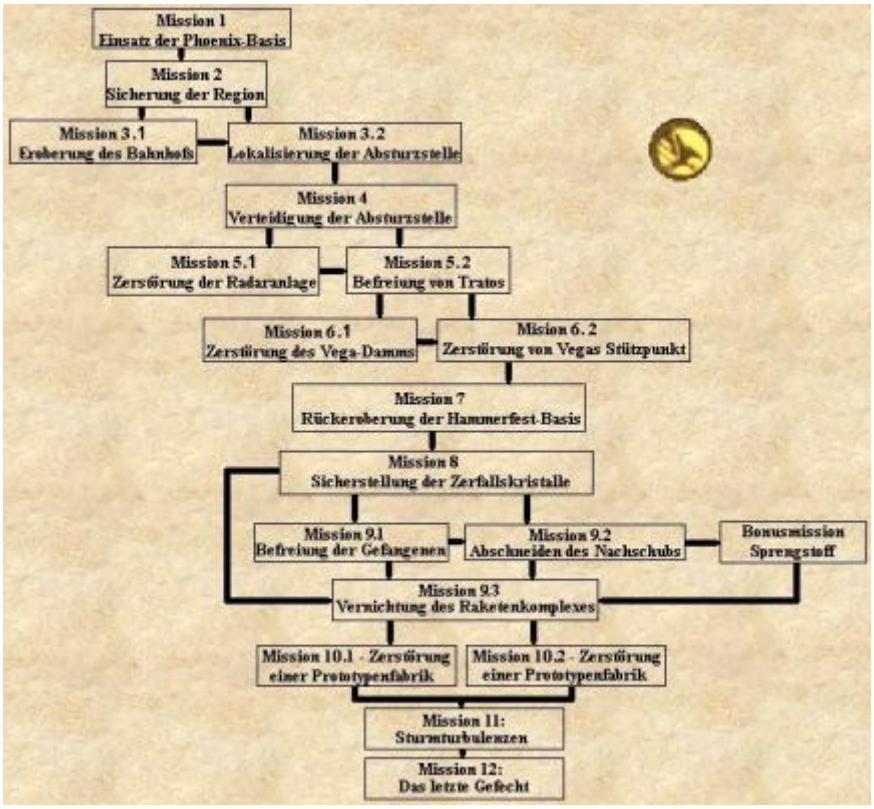
C&C - Tiberian Sun - GDI



Mission 1: Einsatz der Phönix-Basis



Nehmen Sie alle verfügbaren Einheiten zusammen und latschen Sie mit denen nach Nordosten. Hier findet man eine kleine NOD-Basis, die man aber praktisch ohne Gegenwehr einnehmen kann! Anschließend sucht man die Karte nach einzelnen Gegnern ab, die auf dieser Einsteiger-Map jedoch absolut nichts reißen können!
Achtung: Die Brücke im Osten wird manchmal von einem Meteoritenschauer getroffen, sobald Einheiten darüber gehen. Seien Sie also vorsichtig!
Übrigens: Östlich der NOD-Basis kann man einen Abhang frei schießen und dahinter einige alte Gebäude aus dem ersten Teil finden.

Mission 2: Sicherung der Region

Nach einer kurzen Sequenz, die Ihnen Ihre Missionsziele vor Augen führt, beginnt dann gleich das eigentliche Spiel!
Bauen Sie schnell Ihre Basis auf, bilden Sie 20 zusätzliche Grenadiere aus und bauen Sie 15 Werwölfe. Damit zerstören Sie zunächst die Flaks im Norden und die in der Kartenmitte, die die Transporter abgeschossen haben. Nun arbeitet sich dieser Trupp über die Passage im Süden zur Siedlung durch und vernichtet nebenbei einige Gegner und Flaks.
Unterdessen baut man in der Basis weitere Truppen, die man über die Brücke vorrücken lässt. Dann treffen sich beide „Armeen“ hinter der Brücke und greifen gemeinsam die NOD-Basis im Nordosten an. Suchen Sie dann in der Nähe der ehemaligen NOD-Basis die restlichen Flaks, die besonders gut auf einem Bergrücken positioniert sind!
Achten Sie aber darauf, dass die Grenadiere nie zu nahe beieinander laufen, sonst erwischt es alle auf einmal, wenn einer abgeschossen wird!
Blöd: Manchmal kommt es vor, dass die Zivilisten nicht alle eingeladen werden und die Mission deshalb nicht endet!
Hier hilft eigentlich nur neu starten oder ein Savegame!

Mission 3.1: Eroberung des Bahnhofs

Kurz: Schlagen Sie sich bis zur nordwestlichen Kartenecke durch, vernichten Sie unterwegs alle Gegner und nehmen Sie alle Funkstationen ein. In der NOD-Basis nimmt man den Bahnhof ein und vernichtet alle anderen Gebäude!
Etwas genauer:



1. möglicher Weg:

Laufen Sie zunächst nach Westen und nehmen Sie unterwegs ein Kommunikationszentrum ein. Dann dem Tal nach Norden folgen und an der Brücke zur NOD-Basis einige Einheiten nach Westen schicken. Hier bekommt man dann Verstärkung durch einige Titan-Einheiten.
Mit denen zerstört man nun die Kraftwerke im Norden und greift dann mit allen Einheiten über die Brücke die Basis direkt an.

ODER

2. möglicher Weg:

Man bewegt sich nach Westen, nimmt hier das Kommunikationszentrum ein und läuft dann weiter nach Westen. Am Kartenende auf den Bergkamm im Süden und nach Osten gehen. Hier ein schwer bewachtes Kommunikationszentrum einnehmen und dann über die Brücke nach Norden.
Folgen Sie nun dem Weg, bis Sie zur nächsten Brücke in der oberen Kartenmitte kommen. Sobald man diese überquert tauchen weiter östlich NOD-Truppen auf, die die andere Brücke zerstören. Mit einem Ingenieur repariert man diese wieder und zieht dann hier durch das Dorf im Norden. In der nordöstlichen Kartenecke angekommen kann man sich nun nach Westen wenden und ohne weitere Schwierigkeiten direkt in die schwach bewachte NOD-Basis kommen.
Die NOD-Basis muss komplett vernichtet werden, dazu gehören also auch die „Leuchttürme“!

Mission 3.2: Lokalisierung der Absturzstelle



Wichtig: Hat man die Nebenmission (3.1) nicht gespielt, tauchen während der Mission immer wieder Verstärkungseinheiten für NOD auf, Sie müssen also mehr Gegner abwehren.
Bauen Sie Ihre Basis schnell auf und lassen Sie Ihre Ernter im Osten und im Norden grasen. Schützen Sie die Basis mit einigen Verteidigungstürmen nach Osten und Norden hin ab. Achten Sie darauf, dass der Bauhof gegen Ingenieure geschützt ist und im Südosten keine Panzer unerkannt durchbrechen.
Zudem sollte man einige Infanteristen in die Stadt schicken und in den Bewachungsmodus (Standard: B-Taste) schalten, die dann automatisch gegnerische Einheiten angreifen, die sich eventuell durch die Stadt anschleichen wollen.
In der Kartenmitte findet man einen kleinen Außenposten der Bruderschaft, durch den die Lastwagen durchkommen.
Mit etwa 10 Einheiten (hauptsächlich Titans) kann man diesen Außenposten schnell vertilgen und dann die Absturzstelle im Osten sichern.
Den abschließenden Angriff auf die eigentliche NOD-Basis sollte man dann von zwei Seiten her führen. Den Haupteingang der Basis umgeht man dabei, denn man erleidet zu hohe Verluste beim Angriff über die schmale Brücke!
Bauen Sie zwei kleine Armeen aus mindestens je 10 Titans und einigen Werwölfen.
Den ersten Trupp schickt man nach Norden, wo zu Beginn der Mission der in 3.1 gekaperte Zug vernichtet wird. Hier schießt man den Felsen weg und vernichtet dann von oben alle Lasertürme. Stellen Sie Ihre Truppen dann vor den Tunnel und warten Sie ab, bis auch die zweite Armee bereit ist. Diese läuft von dem vernichteten NOD-Stützpunkt in der Kartenmitte aus nach Norden. Auch hier findet man an der Felswand eine brüchige Stelle, die man mit einem Schuss zum Einsturz bringen kann. Schicken Sie Ihre Armee über diesen Zugang ins Tiberiumfeld oben.
Von hier aus kann man die Kraftwerke der NOD direkt angreifen. Gleichzeitig sollten Sie dann Ihre erste Armee durch den Tunnel schicken.
Der Feind hat nun mitten in seiner Basis eine gegnerische Armee und eine die seine Kraftwerke vernichtet an den Toren! Vernichten Sie alles, bis auf das Technikzentrum und holen Sie inzwischen einen Ingenieur her, der das Gebäude einnimmt!

