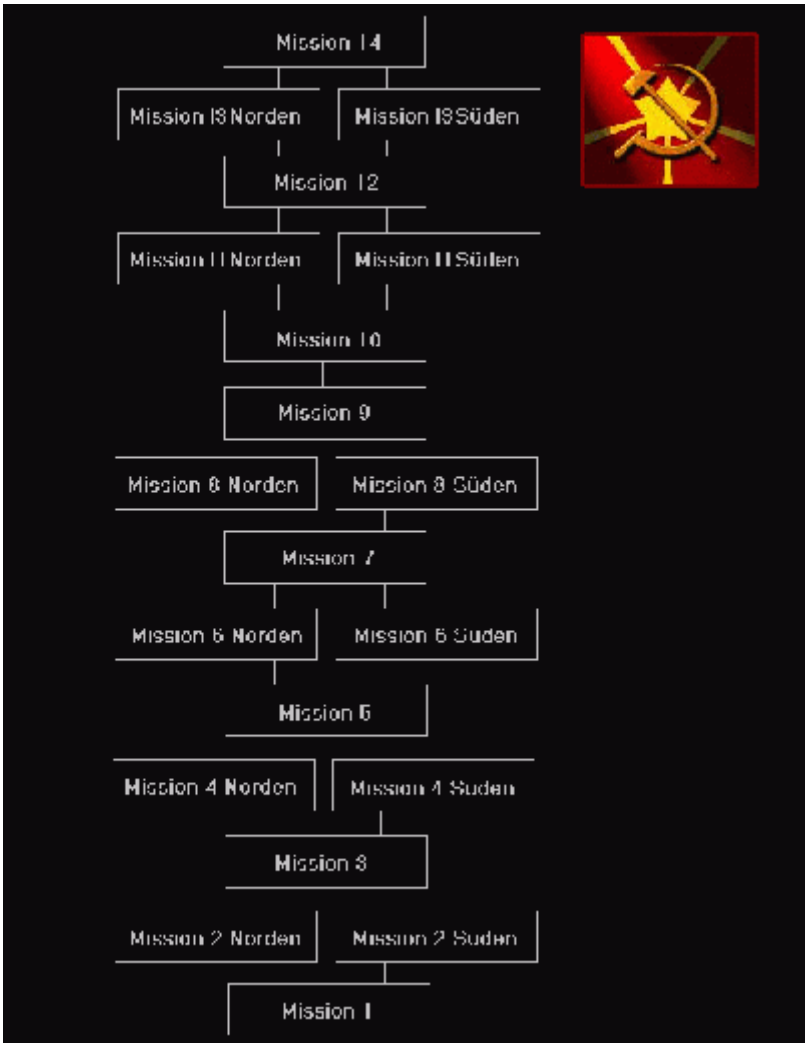
Command & Conquer - Alarmstufe Rot - Die Sowjets



Mission 1

Es gilt hier zuerst per Flieger die Fässer hochzujagen. Sie erhalten dann Verstärkung und können sich mit Bodentruppen nach Norden hin „durchsprengen“! Durchsprengen da man hier quasi überall explosive Fässer findet, mit denen man die Gegner wegbrennen kann! Unterstützend kann man natürlich auch immer noch die Flieger einsetzen, also Kinderspiel!



Mission 2 - Norden

Wehren Sie zunächst die Angriffe ab und bauen Sie Ihre Basis auf. Dann gilt es eine „Armee“ aus verschiedensten Infanteristen aufzustellen. Die gegnerische Basis liegt im Westen. Die Brücke wird jedoch vom Gegner gesprengt, so dass man entweder über den nördlichen oder den südlichen Weg vorrücken muss.
Bei der gegnerischen Basis sollte man dann zuerst aus nördlicher Richtung kommen die Fässer sprengen und aus südlicher Richtung kommend die Geschütze attackieren.
Anschließend vernichtet man Cyborg- und Waffenfabrik und dann die restlichen Gebäude.



Mission 2 - Süden

Auch hier gilt es zunächst den ein oder anderen Angriff abzuwehren und gleichzeitig die Basis aufzubauen. Die Sowjets sitzen hier im Nordosten und sprengen auch hier die Brücke in der Mitte, so dass man „außenrum“ marschieren muss.
Wieder kann man mit Hilfe zahlreicher Fässer und Verstärkungen schnell großen Schaden anrichten und schließlich alle Gebäude vernichten.

Mission 3

Schicken Sie die Hunde zunächst Richtung Süden. Setzt man sie auf Gegner an, laufen Sie für kurze Zeit ein Stückchen schneller, so dass man besser vorankommt! Man kann die flüchtenden Gegner jedoch nicht verfolgen, sonst werden die Hunde von Bunkern zerrissen! Stattdessen gilt es östlich einige Wachen zu fressen, wodurch man einige Infanteristen befreit.



Mit diesen sprengt man dann von der Seite her die Fässer bei den Bunkern in die Luft und kann dann weiter nach Süden vorrücken. Bei den ehemaligen Bunkern findet man im westlichsten Gebäude eine Heilkiste. Anschließend geht es weiter bis zum südlichen Rand und hier dann Richtung Westen. Dort findet man an der Küste ein kleines Dorf, das von Gegner durchsetzt ist. Zerstören Sie es, so dass Sie noch an eine weitere Kiste kommen! Anschließend läuft man wieder ein Stückchen zurück und über den Pass nach Norden. Hier gilt es zunächst zahlreiche Gegner niederzuschießen und die nächsten Gegner per Fässer hochzujagen. Im Dorf findet man eine weitere Kiste, die einem für den restlichen Weg rüstet. Es geht Richtung Westen, wobei man nochmals zahlreiche Gegner ausschalten muss (Vorsicht vor den Fässern, die hier gegen Sie eingesetzt werden!).
Der Spion kommt dann aus der Kirche und muss nur noch erschossen werden!

