die Ernter das nötige Kleingeld liefern, wehren die Rak-Zeros die frühen Fliegerangriffe ab, so daß man die Basis einigermaßen sicher hochziehen kann. Da man nur recht wenig von Panzern angegriffen wird, kann man sich auf die normalen Gebäude beschränken. Ausnahme: Flaks und ein paar Bunker.
Sobald dann die Karte sichtbar ist (Technologiezentrum) sollte man den Vernichtungsschlag gegen die nordöstliche Sowjetbasis vorbereiten. Am besten geht das mit einigen leichten Panzern (ca 10 Stück) und einer Hubschrauberflotte (ca. 5 Stück).
Zunächst gilt es dafür eine Werft zu errichten, die natürlich gleich von U-Booten torpediert wird, was man jedoch mit Hilfe der Hubschrauber schnell in den Griff bekommt.
Bauen Sie dann einige Zerstörer und zwei Landungsboote. Diese bestückt man mit den leichten Panzern und setzt dann zur anderen Seite über.
Wichtig: Lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, denn sobald man übersetzt, beginnt der Gegner mit dem Basisausbau und man muss man eventuell sogar die ein oder andere Teslaspule zerstören. Rollen Sie deshalb schnellstmöglich mit den Panzern nach Norden und schalten Sie gleich den Bauhof aus. Die Kampfhubschrauber können natürlich bei der Ausschaltung von eventuellen Verteidigungseinrichtungen hilfreich sein, man muss jedoch auf die Flugroute der Maschinen achten, die sonst eventuell über die befestigte Insel verläuft!
Sobald die Basis im Nordosten ausgeschaltet ist, gilt es die Kraftwerke dahinter zu zerstören, was man leider mit den Kampfhubschraubern erledigen muss, da es keine Landverbindung gibt. Greifen Sie dazu zuerst die Flaks an und vernichten Sie anschließend alle Kraftwerke.
Nun gilt es den zweiten Bauhof zur anderen Flussseite zu bringen und dort eine kleine „Erzsammelstelle“ einzurichten, denn auf der eigene Flussseite dürfte inzwischen wohl das Erz ausgegangen sein. Hier reichen übrigens ein paar Flaks und ein oder zwei Bunker.
In der Hauptbasis sollte man unterdessen einige Panzer und in der Wertft einige Zerstörer bauen. Während man mit den Zerstörern den Fluss nach Norden hin etwas von den U-Booten säubert, sollte man mit der Panzerarmee schnell in die gegnerische Basis einfallen und dort erstmal die Teslaspulen und die Flaks zerstören.
Im folgenden kann man dann den Bauhof vernichten und weiter mit den Hubschraubern die Basis Stück für Stück auseinandernehmen oder einfach wartem, bis die Schiffsflotte durchgezogen ist...

Mission 12:

Bauen Sie schnell Ihre Basis auf und lassen Sie die Ernter östlich das Diamantenfeld abgrasen. Zunächst gilt es dann einiger zusätzliche Panzer und einige Rak-Zeros zu bauen. Mit den Panzern wehrt man die vereinzelten Panzerangriffe ab, die jedoch durch die Nutzung des Eisernen Vorhangs teils etwas kritisch sind. Sobald dies passiert sollten Sie Ihre Panzer zurückziehen und warten bis der