Mission 4: Verteidigung der Absturzstelle



Bauen Sie gleich weitere Einheiten und ordnen Sie Ihre Einheiten an der Nord- und der Süd-Front. Wichtig ist vor allem der Wach-Modus, den man mit der B-Taste aktiviert. Damit bleiben die Einheiten nicht dumm in der Gegend stehen, wenn Ihr Nachbar angegriffen wird!
Leider kommt kurz nach Missionsbeginn ein Ionensturm über Sie und die Unterstützungseinheiten schmieren jämmerlich ab!
Sie müssen nun 10 Minuten lange das UFO verteidigen und alle Angriffe abwehren.
Zuerst sollten Sie aber alle Einheiten im nördlichen Gebiet der Basis einsammeln und einen Gegenangriff führen. Dort wo in der letzten Mission der kleinen NOD-Posten war, lungern nun einige Feinde und vor allein Laster herum. Dieses Gefährt enthält eine Kiste, die Ihnen 2000$ zusätzlich bringt.
Ziehen Sie dann weiter bis zur Bahnlinie auf dem Plateau nördlich Ihrer Basis. Hier schaltet man die Gegner aus, die mit Raketen auf Ihre Gebäude unten schießen und weitere Gegner die im Verlauf der Mission hier ankommen!
Unterdessen sollte man weitere Infanteristen, Grenadiere und einige Medics ausbilden und diese um das Wrack herum postieren. Der Gegner wird bald mit einigen Tunnel-Einheiten direkt beim Wrack auftauchen. Kurz vor dem Ablauf des Countdowns kommen zahlreiche NOD-Buggies heran, die Ihre Linien meist leicht durchbrechen. Im Süden, wo die Angriffe allgemein eher schwach sind, kommen dann einige Panzer, die unbedingt aufgehalten werden müssen, da sie, wenn sie sich erst eingebuddelt haben, deutlich schwerer zu vernichten sind!
Ist der Ionensturm zu Ende erhalten Sie dann Verstärkung mit welcher Sie alle restlichen NOD-Truppen wegfegen können!

Mission 5.1: Zerstörung der Radaranlage



Bevor Sie die Hauptmission 5.2 spielen sollten Sie unbedingt diese noch spielen, da man sich damit die Hauptmission deutlich leichter macht!
Bewegen Sie sich nach Osten, wehren Sie alle Angriffe der NOD ab, integrieren Sie die Unterstützungseinheiten in Ihren Trupp zerstören Sie dann eine kleine NOD-Basis.
Versuchen Sie nicht den seltsamen Tiberiummonstern zu helfen, denn die Viecher greifen Sie dann an und vernichten all Ihre Einheiten!!
Dann geht's nach Norden, wo man die erste Sendestation findet. Achtung sobald man das Plateau, auf dem sich das Gebäude befindet, tauchen aus dem Erdreich Truppentransporter der NOD auf. Hat man diese Einheiten und die Relaisstation zerstört erhält man wieder Verstärkung.
Leider kommt dann auch eine ganze Reihe Gegner zu Ihren Truppen!
Nun wieder zurück und in der Kartenmitte nach Osten beim Nadelöhr durchbrechen (Südlich findet man einen Laster, der eine Heil-Kiste enthält!). Hier schickt man seine Infanteristen nach Süden, die die zweite Station auseinander nehmen. Schicken Sie hier keine Mechs hin, da die orangene Riesen-Pflanze diese beschädigt!
Die NOD-Basis im Südosten ignoriert man, da man hier keinen Blumentopf gewinnen kann!
Die Titan-Einheiten vernichten inzwischen die beiden Türme im Tal und laufen dann nach Nordosten und zerstören dort aus sicherer Entfernung die Lasertürme und die Relaisstation.
Das Gebiet mit dem Radar direkt anzugreifen wäre ein fataler Fehler: Es ist mit zahlreichen Lasertürmen und Tunnelpanzern gesichert. Man kann jedoch den Strom kappen, so dass die Laserzäune nicht mehr funktionieren - leider bleiben die Lasertürme immer online!
Laufen Sie dazu durch das vorhin „frei geschossene" Tal bis zu den Kraftwerken.
Neben dem Tal findet man zudem alte GDI-Basis, in der ein Laster mit einer Kiste steht, die alle Einheiten repariert.
Nach der Vernichtung der Kraftwerke zieht man durch den Tunnel und läuft dann im Norden nach Westen auf den Hügel. Sammeln Sie hier Ihre Truppen und starten dann den letzten Angriff!
Lassen Sie dazu Ihre Infanteristen ausschwärmen, sonst brutzelt ein Laserturm gleich Ihre ganze Truppe auf einmal weg!
Wichtig ist, dass alle vier Radar-Stationen vernichtet werden, die Gegner zu vernichten ist eigentlich irrelevant! Schlecht ist es da, wenn man kurz vor der Vernichtung der letzten Anlagen steht und nur noch eine Einheit hat, also aufpassen!

Mission 5.2: Befreiung von Tratos

Wichtig: Umagan schaltet Infanteristen mit einem Schuss aus, kann gegen Fahrzeuge und Gebäude nur wenig ausrichten! Dort setzt dann der Ghoststalker ein, der Fahrzeuge und Infanteristen schnell ausschalten kann. Gebäude kann er mit einer Sprengladung vernichten, muss dazu jedoch ganz nah ran! Optimaler weise übernimmt man noch einen Panzer, der dann den Vorteil der großen Reichweite hat.



Mit vorheriger Ausschaltung des Radars:

Ziehen Sie nach Westen und schalten Sie die Infanteristen aus. Achten Sie nun darauf, dass Ihre beiden Spezialisten nicht den Panzer sprengen, denn den sollte der Wagenknacker einnehmen!
Ziehen Sie weiter nach Westen und schalten Sie alle Gegner aus. Wichtig ist vor allem, dass der Fahrer des Buggies nicht zu seinem Vehikel kommt und dann abhauen kann!
Etwas weiter findet man dann in einem Tiberiumfeld südlich des Weges eines dieser Tiberianischer Teufel-Monster.
Es wird sich Ihnen anschließen. Leider kann man das Tier jedoch nicht direkt kontrollieren, es rennt vielmehr einer Einheit ständig nach!
Folgen Sie dem Weg bis zur Wegkreuzung. Hier läuft man nun nach Süden zur kleinen Kontrollstation. Mit dem Panzer kann man den Laserturm völlig gefahrlos aus sicherer Entfernung vernichten. Währenddessen sprengt Umagan die Treibstofftanks und damit das Kraftwerk und schaltet alle gegnerischen Soldaten aus!
Sobald dieser kleine Außenposten vernichtet wurde zieht man über die Brücke und findet sich vor dem Gefangenenlager wieder. Hier verankert man wieder den Panzer, der sich den Lasertürmen annimmt. Vorher sollte man noch die Tanks in die Luft jagen und sich so ein großes Loch in den Verteidigungswall schießen. Schicken Sie nun am besten den Ghoststalker zum Krankenhaus, welches dann auch bald explodiert und den bekifften Anführer freigibt!
Schicken Sie diesen zu Ihren restlichen Truppen, während der Ghoststalker die angreifenden Wachen ausschaltet. Ziehen Sie dann Ihre Einheiten zurück und bringen Sie alle zu dem Transporter bei der Tankstelle!
Sie erhalten nun im Nordosten zahlreiche Unterstützungseinheiten und können dort eine Basis aufbauen.
Siehe dazu weiter unten!