Mission 4 - Norden



Bauen Sie Ihre Basis auf und wehren Sie die ersten Angriffe ab. Das Radar, das hier als Kommunikationsanlage bezeichnet wird, liegt im Nordwesten, so dass es Ihr erstes Ziel darstellen sollte. Sobald die Basis gesichert ist, schickt man einfach etwa fünf Panzer Richtung Nordwesten und reist dort das Radar ein. Da nun keine Verstärkungen mehr kommen, werden Sie nicht mehr so oft angegriffen und können in Ruhe die Panzerarmee aufbauen, die man benötigt um die gegnerische Basis einzureißen.
Diese ist unglücklicherweise durch Schattengeneratoren, Bunker und Geschütze nach allen Seiten hin gesichert. Es gilt also mit einer Panzerarmee aus mindestens 10 Stück, unterstützt durch V2-Werfer, in die Basis einzudringen und schnell möglichst viel Schaden anzurichen. Am effektivsten geht dies über die nördliche Straße, die einem direkt zu Waffenfabrik und Bauhof führt!

Mission 4 - Süden



Auch hier baut man zunächst die Basis auf und wehrt erste Angriffe ab.
Am besten sprengt man zudem dann noch die Brücke Richtung Nordosten, so dass man nur noch zwei Fronten zu sichern hat. Die Ernter grasen dann vornehmlich im Norden während man eine Panzerarmee aufbaut und langsam per Aufklärungsflugzeug die Karte enthüllt.
Leider wird auch hier die Basis von Schattengeneratoren gesichert, man kann jedoch auch hier wieder das Radar leicht finden. Es liegt diesmal in der nordöstlichen Kartenecke. Versuchen Sie hier mit den Fallschirmspringern anzugreifen. Man wird zwar einige Versuche benötigen bis alle Panzer ausgeschaltet wurden, aber dann kann man gefahrlos das Radar vernichten, so dass die Verstärkung ausbleibt, die meist direkt gegen Sie eingesetzt wird!
Dann gilt es wieder mit einer Panzerarmee den gegnerischen Stützpunkt niederzuwalzen - keine große taktische Herausforderung.

Mission 5

Diese Mission kann man mit der richtigen Taktik äußerst schnell und effektiv bewältigen! Bauen Sie dazu vor Ort und Stelle Ihre Basis auf und lassen Sie die Ernter zunächst die Diamanten südlich abernten.
Wagen Sie sich nicht aus Ihrer Basis heraus, bauen Sie diese vielmehr komplett aus. Wichtig ist hier die Luftwaffe, bauen Sie deshalb mindestens 5 Flugplätze!



Klären Sie dann die Karte langsam auf, während Ihre Ernter nach Norden ausgreifen.
Die gegnerische Basis ist bereits von Anfang an einzusehen. Das MBF in der Basis ist dazu bestimmt auf der mittleren Insel einen neuen Stützpunkt zu „eröffnen“, was natürlich Ihren Interessen absolut widerspricht. Es gilt nun also das MBF bzw. vielmehr den Aufbau zu verhindern!
Da sich das MBF erst in Bewegung setzt, wenn Sie den oberen Stützpunkt angreifen oder auf der mittleren Insel landen, kann man in aller Ruhe die Zerstörung planen. Am einfachsten geht es, wenn man die Fallschirmjäger zurück hält und die YAK-Staffel bereit hält. Greifen Sie dann den Stützpunkt an und beobachten Sie das MBF. Sobald es per Luftkissentransporter auf die Insel gebracht wird, sollte man die Fallschirmjäger absetzen lassen und

die YAKs herbeirufen (indem man sie zunächst auf ein anderes Ziel ansetzt, beispielsweise die beiden Minenleger).
Die Infanteristen schießen nun auf das MBF und weichen gleichzeitig aus, sonst werden sie sofort überfahren. Sie müssen je nach YAK-Zahl nur begrenzten Schaden anrichten und den Aufbau etwas hinauszögern. Die anfliegenden YAKs müssen den Bauhof dann vernichten, womit der Aufbau eines Stützpunktes effektiv verhindert wird. Sollte dies nicht gelungen sein, muss man zuerst den oberen Stützpunkt vernichten und dann eine Landestelle per U-Boot sichern, was jedoch harte Kämpfe erfordern wird, weshalb man am besten direkt alles auf die erste Taktik setzt (vor dem Angriff speichern!).
Sobald dann der Aufbau der Zweitbasis verhindert wurde, werden die Alliierten die Flotte zusammenziehen und zu Ihrer Basis verlegen, wo man dann mit U-Booten und V2-Werfern gegen die Schiffe vorgehen kann.
Sobald in der oberen Basis das Radar erobert wurde, alle Gebäude vernichtet wurden, die Flotte besiegt und das eigene MBF auf der mittleren Insel errichtet worden ist, ist die Mission gewonnen.