Vorhang wieder „fällt“. Anschließend vernichtet man den Angreifer.
Mit den Rak-Zeros wehrt man unterdessen die immer häufiger werdenden Luftangriffe ab, bis die Flaks stehen. Wie üblich sollte man den Flaks einen Bunker zur Seite stellen, damit abgeschossene Piloten und Fallschirmjäger schnell ausgeschaltet werden können!
Verteidigungsanlagen sollte man, Flaks ausgenommen, recht wenige bauen, da man allgemein recht wenig angegriffen wird und diese Angriffe dann am besten mit mobilen Einheiten zurückschlagen kann. Bauen Sie deshalb zahlreiche Panzer und postieren Sie diese vor allem gen Westen.
Unterstützend kann man mit einer Apache-Staffel die Sowjet-Angreifer bereits beim annähern angreifen.
Der Gegenangriff erfolgt dann zuerst ebenfalls mit Hilfe der Kampfhubschrauber: Zerstören Sie die Teslaspule auf der Insel. Anschließend rückt man über den schmalen Küstenstreifen in die gegnerische Basis vor und knöpft sich dort die Kraftwerke und Flaks vor. Sobald die Flaks dezimiert wurden, können die Hubschrauber erneut anfliegen und nun gemeinsam mit den verbliebenen Panzern die Basis weiter kleinhacken.
Zerstören Sie dabei aber auf gar keinen Fall das Tech-Zentrum sonst ist die Mission gescheitert. Stattdessen übernimmt man dieses und baut darum am besten einen eigenen kleinen Posten auf, der vornehmlich zum Erzsammeln dienen sollte.
Während man selbst das Erzfeld im Nordosten also sichert, sollte man das Erzfeld im Westen nicht aufgeben, denn wenn der Gegner hier kein Erz gewinnen kann, ist er finanziell am Ende.
Versuchen Sie deshalb mit Ihren Kampfhubschraubern die hier grasenden Ernter abzuschiessen.
Unterstützend kann man zwei Kreutzer in der kleinen Bucht positionieren, die permanent die gegnerischen Einheiten unter Beschuss halten! Dieses Erzfeld sollte nicht verloren gehen, auch wenn man beträchtliche Ressourcen in die Verteidigung/Eroberung stecken muss, da dadurch der Gegner quasi erledigt werden kann.
Bei akuter Finanznot kann man die nahegelegen Kirche zerstören und die zurückbleibende Kiste aufsammeln, die Ihnen 2000$ bringt!
Unterdessen sollte man den Angriff gegen die letzte Sowjetbasis planen, was am besten mit einigen Kreutzern funktioniert.
Dazu muss man am nördlichen „See“ eine Werft errichten, diese gegen die U-Boot- und Luft-Angriffe verteidigen und dann einige Kreutzer bauen. Führen Sie diese Kanonenmonster dann näher an die Sowjetbasis heran, wobei man jedoch massiven U-Boot-Widerstand brechen muss. Nutzen Sie dafür die Kampfhubschrauber und die Möglichkeit, die Kreutzer per Strg-Taste auf die Boote schiessen zu lassen.
Anschließend greifen die Kreutzer die Kraftwerke des Gegners an, so daß die Teslaspulen ausfallen. Nun kann man bereits mit einer Panzerarmee einfallen und die Basis, ausgenommen das Forschungszentrum, einebnen. Alternativ kann man auch den Beschuss fortsetzen, bis kaum noch was übrig ist und dann völlig probemlos einrollen. Dabei muss man jedoch die Ungenauigkeit der Kreutzer bedenken und stark darauf achten, nicht das Forschungszentrum zu zerstören.
Sind beide Forschungszentren erobert und der Eiserne Vorhang vernichtet, gilt die Mission als gewonnen!

Mission 13:

Aufgrund des Zeitlimits muss man hier quasi gleichzeitig mit beiden Teams vorrücken. Zur besseren Koordination empfiehlt es sich daher die Spielgeschwindigkeit runterzusetzen und regelmäßig zu speichern!
Zuerst rücken beide Trupps nach Osten vor.
Der Nördliche sprengt den Flammenturm durch die, in die Wand eingelassene, Konsole und erledigt die Gegner bei den Panzern (inaktiv!). Der Südliche erledigt die „Radarwagen“ durch Sprengung der