Ohne Mission 5.1 gespielt zu haben:



Achtung: Die müssen diesmal innerhalb von 20 Minuten den Anführer befreien, können also nicht rumtrödeln!
Laufen Sie auch diesmal nach Westen und schalten Sie alle Gegner aus, nehmen Sie den Panzer ein und den tiberianischen Teufel mit sich!
Bei der Wegkreuzung muss man jedoch über die Brücke im Westen weiter, da die im Süden bei der Basis gesprengt wird sobald man sich nähert!
Hinter der Brücke muss man dann die Haupt-Basis der NOD umgehen. Sie können hier jedoch einen kleinen Laster sprengen und mit der darin enthaltenen Kiste Ihre Einheiten heilen!
Laufen Sie dazu in das Tal und ebnen Sie sich bei der brüchigen Stelle den Weg zu den Tiberiumfeldern. Hier zieht man über die Felder nach Westen bis man wieder eine Ebene tiefer kommt!
Nun geht es wieder nach Süden, man darf jedoch nicht ins falsche Tal vorstoßen, da dort zahlreiche Panzer auf Sie warten!
Bleiben Sie einfach möglichst nahe am Kartenrand und warten Sie bis ein weiterer tiberianischer Teufel auftaucht. Er rennt nun direkt zum Gefangenenlager und zeigt Ihnen so natürlich den Weg!
Am Lager angekommen sollte man dann wieder den Panzer oben verankern und die Basis diesmal von Innen aufmischen! Nun verläuft die Mission weitgehend parallel zur Anderen.
Sie müssen wieder zum Transporter. Am schnellstens geht dies, wenn man über die Brücke östlich des Lagers geht.
Sofern man vorher nicht versucht hat hier rüber zu kommen und die Brücke deshalb gesprengt wurde!
Sie müssen die nun den kleinen Posten von der anderen Seite her angreifen, was bei bedächtigem Vorgehen jedoch absolut kein Problem darstellen sollte!

Wenn Sie sich nun fragen, wie Sie den schrägen Anführer in den Transporter kriegen aufgepasst: Sie müssen ihm einen Lauf-Befehl geben, so dass die grüne Weglinie über den Transporter geht!



Beide Mission laufen nach der Evakuierung des Anführers gleich ab! Sie bekommen im Nordosten weitere Unterstützungseinheiten und ein MBF.
Errichten Sie dann dort oben eine Basis und lassen Sie Ihre Ernter zunächst beim blauen Tiberium westlich und dann auf dem großen Tiberiumfeld südlich grasen!
Der Gegner wird Sie nur selten angreifen! Trotzdem sollten Sie einige Einheiten in das Tal westlich Ihrer Basis stellen, damit Sie nicht doch vielleicht überrascht werden!
Bauen Sie dann Ihre Armee auf, die hauptsächlich aus Titans und Werwölfen bestehen sollte.

Zusätzlich können Sie noch einige Orcas bauen, welche man aber leider erst etwas später einsetzen kann, da die Luftverteidigung der NOD recht gut ist!
Wichtig ist es die Tiberium-Versorgung des Feindes abzuschneiden! Ziehen Sie dadurch mit Ihrer Armee durch das Tal nach Westen und dann auf die „Hochebene“ mit dem Tiberium. Hier fängt man alle Ernter ab und muss sich auch gegen zahlreiche NOD-Einheiten verteidigen, die man aus der Basis lockt!
Greift man dann die Basis an, sollten die Laser- und Flakstellungen Ihre primären Ziele sein. Mit der Luftunterstützung kann man dann die Basis recht schnell platt schießen! Erst wenn auch das letzte Gebäude, sei es auch nur ein einfacher Teil des Laserzauns, vernichtet ist endet die Mission.

Mission 6.1: Zerstörung des Vega-Damms



Ziehen Sie am besten gleich direkt nach unten, denn die beiden Brücken werden von NOD vernichtet und man muss dann sowieso den Umweg gehen!
Auf der anderen Seite zieht man dann nach oben bis zur kleinen NOD-Basis.
Nachdem man hier alles vernichtet hat bekommt man Verstärkung und kann die Kiste benutzen, die Ihre Einheiten repariert.
Laufen Sie dann nach Osten und verlassen Sie den „Bergkamm“. Mit der neuerlichen Unterstützung rückt man über die Brücke nach Norden vor und schaltet dort einen kleinen Posten der NOD aus. Dann geht es weiter nach Norden bis in die kleine Stadt. Sobald man hier alle Flaks vernichtet hat erhält man Verstärkung, die dann jedoch leider abgeschossen wird.
Rücken Sie dann über die lange Brücke westlich der Stadt weiter vor, wobei Sie diesmal wirklich Verstärkung erhalten. Diese brauchen Sie auch, denn auf der anderen Seite der Brücke muss man einige Tunnelpanzer ausschalten, die sich unglücklicherweise auf der höheren Ebene verschanzt haben!
Kämpfen Sie sich dann bis zur kleinen Wegkreuzung im Westen vor. Hier schickt man eine Einheit nach Süden, die in einem Laster eine weitere „Heil-Kiste“ findet. So gestärkt rückt man dann nach Nordosten vor. Hier findet man eine kleine NOD-Basis, die um ein Kontrollhäuschen herum angelegt ist.
Vernichten Sie hier alle, vor allem das Kontrollgebäude ist unbedingt zu vernichten. Danach zieht man nach Osten über die Brücke, wobei man hier erneut Verstärkung erhält! Vernichten Sie die Basisverteidigung und dann auch das zweite Kontrollgebäude über dem Bauhof.
Zwar kann man den gesamten Damm auch mittels direktem Feuer vernichten, doch dazu muss man noch die Kraftwerke im Norden vernichten, sonst kommt man nicht in Feuerreichweite. Diese Möglichkeit ist also ziemlich umständlich!

Mission 6.2: Zerstörung von Vegas Stützpunkt

Mission 6.1 gespielt:



Sie bekommen sofort das MBF und können schnell Ihre Basis aufbauen. Entweder Sie bauen nun schnell eine Luftwaffe auf und nutzen die „Schwäche“ der starken Luftverteidigung aus, oder bauen in Ruhe Ihre Basis auf und greifen dann mit Bodentruppen an.
Dabei müssen Sie Ihre Basis jedoch schon bald gegen verschiedene Angriffe verteidigen. Achten Sie unbedingt auf gegnerische Ingenieure, die schnell mal Ihre halbe Basis übernehmen! Sie sollten deshalb den größten Teil der Basis mit Betonplatten pflastern und einige Ingenieure immer bereit halten. Zudem empfiehlt es sich schon bald auf eigene Flaks zu setzen, denn wenn die Brücke zerstört wird, greift NOD bald mit ihren Helikoptern an!
Weiterhin sollte man immer einige Lufteinheiten, optimaler weise die Gleitjäger, bereit halten, denn der Gegner greift auch mal mit Artillerie-Einheiten an, die er vor Ihrer Basis postiert! Auch schlimm enden können Angriffe mit Tunnelpanzern, die meist den Bauhof als Ziel haben!
Bauen Sie also genügend Verteidigungsgerät auf und dann Ihre Tiberium-Erntemaschine aus.
Da man im umliegenden Gebiet mehr als genug Tiberium findet kann man problemlos eine äußerst starke Armee aufbauen und den Gegner damit überrennen, der außer einer guten Luftabwehr eigentlich nichts nennenswertes aufzubieten hat!
Dafür müssen Sie dann wirklich die komplette NOD-Basis mit allen Flaks vernichten, erst dann kann man wirklich einen Ingenieur in die Pyramide schicken!
Wem diese Mission etwas zu langweilig ist, kann auch bei aktiver Luftverteidigung mit Orcas angreifen, so dass man etwas mehr zu kämpfen hat!

Mission 6.1 nicht gespielt:

Sie müssen hier zuerst mit einem kleinen Trupp die 7 Flakstellungen um den Landeplatz vernichten. Nach der Runde um das kleine Tal sollten die Transporter auftauchen. Es kann jedoch passieren, dass trotz vernichteten Flaks keine Transporter kommen. Sie müssen dann wohl oder übel die Mission neu starten!
Weiterhin sollten Sie sich nicht zu weit nach Süden vor wagen, sonst kommen Sie in Reichweite der Artillerie!
Nachdem man dann aber das MBF erhalten hat, läuft die Mission praktisch parallel zur Oberen. Natürlich kann man nun nicht mehr mit Lufteinheiten die deaktivierte Luftverteidigung vernichten, doch man hat bekanntlich mehr als genug Geld!