Mission 6 - Norden



Wehren Sie zunächst den Angriff ab und bewegen Sie dann alle Einheiten Richtung Westen. Dort findet man am südlichen Kartenrand ein größeres Erzfeld. Errichten Sie hier Ihre Basis und sichern Sie sie schnell nach Norden hin ab, da von hier bald die ersten Angriffe erfolgen!
Bauen Sie Ihre Basis dann aus und ernten Sie zunächst nur das südliche Erz ab. Mit dem Aufklärungsflugzeug macht man sich dann ein erstes Bild von der Lage. Die gegnerische Basis ist mal wieder durch Schattengeneratoren geschützt, was die Sache nicht gerade erleichtert.
Die beiden Laster werden in der hintersten Basis-Ecke geparkt, da sie unbedingt heil bleiben müssen.
Da an eine Überquerung der Brücke im Osten nicht zu denken ist, muss man zunächst die gegnerische Basis angreifen. Flugzeugangriffe auf die Schlachtschiffe sind ziemlich ineffektiv!
Bauen Sie zuerst eine Panzerarmee aus mindestens 5 Fahrzeugen auf. Diese fahren am westlichen Kartenrand nach Norden. Beim Erzfeld findet man eine scheinbar begrenzende Baumgruppe. Man kann jedoch per erzwungenem Feuer (mit Strg-Taste) einzelne Bäume wegsprengen und so eine Schneise schlagen. Schleusen Sie dort Ihre Panzer hindurch und ergänzen Sie diese Angriffstreppe nach Möglichkeit durch einige Fallschirmjäger.
Greifen Sie Basis dann von dort aus an. Da der Gegner hier keine Verteidigungsgebäude hat und generell nur recht wenige Einheiten besitzt, kann man schnell die wichtigsten Gebäude vernichten. Mit V2-Werfern erledigt man dann auch die starken Befestigungen im Süden.
Nun muss man sich entscheiden, ob man die Schlachtschiffe per U-Boot bekämpfen will, oder ob man einfach einen schnellen Durchbruch versucht.
Erstere Taktik erfordert die Übernahme eines „alliierten Gebäudes“, damit man eine eigene Werft am Wasser errichten kann. Bauen Sie dann ein paar U-Boote und versenken Sie die wehrlosen Schlachtschiffe. Um die beiden östlich der Brücke zu versenken, muss man jedoch die Brücke sprengen.

Alternativ kann man auch einfach per V2-Werfer die Kreuzer und Torpedoboote ausschalten und dann die Werfer den Schlachtschiffen „zum Fraß hinwerfen“. Will heißen: Lassen Sie die V2-Werfer zu den Schlachtschiffen fahren, so dass diese auf sie schießen. Unterdessen schleust man jedoch die beiden Transporter über den nördlichen Weg zur nordöstlichen Insel durch und die Mission ist gewonnen!

Mission 6 - Süden



Wehren Sie zunächst den Angriff ab und machen Sie sich dann mit Mann und Maus auf Richtung Nordwesten. Hier baut man zwischen den Erzfeldern seine Basis auf und wehrt die ersten Angriffe aus südlicher Richtung ab.
Sichern Sie dann Ihre Basis ab und erkunden Sie per Aufklärungsflugzeug die Karte. Bauen Sie dann eine kleine Panzerarmee auf, die mit Hilfe einiger V2-Werfer äußerst schnell die kleine Basis der Alliierten niedermacht. Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit nach Norden vor, sonst gerät man unter feindliches Feuer!
Nun baut man im Westen eine Werft und bekämpft die Schiffe westlich der Brücke. Die beiden Schlachtschiffe östlich kann man entweder durch den Bau einer weiteren Werft nahe einem übernommenem Gebäude der Alliierten oder durch einen starken V2-Angriff zerstören.
Alternativ kann man auch per U-Boot die Brücke zerschießen, was jedoch dazu führt, dass man die beiden Lastwagen per Luftkissentransporter übersetzen muss.

Mission 7

Gleich zu Beginn muss man höllisch aufpassen, denn die Eindringlinge kommen Ihnen bereits entgegen und sprengen die Fässer.



Es gilt folglich die Geschwindigkeit runter zu stellen und sofort nach Missionsbeginn die eigenen Infanteristen nach rechts hin wegzuschicken. Anschließend laufen die eigenen Einheiten durch den rechten Gang nach unten. Glücklicherweise sind die Verfolger nicht so intelligent, dass sie einfach die anderen Fässer sprengen, so dass man unten entkommt indem man die Fässer selbst hochjagt und damit auch die Verfolger vom Hals hat.
Folgen Sie nun dem Weg bzw. der roten Linie am Boden Richtung Südwesten. Hier kann man in einer Nische ein paar Fässer sprengen, sollte jedoch den Raum nicht weiter erkunden, da dort zu viele Gegner lauern! Laufen Sie stattdessen weiter und befreien Sie die riesige Hundemeute indem Sie den Bunker per Fässer sprengen.
Mit den befreiten Hunden läuft man dann zurück zum „Nischenraum“ und frisst hier alle Gegner. Eine Kiste heilt dann auch alle Einheiten.
Anschließend geht es weiter Richtung Westen. Hier umgehen die Infanteristen den Gang mit den Fässern südlich und erledigen die Wachen dann mit den anderen Fässern. Dringen Sie dann weiter nach Westen vor, wo ein weiterer alliierter Soldat wieder ein paar Fässer hochgehen lässt. Sobald die Explosion vorbei ist, muss man die Hunde auf den Kerl hetzen, da dieser sonst nach Norden läuft und dort die Invasoren tötet. Die Hunde sind für diese Aufgabe natürlich aufgrund ihrer hohen „Jagd-Geschwindigkeit“ besonders geeignet und wenn sie schon dabei sind, können sie auch noch die Wache bei den Infanteristen fressen!
Mit den befreiten Invasoren läuft man nun wieder zurück.
Je ein Invasor wird nun in den Vierecken bei den Kühltürmen platziert. Diese führt zur Aktivierung des Verteidigungssystems dass Tanya und die beiden anderen Wachen grillt! Den letzten Invasor kann man nun in aller Ruhe zur Hauptkonsole bringen.