Fässer.
Während der nördliche Truppe bei den Panzern wartet, rückt der Südliche weiter nach Osten vor und sprengt durch die dortige Konsole den Flammenturm östlich des oberen Teams. Während dieses dann weiter nach Osten vorrückt, kann das andere Team dann Richtung Südwesten marschieren, wo man den ersten Reaktor findet - schicken Sie hier einfach einen Ingenieur neben das „zentrale Modul“. Anschließend rückt auch dieses Team wieder Richtung Osten vor und findet dabei, genau wie das Nördliche, eine Kiste, mit der man alle Einheiten heilen kann, setzen Sie also beide Kisten bedacht ein!
Beide Teams finden dann einen weiteren Generatorraum, wo zwei weitere Sprengladungen platziert werden. Bevor dann wieder beide Teams weitermarschieren können, muss das nördliche durch eine weitere Konsole den Flammenturm beim südlichen Generatorraum sprengen!
Das südlichere Team sollte nun vor dem großen Raum mit den zahlreichen Flammentürmen etwas pausieren, während das Nördliche zu den Panzern vorrückt und hier alle gegnerischen Cyborgs ausschaltet. Versuchen Sie hier jedoch nicht weiter nach Norden vorzurücken, ein Flammenturm verhindert dies! Stattdessen läuft man weiter Richtung Osten und findet hier einen weiteren Reaktorraum.
Lassen Sie dann das nördliche Team pausieren und schicken Sie einen Ingenieur des südlichen Teams zur Konsole über dem nordwestlichen Turm. Da der Ingenieur recht flott unterwegs ist, wird er nicht gegrillt und sprengt bereits den südöstlichen Turm. Nun rückt vorsichtig der Rest des Teams vor und deckt den zweiten Ingenieur, der zur zentralen Konsole läuft, mit der man den nordwestlichen Turm sprengt.
Holen Sie nun die Verstärkung (Westen) herbei und schlagen Sie sich mit dem südlichen Team Richtung Osten durch. Hier findet man einen langen Gang, der zu einer seltsamen Gegneransammlung führt. Diese kann man mit einem Ingenieur sehr schnell ausschalten, indem man ihn zur Konsole westlich des „Haufens“ bringt. Anschließend legt man im nächsten Reaktorraum weiter östlich eine weitere Bombe, sprengt per Konsole einen weiteren Flammenturm und kehrt dann mit allen Mannen zum großen Raum zurück.
Hier legt man dann wieder eine Bombe beim „freigesprengten“ Reaktor und vereint dann beide Teams. Rücken Sie nun Richtung Süden vor.
Hier läßt man einen Ingenieur an die Konsole in der Wand, wodurch beim „V2-Parkplatz“ ein Flammenturm „auftaucht“ und die Fahrzeuge beschiesst. Nachdem der Kampf aus ist, rückt man vor und schleicht sich Richtung Westen. Hier findet man neben einen weiteren Konsole auch einen weiteren Reaktor. Dieser wird jedoch von einem gefährlichen Flammenwerfer-Cyborg verteidigt, den man jedoch mit Hilfe der Fässer sehr schnell kleinkriegt! Zuletzt muss man dann noch beim Reaktor hier und im großen Raum eine Bombe legen.

Mission 14:

Gleich zu Beginn muss man hier schon schnell schalten, denn die Sowjets sprengen alsbald die oberen Fässer in die Luft und, sofern man nichts unternimmt, pusten damit Tanya und die beiden „D.I.E.B.e“ aus der Welt.
Setzen Sie daher gleich wieder die Spielgeschwindigkeit etwas runter (sofern sie nicht noch langsam eingestellt ist) und lassen Sie die Drei zuerst etwas nach unten, zu den anderen Fässern laufen. Sobald die Explosion „beendet“ ist, läuft man dann wieder ein Stückchen nach oben, damit die Sprengung der unteren Fässer nicht das Gleiche bewirkt!
Nun erledigt Tanya erstmal die angreifenden Sowjets, so daß man Richtung Westen vorstoßen kann. Tanya muss hier zahlreiche Infanteristen und Wachhunde ausschalten, was jedoch kein Problem darstellen sollte!
Schlagen Sie sich dann bis zur kleinen Bucht, wo die Sowjets einige Kraftwerke platziert haben.