Mission 7: Rückeroberung der Hammerfest-Basis



Nachdem die Panzer die Brücke und den Konvoi vernichtet haben, stehen Ihnen zwei Kisten mit einem „Heil-Effekt“ zur Verfügung.
Sie werden später noch weitere finden, da man einige Zeit nur mit den drei Schwebepanzern auskommen muss.
Gehen Sie deshalb sehr vorsichtig vor und speichern Sie regelmäßig!
Zunächst schwebt man mit den drei Panzern nach Osten. Ganz wichtig: Umfliegen Sie die Kisten, sonst werden diese sinnlos aktiviert!
Ein Stückchen weiter östlich werden Sie nördlich des Flusstals einen Zugang zu einem kleinen Plateau entdecken, auf dem sich einige NODler herumtreiben.
Nach deren Ausschaltung kann man über einen weiteren Zugang westlich zu einer Radarstation gelangen. Nach der Vernichtung des Laserturms zerstört oder übernimmt man jedoch nicht die Radarstation. Stattdessen sprengt man im kleinen Talkessel nördlich einen Zugang zu einem kleinen Plateau frei.
Von hier oben aus kann man die Kraftwerke vernichten, die einen extrem gefährlichen NOD-Obelisken im weiteren Talverlauf befeuern. Sollte man die Radarstation übernommen haben, werden Sie von einer Artillerie-Einheit angegriffen!
Nach der Zerstörung der Kraftwerke zieht man sich wieder zum Fluss zurück und folgt dem Verlauf des Tals.
In der südöstlichen Kartenecke findet man in einem Laster eine weitere Kiste!
Arbeiten Sie sich dann durch das Tal vor, wobei Sie am NOD-Obelisken und an der Artillerie-Einheit problemlos vorbeikommen!
Hinter der Brücke findet man einen weiteren Zugang. Von hier aus sollte man nach oben zur kleinen NOD-Basis weiter ziehen. Sobald man die Basis unter Feuer nimmt, kommen einige NOD-Infanteristen herbei. Ziehen Sie sich nun am besten in die kleine Bucht im Nordosten zurück. Von hier aus kann man die Infanteristen wieder gefahrlos beschießen.



Zusätzlich müssen Sie auch mit einer kleinen Patrouille aus drei NOD-Mots und zwei Cyborgs, die aus der Hand von NOD kommen, rechnen.
Erst dann kann man den Laster zerstören und eine weitere Kisten finden!
Achtung: Sollten Sie die kleine NOD-Basis südlich zerstören wollen, dürfen Sie keine Einheit in der Nähe der ersten beiden Kisten (Startpunkt) stehen haben, denn auch dort wird dann Artillerie aktiv und vernichtet Ihre Einheit(en).
Sehen Sie am besten ganz vom Angriff auf den kleinen Posten ab, da man dort eh nichts reißen kann und sich nur neue Probleme mit der Artillerie schafft!!
Da Sie über die Brücke neben dem nördlichen NOD-Posten nicht weiterkommen (Feuersturmabwehrsystem ist seltsamerweise immer aktiv) müssen Sie wohl wieder etwas übers

Wasser vorgehen. Von der kleinen Bucht aus macht man sich dann auch nach Westen und bleibt dabei am nördlichen Kartenrand!
Sollte man jedoch noch eine Kiste zum heilen benötigen, muss man nur der Schlucht nach Süden folgen. Dort findet man glücklicherweise keine Gegner, jedoch auf einem kleinen Plateau eine weitere Kiste.
Im Norden folgt man dann dem Weg nach Westen und sprengt sich dort den Zugang zur eigenen Basis frei. Achten Sie hier darauf, dass Ihre Panzer nicht auf die eigenen Gebäude schießen, denn Sie werden gleich alles wieder kommandieren und müssen die Reparatur der Schäden dann natürlich selbst bezahlen!
Zuerst sprengt, oder besser übernimmt, man die beiden Kraftwerke, so dass der Feuersturmgenerator keinen Saft mehr hat! Schalten Sie nun die restlichen NODler mit den Panzern aus, während ein Ingenieur den Bauhof einnimmt. Sofort werden Ihnen dann alle Gebäude übergeben, die teils jedoch in desolatem Zustand oder abgeschaltet sind.
Zuerst sollte man sich deshalb um die Instandsetzung der Basis kümmern! Wichtig sind vor allem neue Erztransporter und funktionierende Geschütztürme!
Gefährlich wird, wenn NOD vor Ihrer Basis ein Artillerie-Geschütz aufbaut. Sie müssen nun schnell handeln, sonst kann großer schaden entstehen.
Sobald Ihre Basis einigermaßen gesichert ist, sollte man mit einigen Truppen ausfallen und die Flakstellungen der NOD um die Basis vernichten. Sobald aller zerstört sind bekommt man weitere Unterstützungs-Einheiten eingeflogen!



Nun kann man sich endgültig der gegnerischen Basis widmen. Die ist leider recht gut verteidigt, Sie sollten also nur auf kombinierte Luft-Bodenschläge setzen! Zuerst sollten Sie das Tiberiumfeld vor der Basis erkunden. Hier treiben sich die gegnerischen Ernter herum, die man hier relativ leicht mit den Orcas ausschalten kann. Wagen Sie sich noch nicht zu weit an die Basis heran, denn auf den Bergrücken davor ist NOD-Artillerie installiert, die man ebenfalls noch relativ gefahrlos mit den Orcas ausschalten kann.
Nun kann man mit den Bodentruppen anrücken und bis zur eigentlichen Basis vorrücken. Hier konzentriert man sich vornehmlich auf Flak und eventuell auf die restlichen Artillerie-Einheiten. Die Orcas kümmern sich unterdessen, am besten in großen Schwärmen, um die Kraftwerke. Durch deren Zerstörung werden sowohl Flak als auch Lasertürme außer Gefecht gesetzt! Sobald die Flak außer Gefecht ist, kann man dann regelmäßig mit den Orcas anfliegen und alle weiteren Kraftwerke und einzelne Störenfriede ausschalten. Führen Sie dann eventuell neue Bodentruppen heran, um wirklich die komplette Basis in Schutt und Asche zu legen!

Mission 8: Sicherstellung der Zerfallskristalle



Zuerst mal: Den Zug können Sie zunächst nicht aufhalten, zumindest nicht jetzt! Lassen Sie es also ruhig angehen und marschieren Sie mit allen Truppen nach Westen. Hier wird man einen kleineren Posten der NOD entdecken, den man komplett ausschalten muss.
Zwischenzeitlich dürfte auch die Brücke repariert werden und der Zug so entkommen können.
Sie erhalten dadurch aber auch zwei weitere Titans und einen Fix Me!.
Ziehen Sie damit zur Bahnlinie im Westen weiter.
Beim blauen Tiberiumfeld sollte man dann seine Basis errichten und schnell mit dem Abbau des blauen Tiberiums beginnen. Bauen Sie Ihre Basis zunächst nicht sehr stark aus, denn schon bald wird Ihnen das Geld ausgehen. Investieren Sie stattdessen in einige Gleitjäger, gegen die der Feind kaum Abwehrmöglichkeiten hat.
Sofern noch etwas Geld da ist sollte man auch noch einige Titans bauen. Achtung: Der Gegner installiert öfter mal einige Artillerie-Einheiten vor dem Posten, die man schon früh mit den Gleitjägern vernichten sollte, sonst schießen die Teile bis in Ihre Basis - unangenehm bei leeren Kassen!
Als nächstes müssen Sie sich nun Zugang zum Tiberiumfeld nördlich des kleinen Postens an der Brücke verschaffen.
Vernichten Sie dazu alle Panzer und Laser-Stellungen, so dass die Ernter gefahrlos durchfahren können. Zudem muss man wahrscheinlich noch etwas Artillerie im Osten ausschalten.
Sobald man dann wieder etwas mehr Geld hat bringt man den gegnerischen Posten an der Brücke unter seine Kontrolle und baut etwa 15 Schwebepanzer. Zusätzlich sichert man die Brücke und achtet auf die Ernter. Sobald diese kein Tiberium mehr finden, muss man sie nicht etwa stilllegen, sondern nur weitere Vorkommen suchen. Im Südosten wird man dabei fündig (sogar Blaues!).
Schweben Sie nun mit Ihren 15 Panzern über den kleinen Fluss südlich Ihrer Basis zur anderen Basis. Hier schießt man sich durch die relativ schwachen Verteidigungslinien und dringt dann bis zum Zug vor. Achten Sie dabei nicht allzu sehr auf Verluste! Sobald der hintere Triebwagen vernichtet wurde erscheint eine Kiste.
Sobald Sie diese eingesammlt haben ist die Mission gewonnen!