Mission 8 - Norden



Wehren Sie zunächst den Angriff ab und beginnen Sie dann mit dem Basisaufbau. Im Folgenden erhält man mehrfach Unterstützung, leider nur Infanteristen, mit denen man trotzdem die ersten Angriffe abwehren kann. Ernten Sie zuerst die Diamanten ab und beginnen Sie früh mit der Produktion von Offensiveinheiten! Der Gegner ist hier ziemlich stark und wird Sie öfter angreifen, vor allem Ihre Ernter sind ein leichtes Ziel. Es gilt deshalb selbst die Initiative zu ergreifen und den Gegner schnell zu bedrohen!

Das nötige Geld besorgen zahlreiche Ernter die dann im Westen grasen und von einigen Panzern unterstützt werden. Erkunden Sie dann die Karte per Aufklärungsflugzeug und bereiten Sie die Zerstörung des kleinen Postens in der Kartenmitte vor. Mit einigen Panzern und V2-Werfern ist dies kein Problem!
Anschließend gilt es das zweite und auch gleichzeitig letzte Erzfeld im Nordosten zu sichern. Sollte der Gegner hier ernten können und gleichzeitig Ihrer Ernter vernichten, sieht es ziemlich düster aus! Setzen Sie hier deshalb verstärkt Panzer und Fallschirmjäger dazu ein dieses Erzfeld weitgehend unter Ihre Kontrolle zu bringen, oder zumindest die eigenen Ernter zu sichern. In Ihrer Basis sollten unterdessen nur noch Panzer und V2-Werfer vom Band rollen. U-Boote und Flieger braucht man vorerst nicht, da die gegnerische Luftabwehr zu stark ist und die gegnerische Flotte zu passiv ist!
Sobald man genügend Einheiten beim nördlichen Erzfeld hat, sollte man von dort aus einen Angriff starten.
Die Verteidigungseinrichtungen sind relativ einfach per V2-Werfer zu knacken. Glücklicherweise konzentriert der Gegner seine Einheiten außerhalb der Basis, so dass man schnell große Schäden anrichten kann!
Sobald die Basis ganz vernichtet wurde, gilt es die überall verstreuten Bodeneinheiten auszuschalten und die gegnerische Flotte zu vernichten. Letztere ist leider nicht auf einen Punkt konzentriert sondern über die ganze Karte bzw. das äußere Gewässer verteilt. Bauen Sie nun einige U-Boote und suchen Sie die Karte damit und mit Aufklärungsflugzeugen nach letzten „Überlebenden“ ab. Erst wenn alle Gegner vernichtet wurde, endet die Mission.

Mission 8 - Süden

Parallel zur „Nord-Variante“ muss man hier erst mal die Angreifer vertreiben und kann dann die Basis aufbauen. Glücklicherweise findet man hier etwas mehr Ressourcen, weshalb man gleich eine ganze Ernter-Flotte aufbauen kann, welche natürlich von zahlreichen Panzern verteidigt werden muss, da auch hier der Gegner recht aktiv ist!
Versuchen Sie selbst dann möglichst viel Erz zu sammeln und bauen Sie eine Panzerarmee auf.
Bei akuter Finanznot kann man ein paar Fallschirmjäger auf der kleinen Insel im Süden landen (alternativ eine Einheit übersetzen). Hier findet man drei Kisten - eine heilt alle Einheiten, die beiden anderen bringen 4000$!
Mit der Panzerarmee überfällt man dann zuerst die kleine Basis etwas westlich der Kartenmitte und sichert dann das letzte große Erzfeld im Nordosten. Versuchen Sie hier den Gegner vom Erz abzuschneiden, während die Panzerarmee zum Hauptangriff fertig gestellt wird.
Sobald die gegnerische Basis vernichtet wurde, gilt es mit den U-Booten das Wasser zu erkunden und alle gegnerische Schiffe zu vernichten.

Mission 9



Diese Mission ist äußerst kritisch, da man gleich von Beginn an heftigst angegriffen wird. Schlagen Sie gleich den ersten Angriff zurück und reparieren Sie alle Gebäude. Es folgen eine Raffinerie und ein Großkraftwerk.
Die Einheiten sollte man alle reparieren und an die „Westfront“ verlagern.
Den nördlichen Eingang mauert man am besten zu, was einem eine gewisse Zeit lang Ruhe verschafft, da die ersten Angriffswellen die Wand nicht einreißen!
Während man zuerst vornehmlich das kleine Erz/Diamantenfeld westlich aberntet (da hier der Gegner auch bald antanzen wird!) sollte man die Verteidigung nach Westen hin verstärken. Erst mit drei Teslaspulen, die durch V2-Werfer und Mauern geschützt waren, konnte ich die Angriffe einigermaßen sicher zurückschlagen. Leider greifen die Alliierten zudem regelmäßig per Kampfhubschrauber an. Man sollte also zudem etwa 4 Flak-Stellungen bereit stellen!
Sobald man die Angriffe dann einigermaßen unter Kontrolle hat, sollte man sich auf den weiteren Basisausbau konzentrieren. Reißen Sie dazu die Wand im südlichen Teil komplett ein, denn dort finden einige Raffinerien Platz, da man im Süden eine große Insel voller Ressourcen zur Verfügung hat. Unglücklicherweise landen hier auch ab und zu Alliierte Einheiten, weshalb man auch hier die ein oder andere Einheit bereit halten sollte.
Nach Norden hin sollte man dann die Mauer verstärken - drei „Lagen“ reichen. Dahinter postiert man zahlreiche V2-Werfer, die die Angreifer beharken, während diese versuchen die Mauern einzureißen!
Sobald die Basis dann komplett gesichert ist, beginnt man mit der Kartenaufklärung und dem Bau zweier Panzergruppen aus jeweils ca. 15 Fahrzeugen.