Sprengen Sie einige und wehren Sie dann die angreifenden Sowjets ab.
Da nun nur noch die Flammentürme funktionieren, kann man einigermaßen sicher in die Basis eindringen und die dortigen Wachhunde ausschalten. Die beiden Diebe müssen nun die Silos im nordöstlichen Teil infiltrieren. Ist dies geschehen, erscheint weiter nördlich die Unterstützung.
Sollten die beiden Diebe ausgeschaltet worden sein, muss man die Mission trotzdem nicht neu starten, da man auch auf anderem Weg die Verstärkung herbeirufen kann, wenngleich die Mission dann aber aufgrund des mangelnden Geldes etwas schwerer wird! Laufen Sie dazu mit Tanya durch die gegnerische Basis und folgen Sie dann dem Weg Richtung Nordwesten. Hier findet man eine Kirche. Sprengen Sie sie und Sie erhalten durch eine Kiste 2000$ und die Verstärkung!
Nachdem man die Sowjetbasis dann plattgemacht hat (sobald man eine gewisse Zahl von Gebäuden vernichtet hat, werden alle anderen verkauft!), kann man die eigene Basis errichten und sollte die Ernter zuerst die Diamanten im Südosten abernten lassen!
Zuerst sollte man dann einige Rak-Zeros bauen, die die Luftverteidigung übernehmen, da man schon bald von heftigen Luftangriffen heimgesucht wird, die allzuoft Ihre Kraftwerke im Visier haben!
Bauen Sie dann eine Panzerarmee, die die permanenten Angriffe abwehrt und die Ernter schützt.
Passen Sie gut auf Ihre Ernter auf, denn durch die ständigen Gefechte braucht man einen permanenten Geldfluss, sonst steht man plötzlich ohne Geld da und kann weder Panzer bauen, Gebäude reparieren oder neue Ernter bauen!
Sobald die Basis dann einigermaßen abgesichert ist, kann man langsam zum Gegenangriff übergehen. Dazu baut man zuerst wieder einige Heliports und diesmal auch eine Werft beim kleinen „Wasserfleck“. Zwar haben die Kreutzer von hier aus nur begrenzte Wirkung, doch dank der Chronospähre kann man die Schlachtschiffe kurzfristig in die anderen Seen teleportieren und so recht effektiv Unruhe stiften!
Zuerst gilt es aber etwa 5 Kreutzer und einige Zerstörer, zwecks Luftverteidigung der Werft, zu bauen. Die Kreutzer beschiessen dann erstmal alles in Reichweite, so daß man sich schon mal etwas befreien kann. Unterdessen sorgen die Kampfhubschrauber dafür, die eigenen Ernter nicht von den gegnerischen Panzern plattgemacht werden. Für den Notfall sollte man zudem eine kleine Einheit aus lechten Panzern bereit stellen. Sofern verfügbar, kann man angeschlagene Ernter natürlich mittels Chronospähre äusserst effektiv retten!
Dann gilt es per Kreutzer die gegnerische Basis im Süden anzugreifen. Teleportieren Sie das Schlachtschiff dazu hinter den Weg der den mittleren See durchzieht und lassen Sie zuerst am besten die Kraftwerke oder große Infanterieansammlungen niederschiessen. Leider wird der Kreutzer nach einer gewissen Zeit wieder zurückteleportiert, so daß man mehrere Versuche starten muss, bis die Basis einigermaßen zusammengeschossen ist. Schalten Sie am besten Flak und Teslaspulen aus, dann kann eine Panzerarmee relativ gefahrlos einrollen und die Basis komplett einreißen.
Mit der gleichen Taktik macht man die vorgelagerten Posten der Sowjets unschädlich und kann sogar die Hauptbasis etwas angreifen.
Der letzte Angriff muss dann jedoch wieder mit Panzern geführt werden. Ob Sie dabei von Norden oder Süden her angreifen ist ziemlich egal, Sie brauchen nur genügend Panzer!
Aufpassen müssen Sie jedoch beim Silo. Sobald dieses unter Beschuss gerät, schiessen die Sowjets ihrerseits eine Atomrakete ab, die einen Teil Ihrer Basis zerbröselt!
Das sollte Sie jedoch nicht aufhalten die ganze Sowjetbasis zu zerstören. Es folgt ein interessantes Endvideo.

© A. Neumann

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/ccalarmstuferotalliierte?rev=1338585305

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