Verzweigungsübersicht

Mission 9.1: Befreiung der Gefangenen



Laufen Sie mit Ihren Truppen zunächst nach Norden und dort nach Osten.
Die zerstörte Brücke führt einem zu einigen „feindlichen“ GDI-Gebäuden, mit denen man leider nichts anfangen kann.
In dem kleinen Haus im Talkessel trifft man dann einige Mutanten, die Ihnen sofort zur Verfügung stehen.
Die wichtigste Einheit ist nun der Ghoststalker und ihr Medic! Sie werden auf zahllose, extrem nervige, Patrouillen aus meist drei Cyborgs treffen, die der Ghoststalker am einfachsten ausschalten kann!
Achten Sie jedoch darauf, dass der Ghoststalker stets in der ersten Reihe kämpft, sonst schießt er einfach durch Ihre Leute durch!
Machen Sie sich nun mit Ihrem Team auf nach Osten und halten Sie sich dabei möglichst weit nördlich. Im Süden sind nicht nur einige gegnerische Stützpunkte zu finden, sondern auch extrem tödliche Artillerie-Einheiten!
Hinter der Stadt in der Kartenmitte kann man dann nach Süden Richtung Gefangenenlager vorstoßen. Dieses ist über eine lange Brücke mit dem Festland verbunden. Leider wird diese Brücke von einem Lasergeschütz gesichert, die man am effektivsten mit den beiden Titans ausschalten kann.
Rücken Sie dann in das Lager vor und sprengen Sie mit dem Ghoststalker alle erreichbaren Gebäude, während die Titans die Mauern kaputt schießen.
Dann kann man alle Flakstellungen vernichten und so die Flucht der Mutanten sichern!
Zweite etwas kompliziertere Angriffsmöglichkeit: Dazu benötigen Sie den Truppentransporter aus der ausgedienten GDI-Basis im Nordwesten, den Sie mit dem Wagenknacker einnehmen können. Ziehen Sie dann wie gehabt am oberen Kartenrand nach Osten und dort dann nach Süden.
Statt jedoch über die Brücke vorzugehen, belädt man den Transporter mit dem Ghoststalker, dem Medic und wenn möglich noch mit einigen Grenadieren. Umschiffen Sie nun die Insel und landen Sie im Süden, wo Sie die Felswand sprengen und so zu den Mutanten gelangen können.
Dazu brauchen Sie jedoch mindestens einen Grenadier, denn der Ghoststalker kann die Mauern unlogischerweise überhaupt nicht beschädigen! Jetzt müssen Sie die Basis einfach von Innen her auseinander nehmen! Zusätzlich kann man natürlich noch mit den restlichen Einheiten über die Brücke angreifen.

Mission 9.2: Abschneiden des Nachschubs

Mission 9.1 gespielt:



Ziehen Sie mit Ihren Truppen nach Osten und schalten Sie die wenigen Gegner aus, auf die Sie treffen. Hinter dem kleinen NOD-Posten, den man unbedingt zerstören muss, findet man dann ein kleines „Hochplateau“. Errichten Sie hier Ihre Basis und lassen Sie Ihre Ernter zunächst vor allem blaues Tiberium ernten.
Ihre neue Basis ist auf dem Landweg nur über den Zugang im Osten zu erreichen. Sie sollten also genau dort Ihre Truppen postieren und immer aufmerksam bleiben.
Schon bald wird der Gegner hier einige Artillerie-Einheiten anschleppen, die Ihren Bodentruppen dann aber heftig Feuer machen! Bauen Sie also vor und bilden Sie mindestens fünf Gleitjäger aus. Diese können die Artillerie dann gefahrlos aus der Luft ausschalten.
Zusätzlich können Sie mit ihnen auch noch diese seltsamen Tiberium-Pflanzen ausschalten, von denen das orange Gewirr ausgeht.
Dieses orange Zeug braucht NOD nämlich um die gefürchteten Tiberiumraketen zu bauen und es greift zudem noch Fahrzeuge an, die darüber fahren! Nach der Vernichtung der „Löcher“, die leider auch bei Beschuss grüne Gaswolken ausstoßen, verschwindet der orangene Teppich langsam!
Achten Sie darauf, in Ihrer Basis den ein oder anderen Verteidigungsturm aufzustellen, denn ein überraschender Angriff kann schnell mal Ihren Bauhof kosten!
Zurück zu den Tiberiumraketen.
Mit diesen Teilen wird Sie NOD schon bald angreifen und das ist schlicht nervig!
Bauen Sie die Gebäude deshalb nicht direkt nebeneinander und vermeiden Sie größere Truppenansammlungen. Sobald Sie einige Heliports mit den zugehörigen Orcas aufgestellt haben, werden wahrscheinlich diese zum Hauptziel der Raketen. Sie sollten also bei jeder Raketenwarnung Ihre Orcas mal schnell ´ne Runde drehen lassen!



Leider bringt das Feuersturmabwehrsystem hier auch nicht viel. Als ich jedoch den Bauhof mit einem „Feuersturm-Gürtel“ umgeben hatte, wurde dieser plötzlich zum Raketenziel Nummer 1. Wobei die Raketen hier jedoch bei aktiviertem Generator praktisch keinen direkten Schaden anrichten (nur die grünen Gase schädigen die Gebäude!).
Nun sollten Sie sich an die Ausschaltung der Tiberiumraketen machen.
Dazu muss man nicht unbedingt die gut geschützte Abschussvorrichtung vernichten, sondern muss eigentlich nur die „Munition“ vernichten. Diese ist bekanntlicher weise der orangene Bodenteppich der mutierten Pflanzen.
Am einfachsten geht dies mit einigen Gleitjägern. Fliegen Sie dazu zum Startpunkt dieser Mission im Westen und von dort aus nach Norden. Glücklicherweise sind die Flaks der Gegner deaktiviert und man kann völlig gefahrlos ins gegnerische Gebiet eindringen. Dort vernichtet man dann die Pflanze und wenn möglich auch die Abfallernter.
Hat man auch die letzte Pflanze im Norden unter Kontrolle oder zerstört, so werden die Raketen bald ausbleiben und man kann sich ganz auf den Angriff konzentrieren. Wie man den genau führt ist

eigentlich relativ egal, da man bekanntlich genug Tiberium in Basisnähe findet um große Armeen aufzubauen.
Eine effektive Methode ist ein Angriffstrupp aus etwa 10 Disruptor-Panzern, die im Westen auf der gegnerischen Seite angelandet werden (per Carryall) und von dort aus die Basis aufmischen! Sollten diese Einheiten von Artillerie bedroht werden, sollte man schnell Orcas aussenden.
Sobald alle Gebäude und alle Tanks vernichtet wurden endet die Mission erfolgreich! Bevor Sie die Mission jedoch beenden sollten Sie mal einige Einheiten zum Zug im Nordwesten schicken. Sobald diese den Zug durchgecheckt haben, erscheint am Startpunkt der Ghoststalker. Diesen muss man nun in den Zug bringen um die Bonusmission spielen zu können!

Mission 9.1 nicht gespielt:



Sie starten wieder im Südwesten und müssen sich diesmal ohne die Mutanten-Infanteristen behaupten, was allerdings nicht zu schwer sein sollte.
Bauen Sie dann Ihre Basis genau wie oben beschrieben auf.
Diesmal kann man jedoch nicht auf deaktivierte Flaks hoffen! Der Gegner hat genug Energie über und alle Flaks, Lasertürme und Laserzäune laufen!
Sie müssen diesmal also mit stärkerem Widerstand rechnen. Dabei können Sie jedoch mit der gleichen Taktik vorgehen: Schlagen Sie zunächst eine Bresche in den Flakgürtel im Westen und schmuggeln Sie dort einige Gleitjäger ein, die die „Lochpflanzen“ ausschalten. Danach fliegt man am besten wieder die Disruptor-Panzer ein. Diesmal greift man jedoch nicht einfach die Hauptbasis auf dem Plateau an, sondern sollte sich dem „Kraftwerkspark“ nördlich widmen. Nachdem dieser ausgeschaltet ist, können dann auch die Orcas gefahrlos einfliegen!