Der gesuchte und zu zerstörende LKW befindet sich in der kleinen Basis im Norden, die durch Schattengeneratoren geschützt wird. Die beiden anderen Basen sind quasi nur „Zusatzausstattung“ und können relativ gefahrlos plattgemacht werden. Interessantes Detail am Rande: Im Osten findet man einen kleinen Posten, der vier Kisten bewacht. Mit einem kleinen Trupp kann man diesen Posten unschädlich machen und sich die Heilkiste und die 6000$ schnappen.
Der finale Angriff auf den LKW wird dann aber etwas schwierig, da dieser sofort die Flucht antritt, sobald man die Basis angreift. Am besten greift man deshalb die nordöstliche Basis an und vernichtet sie. Postieren Sie dann hier eine kleine Panzertruppe. Eine weitere sollte man nördlich der eigenen Basis platzieren (am Weg). Der Laster versucht je nachdem aus welcher Richtung Sie die Basis angegriffen haben (Nebel verschwindet bei Fluchtbeginn kurz!) auf einem anderen Fluchtweg zu entkommen. Greift man aus östlicher Richtung an, fährt er zunächst nach Süden und dann Richtung Osten und versucht etwa in der Kartenmitte die Karte nach Osten hin zu verlassen. Greift man aus südlicher oder westlicher Richtung an, versucht der LKW wieder in östliche Richtung auszuscheren,

diesmal aber über den nördlichen Weg, wo vormals die kleine Alliierte Basis stand.
Beide Fluchtwege sollte man mit einigen Panzern bewachen. Der LKW selbst ist dann schnell zerstört.

Mission 10



Hier muss man die LKWs zum westlichen Kartenrand bringen. Zur Unterstützung bekommt man einige Flieger und etwas Geld. Aus Effizienzgründen sollte man nach Missionsbeginn erst mal die YAKs verkaufen (vorsichtig Flugzeuge anklicken - nicht die Landeplätze selbst!) und durch MIGs ersetzen.
Mit dem Aufklärungsflugzeug erkundet man dann schon etwas den Weg und rollt dann mit den Panzern hinterher. Die LKWs selbst kann man leider nicht lenken, sie folgen einfach irgendeiner Ihrer Einheiten - etwas unpraktisch!
Sobald man auf Gegner trifft sollte man die MIGs herbeirufen, die vor allem gegen Fahrzeuge höchst effektiv sind!
Beim weiteren vordringen Richtung Westen hält man sich am besten immer an den nördlichen Weg, dann müssen die Flieger nicht alle Ziele ausschalten! Bald wird man dann das erste gegnerische Gebäude finden. Die Radarstation wird von zahlreichen Fässern „umlagert“, die man natürlich hochgehen lässt und dann schnell weiterziehen kann (Heilkiste westlich davon mitnehmen!).
Etwa in der Kartenmitte findet man dann einen kleinen Stützpunkt. Wehren Sie hier zunächst den heimtückischen Angriff der Rak-Zeros ab und sprengen Sie dann die Fässer im „Tal“.
Anschließend schalten die Panzer die nördliche Flak aus, so dass die anfliegenden MIGs die südlich deutlich einfacher ausschalten können.
Die Panzer dringen nun in die Basis vor und zerstören hier die dritte Flak. Man erhält nun zwar einige Invasoren, die sind jedoch kaum brauchbar. Die übernommene Werkstatt repariert seltsamerweise Ihre Panzer nicht, Sie können sich die Übernahme folglich sparen! Wenn überhaupt sollte man nur die Cyborg-Fabrik einnehmen und dort einige Einheiten bauen. Verprassen Sie jedoch nicht zu viel Geld, damit man notfalls immer noch ein oder zwei MIGs nachkaufen kann, falls eine Maschine abgeschossen wird!
Während die MIGs nun den Zerstörer im nördlichen „Wasserfleck“ vernichten, sollte man die eintreffende Verstärkung der Alliierten südlich der Basis per Fässersprengung ausschalten.
Ziehen Sie dann weiter Richtung Westen. Die Befestigungsanlagen auf den beiden Hügeln werden wiederum per Fässer gesprengt. Ein MIG reicht hier pro Fass aus!
Ziehen Sie dann mit den Bodentruppen weiter Richtung Westen. Sie treffen hier nur noch leichten Widerstand, denn man notfalls auch per MIG-Angriff ausschalten kann. Sobald die Laster den westlichen Kartenrand erreichen ist die Mission gewonnen!

