Earth 2140 - ED - Afrika

Mission 1:



Gleich die erste Mission auf dem schwarzen Kontinent beginnt etwas seltsam. Es gilt die westlich gelegene kleine UCS-Basis zu erobern. Tut man dies jedoch sofort, gerät man in eine Sackgasse, da man seltsamerweise keine Fahrzeugfabrik bauen kann!! Es gilt daher erstmal zurückzustecken und abzuwarten bis der Gegner dies selbst macht!
Erkunden Sie dazu zunächst mit einem der Hubschrauber die feindliche Basis und ziehen Sie sich dann sofort zurück. Damit der starke Gegner im Nordosten nicht zuschnell auf Sie aufmerksam wird, gilt es erstmal die Landungstruppen zusammenzuziehen. Laden Sie die dazu die wichtigen Infanteristen in die Transporter, wo sie deutlich weniger „Platz verbrauchen“ und sammeln Sie dann ihre Truppen möglichst nahe und zusammengezogen beim Strand. Greifen Sie die feindliche Basis vorerst nicht an, sondern warten Sie ab bis der „Commander“ dort endlich auch eine Waffenfabrik in Auftrag gegeben hat, was durchaus etwas dauern kann.
Die kümmerlichen Angriffe einiger Cyborgs kann man problemlos zurückschlagen. Achten Sie nur darauf, dass Ihre Einheiten nicht zu einem Gegenschlag ausbüchsen.
Sobald der Feind dann seine Waffenfabrik gebaut hat und diese auf den Weg zum Aufstellungsort schickt, gilt es in einem schnellen Angriff die gesamte Basis zu besetzen. Fahren Sie dazu mit den Panzern direkt in die Basis und greifen Sie die Cyborgs und Transport-LKWs an, aber auch wirklich nur diese!
Die Transporter und verbliebenen Infanteristen sendet man direkt zu den zentralen Gebäuden: Hauptgebäude, Kraftwerk, Forschungszentrum, Raffinerie und der Waffenfabrik. Hat man nicht zuviele Infanteristen eingebüßt, sollte das Erobern der gut gesicherten Gebäude klappen. Notfalls gilt es eines der eigenen Bio-Center aufzubauen und Infanteristen-Nachschub zu produzieren.
Sobald die gesamte Basis gesichert ist, gilt es die Kampfeinheiten davor zu sammeln und sich auf Angriffe vorzubereiten. Der Gegner im Nordosten wird dabei sogar vereinzelt Spider-Einheiten heranführen, die eine enorme Gefahr darstellen und schnellstens zu vernichten sind!
In der eigenen Basis wird man unterdessen die Erzverarbeitung in Gang bringen müssen, damit das dicke Finanzpolster nicht zu schnell wegschrumpft. Da das Tech-Niveau hier noch recht niedrig ist, wird man aber recht bald die hier beste Einheit der UCS bauen können, den Tiger Assault.
Geben Sie am besten direkt ein gutes Dutzend in Auftrag, denn damit wird man hier arbeiten müssen! Hat man die Basis dann erstmal gesichert, bleibt einem nur noch das Erkunden der Karte und das Vernichten jeglichen Widerstandes.
Bauen Sie dazu einfach weitere Tiger Assault und nutzen Sie die hoffentlich noch vorhandenen beiden Helikopter zum Aufklären der Karte. Zunächst sollte man dabei mal in die nordwestliche Karte fliegen. Halten Sie sich hier aber nicht zu lange auf, denn die schweren Geschütztürme machen den Fliegern schnell den Garaus! Anschließend ist das Erkunden der östlichen Seite noch zu empfehlen, da dort die feindliche Basis liegt und man vom Erkunden des riesigen, verstopften Landungsgebietes des Feindes

eh nicht viel hat.
Als erste offensive Aktion gilt es dann mit mindestens fünf Tiger Assault am westlichen Kartenrand Richtung Norden vorzurücken (Bäume einfach über die A-Taste als Ziele anvisieren und wegsprengen!). Attackieren Sie dort das Kraftwerk. Nachdem dieses vernichtet wurde, kann man die weiter östlich gelegenen schweren Türme nahezu gefahrlos ausschalten. Ziehen Sie die Truppe dann zur eigenen Basis zurück, wo die unbeschädigten Einheiten zu neu gebauten Kräfte hinzustoßen um den nächsten Angriff vorzubereiten.
Ziehen Sie dazu mit einer Truppe aus mindestens 15 Assault-Mechs dann in Richtung Nordosten los. Folgen Sie dem „Höhenweg“ Richtung Osten, der direkt zum Herz der Feindbasis führt und nur durch einige Bäume verstellt wird. Aufgrund des engen Passes muss man hier jedoch viel Handarbeit erledigen, damit die einzelnen Einheiten sich nicht gegenseitig blockieren.