Bonusmission: Sprengstoff

Wichtig: Diese Mission erreicht man nur, wenn man Mission 9.1 gespielt hat. Erst dadurch erhält man wie oben beschrieben die Möglichkeit in 9.1 mit dem Ghoststalker den Zug zu erobern!

Nach der längeren Zugfahrt bleibt dieser unglücklicherweise direkt in der Schusslinie zahllosen NOD-Einheiten stehen. Ziehen Sie also Ihre Truppen schnellstmöglich aus dem Kampfgebiet nach Norden zurück. Da die Gegner praktisch nur auf den Zug selbst schießen, sollte man nur wenige Verluste verzeichnen!
Wehren Sie nun die Ihnen nachsetzenden Feinde und die Tiberiummonster ab. Bewegen Sie sich dann mit Ihrem Trupp nach Westen, wobei der Ghoststalker einzeln vor der gesamten, restlichen Truppe laufen sollte. Sie werden zwar die Möglichkeit bekommen ein Fahrzeug zu erbeuten, doch dies bringt Ihnen rein gar nichts! Suchen Sie stattdessen die ersten beiden Kraftwerke und schalten Sie sie aus. Kämpfen Sie sich dann nach Süden durch. Hinter der Bahnlinie findet man die restlichen vier Kraftwerke, die etwas zerstreut liegen und teils von Laserzäunen geschützt werden!
Insgesamt eine relativ leichte Mission, da man auf sehr wenig Gegenwehr stößt (sofern man nicht beim Zug bleibt!).

Mission 9.3: Vernichten eines Raketenkomplexes

Mission 9.1 und 9.2 gespielt:



Ziehen Sie mit Ihrem Trupp nach Osten bis zur größeren Ebene. Hier kann man die eigene Basis aufbauen, während die Kampfeinheiten die Gegend erkunden und vereinzelte Tarnkappenpanzer aufbringen.
Bauen Sie schnell Ihre Tiberiumernter-Flotte aus, da es in der Umgebung sehr viel Tiberium zu schürfen gibt! Postieren Sie inzwischen Ihre Einheiten beim Zugang im Osten, denn der Gegner greift praktisch nur hier an.
Dafür müssen Sie sich auch vor Artillerie in Acht nehmen und sollten deshalb nicht nur auf Infanteristen setzen!
Unglücklicherweise greift NOD aber auch wieder mit Tunnelpanzern an, so daß eine basisinterne Sicherung auch nötig ist.
Leider wird man auch diesmal wieder von Tiberiumraketen getroffen, doch auch diesmal kann man diese relativ einfach ausschalten.
Setzen Sie dabei am besten auf einen Fünfertrupp Gleitjäger. Fliegen Sie zunächst am südlichen Kartenrand nach Osten. Dort finden Sie das erste Feld, das überhaupt nicht bewacht wird.
Das zweite Feld liegt in der nordöstlichen Kartenecke und wird ebenfalls kaum bewacht. Fliegen Sie am besten vom ersten Feld aus direkt nach Norden und dann dort nach Osten, denn die Hauptbasis der NOD ist getarnt und zudem mit einigen Flaks bestückt!
Da man von nun an vor den Raketen sicher sein sollte kann man den ersten Angriff starten. Hierzu eignen sich wieder mal die Disruptor-Panzer am besten. Stellen Sie ein Team aus etwa zehn Exemplaren zusammen und fahren Sie damit am südlichen Kartenrand nach Osten. Hier gehts am, hoffentlich schon vernichteten, Blattadernfeld vorbei und dann weiter nach Osten.
Fahren Sie jedoch noch nicht auf das Plateau im Südosten, da hier die gefährlichen Banshee-Prototypen lauern!
Stattdessen hält man sich etwas nördlich und sucht den Kraftwerkspark der NOD.
Sobald Sie einige Kraftwerke oder den Tarngenerator zerstört haben wird ein großer teil der Basis sichtbar und man kann die restlichen Kraftwerke vernichten.
Durch die Ausschaltung der Kraftwerke fällt nicht nur der Tarnschutz, sondern auch die NOD-Obelisken aus, so daß man leicht durch die Verteidigungslinien in der Kartenmitte brechen kann.
Sollten die Obeliske dann doch wieder aktiviert werden, kann man immer noch mit den Orcas zuschlagen! Nun ist der Weg für die komplette Vernichtung der gegnerischen Basis frei!

Mission 9.1 gespielt (ohne 9.2):



Logischerweise ist diese Untermission etwas schwerer als die oben Beschriebene. Zunächst fängt diese Mission jedoch genauso an. Bauen Sie Ihre Basis in der Tiefebene auf und rüsten Sie sich gegen die ersten Angriffe. Die sind diesmal schon gleich etwas stärker und erfolgen vor allem etwas geschickter. Sichern Sie unbedingt Ihren Bauhof und halten Sie immer einige Ingenieure bereit!
Unglücklicherweise ist das Hochplateau neben Ihrer Basis diesmal nicht frei zugänglich. Stattdessen hat NOD hier einen kleinen Stützpunkt errichtet.
Vor allem der Obelisk kann Ihren hohlen Erzsammlern bald zum Verhängnis werden, seien Sie also auf der Hut.
Zuerst sollten Sie diesmal diese kleine NOD-Basis plattmachen. Nützlich ist dabei vor allem der E.M.-Schockwerfer, der schnell mal die halbe Basis lahm legt. Da der Stützpunkt zudem nur leicht gesichert ist, kann man mit einigen Gleitjägern schnell den Obelisken einreißen und dann mit einigen Panzern nachziehen.
Ob Sie die Basis nun ganz zerstören oder gar einnehmen, sei Ihnen überlassen.
Tipp: In einem der Hochhäuser findet man eine Kiste, die einem 2000$ einbringt!
Nun läuft die Mission praktisch genauso ab, wie die oben beschriebene. Zuerst sollten Sie die Blattadern ausschalten und dann die NOD-Kraftwerke angreifen. Zuletzt erfolgt der Hauptangriff auf die wehrlosen NOD-Stellungen mit Disruptor-Panzern und Orcas.

Mission 9.2 gespielt (ohne 9.1):



Tja, diese Mission spielt sich praktisch wie die erste Untermission (mit 9.1 und 9.2).
Lediglich die gegnerischen Angriffe erfolgen minimal früher und stärker und man hat keine Mutanten-Unterstützung! Ansonst ist quasi alles gleich.

Weder Mission 9.1 noch 9.2 gespielt:

Man könnte nun gar meinen, diese Mission müsste doch um einiges schwerer sein, als die vorhin besprochenen?! Man könnt, ja, aber es ist seltsamerweise anders!
Eigentlich unterscheidet sich diese Mission kaum von der erstbeschriebenen (mit 9.1 und 9.2).
Es ist also, rein „schwierigkeitstechnisch“ gesehen, nicht unbedingt nötig diesmal alle Untermissionen zu zocken (aber natürlich empfohlen da es der Spieldauer zugute kommt!).
Kommen wir zu den minimalen Unterschieden:

Natürlich hat man keine Mutanten-Unterstützung und muss sich in der Anfangsphase verstärkt gegen Angriffe zur Wehr setzen. Glücklicherweise ist das Hochplateau nordöstlich der Basis nicht durch einen gegnerischen Posten blockiert, doch das könnte sich bald ändern.
NOD schickt nach einiger Spielzeit ein MBF dorthin, das man jedoch ohne irgendeinen Widerstand ausschalten kann. Alternativ kann man mit einigen Ingenieuren auch warten bis die gegnerische Basis schon etwas stärker ausgebaut ist und dann ganz einfach einen neuen Posten „gründen“.
Der restliche Angriff verläuft nach dem bekannten Schema:
Blattadern-Felder ausschalten, Kraftwerke lokalisieren und zerstören und dann die gesamte enttarnte Basis vernichten!