Mission 11 - Norden



Landen Sie direkt am nördlichen Ufer und bauen Sie schnell eine Basis auf, da bald einige alliierte Truppen vorbeischauen. Die Ernter sollten zunächst im Westen grasen, da im Osten ein Kreuzer lauert und dadurch die Gefahr die Brücken zu zerstören sehr hoch ist.
Bauen Sie dann einige Panzer, die ausreichen um die sporadischen Angriffe abzuwehren. Unterdessen sollte man seine U-Boote im Südosten konzentrieren, da hier in gleich bleibenden Intervallen ein Kreuzer auftaucht und Ihre Basis unter Beschuss nimmt. Da dieser sich gegen die U-Boote nicht verteidigen kann, kann man die U-Boote hier mit einem Wach-Befehl stehen lassen und nur ab und zu nachsehen wie sie den Kreuzer versenken.
Bauen Sie dann einige Flugplätze und beginnen Sie mit der Kartenerkundung. Nebenbei sollte man mit MIGs oder Hinds den Kreuzer im Osten versenken, so dass man hier endlich relativ gefahrlos ernten kann.
Während man per Aufklärungsflugzeug langsam die Karte aufdeckt, sollte man die zahlreichen Ressourcen in Mammutpanzer und einige U-Boote investieren. Die U-Boote fahren Richtung Westen, wo eine kleine Flotte mit einem weiteren Kreuzer lauert. Anschließend fährt die U-Boot-Flotte in die Gewässer in die Kartenmitte und nähert sich dem Hafen im Osten an.
Postieren Sie Ihre U-Boote so dass ein schneller Schlag möglich ist. Als Verstärkung kann man gleichzeitig noch einen Luftangriff gegen die Flotte führen und so schnell zum Sieg kommen.
Zerstören Sie dann die Werft und bereiten Sie sich für eine Invasion der nördlichen Insel vor.
Während man die Mammutpanzer übersetzt sollte man dann die letzte Flotte der Alliierten in der nordwestlichen Bucht bekämpfen.
Sollten alle U-Boote ausgeschaltet worden sein, kann man die restlichen Schiffe natürlich auch mal aus der Luft bekämpfen, was sonst weniger effektiv ist.



Die Mammutpanzer stoßen unterdessen auf heftigen Widerstand, vor allem die gegnerischen Kampf-Hubschrauber sind ziemlich unnachgiebig! Rücken Sie dann über den verminten Weg in Richtung der gegnerischen Basis vor. Leider sprengen die Alliierten die nahe Brücke, so dass man „außenrum“ vordringen muss. Dieser Weg ist natürlich ebenfalls leicht vermint und gespickt mit Tarnbunkern, die ihrem Namen wirklich alle Ehre machen!
Kämpfen Sie sich mit Hilfe der Luftwaffe durch und greifen Sie dann die schwach verteidigte Hauptbasis des Gegners an. Erstes Ziel sollten die Kraftwerke sein, damit man in alle Ruhe Luftangriffe fliegen kann und endlich das Gebiet um die zweite Werft einsehen kann.
Ist man soweit vorgedrungen, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis man dann endlich alles zerstört hat. Geld steht einem hier wirklich mehr als genug zur Verfügung!!

Mission 11 - Süden



Diese Variante läuft praktisch parallel zur oben beschriebenen Nord-Variante, lediglich der Kartenaufbau differiert etwas. Laden Sie nach Missionsbeginn an der nahen Insel und bauen Sie Ihre Basis auf. Da es auch hier keine Landverbindung zur gegnerischen Insel gibt, muss man lediglich einzelne Angriffe angelandeter Truppen abwehren. Zudem sind jedoch auch hier einige Kreuzer postiert, weshalb man bald einige Flugfelder errichten und mit MIGs die Kreuzer attackieren sollte! Auch hier taucht zudem in regelmäßigen Abständen ein Kreuzer auf der Ihre Basis bzw. Einheiten unter Beschuss nimmt. Postieren Sie zur Abwehr im Nordosten einige U-Boote!
Erkunden Sie dann die Karte. Die gegnerische Basis befindet sich im Südwesten und wird auch hier wieder von einem Schattengenerator geschützt. Will man über den Landweg angreifen muss man auch hier eine längere, mit Minen gespickte „Umgehung“ benutzen da die Brücke gesprengt wird! Bevor man dies jedoch tut, sollte man alle gegnerische Schiffe und die erste Werft in der südlichen Bucht zerstören. Nun kann man mit etwas Glück sogar einige Fallschirmjäger bei den Kraftwerken landen und mit denen dann bevorzugt Rak-Zeros ausschalten. Im Folgenden greifen dann mehrfach Hinds an und schalten die restlichen Rak-Zeros aus.
Da man nun hier die Lufthoheit hat, kann man mit MIGs die Bunker und Kraftwerke zerstören und hier regelmäßig weitere Truppen landen, die natürlich von Lufteinheiten unterstützt werden! Durch die Zerstörung der Kraftwerke fällt zudem der Schattengenerator und die Flak aus, man kann also weiter ins Basisinnere hinein fliegen, muss jedoch weiterhin auf die zahlreichen Rak-Zeros achten.
Für den Hauptangriff sollte man dann aber wieder Mammutpanzer anlanden. Vorher schaltet man natürlich aus der Luft die Verteidiger aus, so dass die Mammuts nur noch mit den Minen zu kämpfen haben.
Rücken Sie dann über den Weg zur Basis vor und vernichten Sie unterwegs und am Ziel alles.

Mission 12



Nach dem K.O.-Schlag gegen die Alliierte Basis vernichtet man die restlichen Einheiten und baut hier seine eigene Basis auf. Während die Ernter weiter östlich grasen, sollte man einige Granatwerfer bauen und diese im Norden postieren, da dort bald ein Hubschrauber landet und einige Rak-Zeros aussetzt, die Ihnen sonst böse in den Rücken fallen können!
Im Übrigen wird die Basis jedoch nur aus der Luft und aus südöstlicher Richtung angegriffen. Bauen Sie schnellstmöglich Mammutpanzer, die sowohl

gegen Luft als auch Bodeneinheiten vorgehen können und sichern Sie die Ernter ab, die bald zum südlichen Erzfeld wechseln müssen. Mit Hilfe einiger MIGs sollte es möglich sein die eigenen Ernter zu verteidigen und gleichzeitig die gegnerischen Ernter und Angreifer abzuwehren.
Im Südwesten findet man ein einzelnen Tech-Zentrum, da jedoch nichts mit der Chronosphäre zu tun hat. Erobert man es trotzdem bekommt man den Navigationssatellit, der jedoch wenig hilfreich ist, da er auch nicht durch den Schatten der Generatoren durchblickt! Sie können also weiterhin auf Ihre Aufklärungsflugzeuge setzen und das Gebäude links liegen lassen.
Bereiten Sie sich dann für einen Bodenangriff auf die südliche Basis vor. Bevor man diesen jedoch startet sollte man gut erreichbare, sprich kaum gegen Luftangriffe verteidigte Kreuzer aufs Korn nehmen, die sonst etwas nervig sind. Sobald die südliche Basis dann zerstört wurde, kann man sich ganz auf das Knacken der Inselfestung konzentrieren. Zuerst sollte man dazu die umliegenden Schiffe versenken.
Mit etwas Glück kann man dann im Süden einige Fallschirmjäger anlanden, die vornehmlich Rak-Zeros ausschalten um den anderen Lufteinheiten den Weg zu ebnen. Zuerst sollte man dazu mit Hinds anfliegen und weitere Rak-Zeros ausschalten. Schließlich kommen die MIGs heran und zerstören die kaum noch verteidigten Kraftwerke, so daß den Schattengeneratoren und den Flaks die Puste ausgeht.
Zuletzt landet man dann einige Mammutpanzer, die sich um die Bodeneinheiten und die Geschütze kümmern. Mit Hilfe der Luftwaffe sollte die komplette Zerstörung aller Gebäude bis auf die drei Tech-Zentren und die Chronosphäre möglich sein. Kommen Sie dabei der Chronosphäre nicht zu nahe, sonst sprengt sich diese in die Luft!
Holen Sie dann drei Invasoren rüber und beschädigen Sie alle Techzentren soweit, daß sie übernommen werden können (roter Bereich). Sobald das erste Tech-Zentrum übernommen wurde, bleiben einem 5 Minuten um auch die beiden anderen einzunehmen.

Mission 13 - Norden



Bauen Sie zunächst Ihre Basis auf produzieren Sie schnellstmöglich weitere Panzer zur Basisverteidigung. Die Alliierten greifen hier regelmäßig mit recht starken Verbänden an, man muss also vor allem zu Beginn fighten!
Lassen Sie dazu Ihre Ernter im Norden grasen, wo sie einigermaßen sicher sind und bauen Sie die Basisverteidigung auf. Vor allem nach Westen hin sollten einige Teslaspulen und zahlreiche Panzer postiert werden. Später muss das um einige Flaks erweitert werden!
Sobald die Basisverteidgung steht muss man sich um die Erzversorgung kümmern, denn man findet hier nicht übermäßig viel davon. Während die eigenen Ernter noch die Felder nördlich und südlich der eigenen Basis abernten können, sollte man etwa in der Kartenmitte Aufklärung betreiben, denn dort liegt das Erzfeld das der Gegner bevorzugt aberntet und über das meist die alliierten Angriffspanzer rollen. Versuchen Sie mit Luftangriffen die gegnerischen Ernter auszuschalten und dann auch bald die eigenen zu beschützen. Nützlich ist hierbei auch der Eiserne Vorhang, der stark angeschlagene Ernter retten kann!
Das nächste Erzfeld liegt im Westen, wird jedoch einer kleinen Flotte verteidigt.
Um diese auszuschalten muss man leider die Brücke sprengen, was einem zwar den Weg zu einem weiteren kleinen Erzfeld abschneidet, was jedoch weniger tragisch ist. Nachdem die kleine Flotte versenkt wurde können die eigenen Ernter, durch einige Mammutpanzer geschützt, hier friedlich

grasen. Nun gilt es langsam den Gegner Einheit für Einheit und Gebäude für Gebäude nierderzuwalzen. Ihr Missionsziel ist alles bis auf die Chronosphäre zu vernichten, sie müssen also keine besondere Rücksicht nehmen. Lediglich die Chronosphäre im Südwesten ist etwas heikel, da man ihr nicht zu nah kommen darf, sonst sprengt diese sich in die Luft (Abstand von gut 3 Feldern!). Erst wenn alle Gebäude und Einheiten mit Ausnahme der Chronosphäre vernichtet wurden, endet die Mission erfolgreich.

s13s_2.jp

Mission 13 - Süden

Auch diesmal ist die Süd-Variante der Nördlichen im Ablauf äusserst ähnlich. Zudem muss man hier auch feststellen, das sich die beiden Karten im Grundaufbau stark gleichen!
Selbst die beiden gegnerischen Basen sind genau an gleicher Stelle und selbst im Aufbau schon fast gleich, weshalb man hier die Taktik der Nord-Variante anwenden kann (siehe oben!).
Ein kleiner wenn auch „treffender“ Unterschied ist, daß bei dieser Variante plötzlich im Nordwesten ein Kreuzer auftaucht, der sich über die obere Bucht an Ihre Basis annähert und bei Übersehen durchaus großen Schaden anrichten kann. Deshalb: Augen auf! 😉