Mission 9.1, 9.2 und die Bonusmission gespielt:



Auch hier gibts keine großen Unterschiede zu den oben beschriebenen Missionen. Einzig signifikanter Unterschied ist, daß nach etwa einer halben Stunde alle NOD-Verteidigungsanlagen deaktiviert werden und man dann einen Angriff wagen könnte. „Könnte“ da man dann immer noch mit der Artillerie und sonstigen Einheiten rechnen muss, die man ohne Luftunterstützung nur unter großen Verlusten klein kriegt. Sollte man die Angriffschance nutzen wollen, setzt man am besten auf massig Schwebepanzer und Gleitjäger!

Mission 10.1: Zerstörung einer Prototypenfabrik

Ziehen Sie mit Ihrem Trupp nach Osten bis Sie auf einen kleinen NOD-Posten treffen. Der Ghoststalker greift nun alleine und direkt das einzelne Lasergeschütz an und sprengt es. Nun begibt er sich nach Westen und sucht dort ein kleines Tiberiumfeld, wo er sich heilen kann.
Unterdessen wehrt Umagaan die ihn verfolgenden Infanteristen ab. Danach schleicht sich der Wagenknacker durch das kleine Loch, das durch die Sprengung des Turmes entstanden ist in die Basis und klaut den Transporter.
Laden Sie nun am besten die beiden normalen Infanteristen ein und buddeln Sie sich unter dem Fluss durch nach Norden. Hier gehts dann über Land am Fluss weiter nach Süden und dort auf das Hochplateau. Fahren Sie hier nach Süden bis Sie ein enges Tal erreichen.



Buddeln Sie sich zuerst nach unten ins Tal und von dort aus gleich wieder nach oben. Hier fährt man dann vorsichtig nach Osten und sucht die (noch) nicht getarnte NOD-Basis! Sobald man die Fabrik selbst gesehen hat, erscheinen im Südwesten zahlreiche Einheiten! Bauen Sie nun dort Ihre Basis auf und ziehen Sie alle Einheiten dorthin zurück - vor allem den Ghoststalker und Umagaan!
Setzen Sie auch frühzeitig auf Betonplatten, sonst haben Sie bald ein Rudel Tunnelpanzer am Bauhof kleben! Gleichzeitig sollte man weitere Einheiten zur Basisverteidigung und zahlreiche „Mobile Sensoreinheiten“ bauen um die bald erfolgenden Angriffe durch Tarnkappenpanzer und Artillerie abwehren zu können.
Erkunden Sie nun die Karte mit einzelnen Gleitjägern. Sie müssen zunächst mal wieder die NOD-Kraftwerke ausschalten, um den Gegner überhaupt sehen zu können. Unglücklicherweise hat man diesmal nur beschränkte Bauoptionen. Es entfallen u.a. Orcabomber und Disruptor-Panzer, so daß man auf Orca-Jäger und Schwebepanzer zurückgreifen muss.
Zwar hat man dafür den Mammut MKII, doch der ist alleine auch relativ verloren (vor allem gegen Artillerie!).
Die NOD-Kraftwerke sind diesmal jedoch immer von einer Mauer umgeben, so daß man die Gebäude recht schnell lokalisieren kann. Gehen Sie dabei am besten mit einigen Schwebepanzern über den Osten vor. Sie können hier von erhöhter Position oder übers Wasser zuschlagen.
Nach einigen zerstörten Kraftwerken dürfte dann die Basis auch schon sichtbar werden! Dann können Sie endlich mit Orcas gegen die Artillerie vorgehen und dann mit dem Mammut und weiteren Schwebepanzern alles klein machen!
Übrigens: Sie können mit dem Wagenknacker natürlich auch einen der alten Mammut-Panzer klauen, doch das bringt eigentlich überhaupt nichts!
Vor allem die Tatsache daß die Panzer schwer beschädigt sind und nicht repariert werden können machen sie völlig unbrauchbar!

Mission 10.2: Zerstörung einer Prototypenfabrik



Am besten geht man diesmal nur mit dem Ghoststalker auf die Suche nach der Fabrik, denn man wird praktisch keinen Gegner begegnen!
Laufen Sie zuerst nach Norden und von dort aus direkt nach Westen, wobei Sie sich immer am nördlichen Kartenrand halten sollten! Die beiden Banshees, die immer im Kreis fliegen können Sie dabei getrost verachten, die werden nie was anderes machen!
In der Nordwestlichen Kartenecke angekommen rückt man dann weiter nach Süden vor. Etwa in der Mitte muss man dann etwas nach Osten setzen. Speichern Sie ab suchen Sie einfach am Rand der Klippen, bis die Fabrik entdeckt wurde. Sollten Sie von einem Obelisken gekillt

werden, haben Sie ja immer noch Ihr Savegame!
Nach der Lokalisierung der Fabrik erhält man dann das MBF und kann seine Basis auf dem Plateau aufbauen. Etwas später bekommt man dann noch einen Mammut MKII.
Während man die Basis und die Tiberiumernter-Flotte aufbaut, kann man schon mal mit dem Mammut etwas „spazieren gehen“. Westlich Ihrer Basis befindet sich ein kleiner NOD-Posten, der dem Mammut völlig hilflos ausgeliefert ist!
Sobald möglich sollten Sie Ihre Basis mit Betonplatten sichern, da NOD diesmal verstärkt mit Tunnelpanzern attackiert. Zudem darf man Umagaan nicht alleine lassen, sonst wird Sie schnell von den Panzern gejagt!
Bauen Sie nun Ihre Armee auf, die leider wieder von Technologiebeschränkungen betroffen ist, und erkunden Sie die Karte etwas (Gleitjäger!). Am besten führt man den Angriff nicht direkt aus, sondern schleicht sich wie beim Suchen der Fabrik an der Seite vorbei und sammelt die Truppen nach nahe der Fabrik.
Ganz wichtig sind hierbei die Mobilen Sensoreinheiten, da man mit ihrer Hilfe einen großen Teil der getarnten NOD-Basis einsehen kann und dadurch schnell die Kraftwerke vernichten kann, die sowohl Tarngenerator, Flak als auch die Obelisken speisen!
Erst nach der Ausschaltung der Kraftwerke kann man dann auch effektiv mit Orca-Schwärmen eingreifen und der Fall der gegnerischen Basis ist nur noch eine Frage der Zeit.
Der Verlust des Mammut wiegt dabei nicht so schwer, lediglich durch die Ausschaltung von Umagaan verliert man die Mission!

Mission 11: Sturmturbulenzen



Ihre Basis ist praktisch von allen Seiten her durch Artillerie bedroht, wagen Sie sich also zunächst noch nicht weit aus der Basis heraus, sonst schießen die Artillerie-Geschütze bis in die Basis!
Bauen Sie also die ersten Gebäude und ziehen Sie Ihre Fahrzeuge (eigentlich ja alles Walker oder so etwas) zusammen während Sie alle Infanteristen auf den Bergrücken nördlich Ihrer Basis schicken. Den Sammler schickt man in die nordwestliche Kartenecke, dort findet man etwas blaues Tiberium, was für die Anfangszeit reichen muss, da alle anderen Vorkommen geschützt sind!
Die ersten Angriffe erfolgen aus südlicher und östlicher Richtung mit normalen Panzern.
Sehr nützlich sind einige Türme bei Bauhof und Kodiak, die man mit RBG-Werfern bestückt. Bald wird NOD einige Artillerie-Einheiten auf den vorhin genannten Bergrücken schicken, die man mit den Infanteristen leicht ausschalten kann (Achtung, nicht überrollen lassen!).
Nun gilt es die nächsten Tiberiumfelder zu erobern! Am einfachsten geht dies mit Hilfe einer E.M.-Pulskanone. Bauen Sie dazu einfach eine bei der Kodiak auf und warten Sie bis das Geschütz geladen ist. Schicken Sie nun eine einzelne Einheit gen Süden. Sobald die Artillerie das Feuer eröffnet kann man sie mit der Pulskanone lahmlegen und weitere Einheiten dorthin schicken um sie zu zerstören. Anschließend erledigt man die restlichen Gegner auf dem Tiberiumfeld und kann dann endlich genug Tiberium schürfen um die Basis besser verteidigen zu können!
Sobald die Kanone wieder aufgeladen ist sollte man dann nach Osten vorstoßen. Hier sind gar zwei