Mission 14



Die letzte Mission beginnt heftig. Regeln Sie am besten die Spielgeschwindigkeit etwas runter, damit Sie die Verteidigung selbst und vor allem besser koordinieren können.
Lassen Sie Ihre Ernter auf dem südlichen Zipfel zuerst die Diamanten abtragen und bauen Sie dann schnellstmöglich weitere Panzer! Sobald möglich sollte man auch einige V2-Werfer bauen, denn schon bald wird im Osten ein Kreuzer auftauchen, der Ihre Basis aufs Korn nimmt. Er muss schnellstmöglich vernichtet werden, sonst erleidet Ihre Basis eventuell irreparablen Schaden!
Zusätzlich sollte man dann nach Waffenfabrik und Radar, Flak-Stellungen bauen, denn die Alliierten werden schon bald mit massiven Luftangriffen beginnen, die Ihre Basis ebenfalls schnell in die Knie zwingen können und ohne Flak einfach nicht aufhören werden!
Ein weiteres Ärgernis in der Anfangsphase sind die Transporter, die aus südlicher Richtung kommen und an „Ihrer“ Küste ab und zu einige Einheiten anlanden. Postieren Sie deshalb so bald wie möglich einige Panzer an der Küste!
Als nächstes sollte man dann einige Verteidigungseinrichtungen wie Teslaspulen bauen und eine Werft errichten. Während die Ernter auf die westlichen Felder ausgreifen, sollte die Werft zahlreiche U-Boote bauen und diese sollten dann den südlichen Kartenrand bewachen, da hier öfter gegnerische Verbände auftauchen, sowie den östlichen Kartenrand da hier noch manch ein Kreuzer auftauchen wird, der Ihre Basis als Ziel hat!
Ist dann die schwierige Anfangsphase überwunden und die Verteidigung aufgebaut, flauen die gegnerischen Angriffe auch sehr schnell ab, vor allem wenn man noch die gegnerischen Erzsammler abschiesst die auch auf dem Erzfeld in der Kartenmitte ernten.

Die gegnerische Basis ist zwar von Einheiten und Gebäuden her nicht sonderlich gut verteidigt, die zahlreichen Schiffe in den kleinen „Wasserflecken“ sind jedoch ein echtes Problem. Die Zerstörer schiessen die Flugzeuge ab und die Kreuzer machen Bodenangriffe zu einem heiklen Unterfangen. Unglücklicherweise kann man auch durch die Brücken nicht mit U-Booten vorrücken. Ein Sprengen der Brücken ist ebenfalls schwer möglich da die auftauchenden U-Boote dann durch die Verteidiger beschossen werden würden!
Die beste Taktik ist, einige V2-Werfer über die östlichste Brücke direkt über Ihrer Basis zu schicken bzw. ganz langsam vorantasten zu lassen. Die V2-Werfer sprengen dann aus sicherer Entfernung die Verteidigungsgebäude und die Kraftwerke, so daß der Schattenegenerator ausfällt eine Luftaufklärung möglich wird und nach Ausschalten der zahlreichen Rak-Zeros Luftangriffe auf den Kreuzer hinter der Insel möglich werden!



Nach der kompletten Säuberung kann man dann über die nördliche Brücke in die Hauptbasis eindringen. Glücklicherweise ist man hier nicht in Reichweite der Kreuzer, dafür wird man von den Kampfhubschraubern geplagt. Stellen Sie folglich den V2-Werfern am besten einige Mammutpanzer zur Seite. Während man sich dann langsam per V2-Werfer an die Hauptbasis herantastet, kann man jedoch auch noch an anderen Frontn vorgehen!
Im Nordosten befindet sich ein Kraftwerkskomplex der die Hauptbasis mit Strom versorgt. Lassen Sie hier immer wieder Fallschirmjäger landen (Transporter kommt dann „aus der Ecke“ und kann einige Fallschirmjäger absetzen bevor ihn die Glak erwischt), die dann sofort die Kraftwerke angreifen. Auch wenn man hierbei durch die Tarnbunker schwere Verluste erleidet, kann man trotzdem nach einigen Angriffen ein Kraftwerke zerstören und so einen besseren Landeplatz für weitere Angriffe schaffen, wodurch dann der „Schattenschutz“ und die Flugabwehr der Hauptbasis entfällt.
Weiterhin kann man mit einem Mammutpanzer die „küstennahen“ Schiffe attackieren. Nähern Sie sich dazu an und eröffnen Sie so bald wie möglich das Feuer. Natürlich hält ein einzelner Panzer den gegnerischem Beschuss nicht lange stand, weshalb man mit dem Eisernen Vorhang nachhelfen sollte. So ist es möglich ein Schiff zu versenken sich zurückzuziehen und nach der Aufladezeit der Spezialwaffe erneut anzugreifen und ein weiteres Schiff zu versenken.
Allgemein sind hier direkt, verlustreiche Angriffe mit Boden- oder Lufteinheiten kaum empfehlenswert, da die Ressourcen doch arg begrenzt sind! Im weiteren Verlauf wird man dann die gegnerische Basis und die Einheiten langsam komplett ausradieren müssen. Langwierig aber nicht schwierig! Es folgt auch hier wieder ein interessanter Abspann!

© A. Neumann

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/ccalarmstuferotsowjets?rev=1341087136

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