Artillerie-Geschütze installiert, die man zuerst auch wieder mit einem Köder locken muss!
Schicken Sie dann einige Titans zum Tiberiumfeld und versuchen Sie hier die gegnerischen Ernter auszuschalten, während Sie selbst Ihre Basis und Ihre Armee aufbauen. Leider müssen Sie dabei auf Orcas und Schwebepanzer verzichten, die während des Ionensturms nicht funktionieren!
Das letzte große Tiberiumfeld findet man im Südosten. Auch hier sind einige Artillerie-Einheiten stationiert. Da man mit der Pulskanone nicht ganz so weit schießen kann muss man auf herkömmliche Mittel zurückgreifen.
Bauen Sie dazu einfach etwa zehn Werwölfe und schicken Sie sie nach „unten“. Laufen Sie dabei schnell auf die Artillerie-Einheit zu und schießen Sie dann aus nächster Nähe, so daß das Geschütz Ihre Truppen nicht mehr erreichen kann!
Da man nun genügend Tiberium zur Verfügung hat, kann man eine schlagkräftige Truppe bauen und zum Gegenangriff übergehen. Zuvor sollte man jedoch die eigene Basis mit einigen Flaks bestücken, da während des Gegenangriffs der Ionensturm nachlässt und NOD sofort einige Helikopter angreifen lässt.
Zuerst sollte man wie immer bemüht sein die gegnerischen Kraftwerke auszuschalten und das geht diesmal besonders einfach. Auf einem Plateau nördlich der NOD-Basis findet man einige Kraftwerke, die einen Tarngenerator umgeben. Sobald diese Kraftwerke vernichtet wurden wird die ganze Basis sichtbar und man kann normal alles platt walzen!

Mission 12: Das letzte Gefecht



Mit den ankommenden Truppen vernichtet man die komplette NOD-Basis und baut dann dort die eigene Basis auf.
Achten Sie darauf, nicht alle Gebäude direkt beieinander zu bauen und auf die gegnerischen Angriffe, die meist Ihren Bauhof als Ziel haben. Sobald möglich sollten Sie etwa sieben Gleitjäger ausbilden. Schon bald wird der erste Countdown beginnen. Ist er abgelaufen und die entsprechende Rakete nicht vernichtet, endet die Mission sofort!
Die erste Abschussstation zu vernichten ist jedoch absolut leicht. Nutzen Sie jedoch die gegebene Stunde um die eigene Basis aufzubauen und zum Gegenangriff übergehen zu können. Wichtig ist vor allem die Sicherung des Bauhof, das Bauen eines MBFs und einer E.M.-Plskanone. Mit der Pulskanone kann man dann bis in die feindliche Basis im Westen schießen und sich so den Angriff extrem erleichtern.
Doch zuvor zur Deaktivierung der Tiberiumrakete. Fliegen Sie dazu mit den Gleitjägern am nördlichen Kartenrand nach Westen. Hier findet man am nördlichen Zipfel der gegnerischen „Insel“ die Abschussvorrichtung, die nur leicht verteidigt wird und so schnell und ohne große Verluste vernichtet werden kann!
Achtung: Kurz nach der Zerstörung der ersten Rakete beginnt NOD Sie mit verschiedenen Raketen zu beschießen, die leider Ihrer Basis schwer zusetzen können!
Unglücklicherweise startet der zweite Countdown schon kurz nach der Ausschaltung der ersten Rakete, so daß man nur wenig Luft hat!
Bevor Sie jedoch die zweite Abschussvorrichtung angreifen sollten Sie noch die NOD-Basis im Westen vernichten. Bauen Sie dazu einen Mammut MKII und einen Carryall. Legen Sie dann mit der

Pulskanone die Verteidigung lahm und fliegen Sie den Mammut ein. Während der Carryall wieder abzieht sollte der Mammut vor allem die Artillerie und den Bauhof aufs Korn nehmen! Kleiner Tipp: Westlich der gegnerischen Basis findet man eine alte GDI-Basis. Hier kann man drei alte Mammut-Panzer reaktivieren und die NOD-Basis damit gleich von zwei Seiten angreifen!



Die nun auszuschaltende zweite Abschussvorrichtung befindet sich auf einem Inselplateau im Südwesten. Diesmal wird sie von einigen Flaks mehr beschützt, so daß man mit stärkeren Verlusten bei einem direkten Angriff rechnen muss.
Erkunden Sie am besten zuerst mit einigen Gleitjägern das Gebiet. Trotz der Tarnung sollte man keine Probleme bei der Lokalisierung der Abschussvorrichtung haben - sie ist immer von drei Mauern umgeben, die nie getarnt sind! Sie müssen also nur in die Mitte dieses kleinen Gebietes feuern und treffen dann die Rakete!
Die letzte Rakete befindet sich in der Basis im Südosten. Diesmal müssen Sie jedoch auf dem Luftweg zahlreiche Flaks ertragen und mit hohen Verlusten rechen. Trotzdem ist der Luftweg der Bessere, weil Schnellere!
Bauen Sie am besten erst mal etwa 15 Gleitjäger und postieren Sie die irgendwo verstreut außerhalb Ihrer Basis, sonst werden sie bald von einer der zahllosen NOD-Raketen niedergemacht!
Gleichzeitig sollte man etwa fünf Orca-Bomber bauen und auch diese voll aufmunitioniert außerhalb der Basis parken. Achten Sie zudem darauf, daß immer ein Heliport frei ist, so daß ein neuer Flieger immer direkt dort erscheinen kann! Ist kein Port mehr frei, kommt das Fluggerät aus der südöstlichen Ecke angeflogen und wird dann von den Flaks auf der östlichen Insel niedergemacht!
Sobald Ihre Armee der Lüfte dann steht kann es losgehen - am besten jedoch noch mal zur Sicherheit saven!



Fliegen Sie nun aus nordwestlicher Richtung in die Basis, so daß Sie nicht von den Flaks auf der Insel im Osten erwischt werden.
Orientieren Sie sich anhand meines Screenshots etwas und suchen Sie mit den Gleitjägern die Abschussvorrichtung, die diesmal glücklicherweise nicht getarnt ist!
Ignorieren Sie die hohen Verluste und geben Sie sofort den Feuerbefehl sobald Sie die Rakete gefunden haben.
Lassen Sie die Gleitjäger nicht landen, sonst macht die Artillerie sie gleich platt!
Während die Gleitjäger nun auf die Abschussvorrichtung feuern und gleichzeitig wie die Fliegen vom Himmel fallen, müssen Sie Ihren Bombern den Angriffsbefehl geben.
Sollten die Gleitjäger es nicht schaffen, machen die Bomber alles klar!
Nach der dritten und letzten Rakete fällt der Zeitdruck dann endlich weg und man kann sich dem restlichen Gesocks widmen. Zuerst sollten Sie sich dabei die Abschussvorrichtung für die verschiedenen NOD-Raketen vornehmen, die Ihrer Basis bekanntlich extrem zusetzen! Sie befindet sich auf der Insel im Osten, wo man auch den NOD-Tempel und Kanes-Hauptquartier findet.



Am einfachsten kann man dies mit dem Mammut erledigen. Erkunden Sie zunächst die Gegend mit einigen Gleitjägern. Bauen Sie dann südöstlich Ihrer Basis eine weitere E.M.-Pulskanone auf, mit der Sie die Flak auf der Insel teils außer Gefecht setzen können. Danach landet man den Mammut per Carryall und vernichtet gemütlich die Raketenbasis und die beiden großen Gebäude!
Da nun weder Zeit- noch „Raketen“-Druck besteht, kann man gemütlich die Basis mal wieder ganz und final auf- und ausbauen und die restlichen NOD-Truppen von der Karte fegen.
Erst nach der letzten NOD-Einheit endet die Mission erfolgreich!
Und? War doch gar nicht so schwer.

Savegames

Hier die Savegames zu (fast allen) Missionen, die man einfach in den „Tiberian Sun“-Ordner kopieren muss (Achtung: Eventuell werden bereits vorhandene Saves überschrieben!):

Save GDI.RAR (12.9 MB) - Achtung: Externer Download über Rapidshare.com)

Text	A. Neumann (2002)
Screenshots	A. Neumann (2002)
Savegames	A. Neumann (2002)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/cctiberiansungdi?rev=1477342767

Last update: **2016/10/24 20:59**