Versuchen Sie möglichst schnell möglichst viele Einheiten durch die Engstelle zu schleusen, so daß Sie die überlegene Feuerkraft gegen die feindlichen Mechs „unten“ und die durch die Bäume kommenden Cyborgs ausnutzen können.
Mit großer Wahrscheinlichkeit wird man bei diesem ersten Angriff dann aber keinen endgültigen Erfolg haben. Versuchen Sie einfach nur möglichst viele Feindeinheiten zu vernichten und den Weg durch das Waldgebiet freizuschießen, so daß die nächste Angriffswelle dann direkt in die Feindbasis eindringen kann.
Ein weitere Vorteil dieser Aktion ist die folgende Aktivität des Gegners, der den größten Teil seiner Einheiten zu dem „Höhenpass“ verlegt, wo dann ein recht offener Kampf stattfinden kann.
Bauen Sie daher nach und nach eine weitere Streitmacht aus erneut gut 15 Tiger Assault auf und senden Sie diese erstmal den gegnerischen Truppen entgegen. Hat man diese vernichtet, rückt man direkt über den „geräumten“ Pass in die feindliche Basis vor. Dort attackiert man zunächst das Kraftwerk, so daß der Feind keinen Nachschub mehr produzieren kann. Anschließend vernichtet man nach und nach alle Gebäude und verbliebenen Feindeinheiten. Rücken Sie langsam Richtung Norden vor, wo noch einzelne Gebäude stehen und vor allem der riesige Landplatz voll unnötiger Cyborgs und Flugtransporter gesäubert werden muss. Für diese langwierige Aufgabe empfehlen sich hier die drei Generäle, die auf offensiver Einstellung recht passabel gegen den nun schon besiegten Feind vorgehen.
Sind alle Einheiten vernichtet und die Truppen der Generäle auch nicht mehr aktiv, die Mission jedoch immer noch nicht gewonnen, sollte man mal prüfen, ob man auch schon beide Biocenter aufgebaut hat, das ist nämlich eine SiegBEDINGUNG!

Mission 2:



Auch der zweite Einsatz beginnt etwas unkonventionell, da man erstmal ohne eine Richtung oder Ahnung mit einem Startkontingent dasteht.
Erkunden Sie daher erstmal die nähere Umgebung oder fahren Sie einfach direkt in Richtung Nordwesten, wo man am westlichen Kartenrand eine etwas unoptimale Position zum Basisbau findet. Postieren Sie Ihre Truppen hier zunächst bei den Zugängen Richtung Osten und Norden und errichten Sie das Hauptgebäude direkt am westlichen Kartenrand im engen Tal. Errichten Sie dann die weiteren Gebäude, achten Sie aber gerade bei der Mine und der Raffinerie, die in möglichst kurzer Entfernung voneinander aufgebaut werden sollte darauf, dass kein Gebäude den Weg versperrt!
Mangels Platz wird man dann schnell die Basis Richtung Norden ausdehnen müssen und beispielsweise die Flugsteuerzentrale sogar auf den „Höhenkamm“ auslagern müssen. Der Gegner wird zu Beginn einige kleinere Angriffe von Norden her führen, die man aber mit dem Startkontingent gut abwehren kann.
Sobald alle Gebäude errichtet wurden und die Forschung entsprechend weit ist, sollte man nach finanziellen Möglichkeiten erstmal weitere Verteidigungskräfte aus schweren Panzern bauen.
Gleichzeitig gilt es mit einigen Hubschraubern die Karte zu erkunden.
Die gegnerische Basis bietet dabei meist einige interessante „Ansatzpunkte“, für die man eine Angriffsstaffel aus fünf Hubschraubern zusammenstellen sollte.
Als erstes ist meist ein Angriff auf Raffinerie und Mine in einem Tal im östlichen Teil empfehlenswert (nur wenn der Gegner hier noch keine massiven Luftverteidigungstruppen postiert hat). Hat man diese erstmal vernichtet, kann man auch noch schnell das Kraftwerk zerstören und dann die überlebenden Hubschrauber erstmal zurückziehen.
Der Gegner wird hier nun einen großen Teil seiner Streitkräfte hinsenden. Nutzen Sie diese Zeit um den nächsten Angriff vorzubereiten!
Dafür braucht man dann meist jedoch wieder Panzer, da der Angriff auf die Kraftwerke im Südosten selbst nach der „Truppenverschiebung“ mit Helikoptern meist doch ein großes Risiko darstellt.
Entsenden Sie daher am besten eine kleine Truppe aus mindestens fünf HT33R-Panzern, die mit ihren schweren Raketen auch auf große Distanz großen Schaden anrichten können.
Lassen Sie die Fahrzeuge in den beiden „Tälern“ vor dem Hochplateau Stellung beziehen und von dort aus die Kraftwerke und feindliche Truppen beschießen!
Üblicherweise wird man so zahlreiche gegnerische Einheiten und zwei Kraftwerke zerstören können, so daß eine Hubschrauberstaffel das dritte Kraftwerke recht problemlos vernichten kann.
Leider hat der Gegner aber immer noch zwei weitere Kraftwerke, die die wichtigsten Gebäude mit Strom versorgen, so daß man sich nun überlegen muss, ob man diese (im Osten gelegen) nochmals mit einen verlustreichen Hubschrauberangriff angehen will oder einfach direkt den finalen Bodenangriff startet.



Bei einem Luftangriff sollte man dann weitere Hubschrauberstaffeln bauen, so daß man insgesamt über etwas mehr als ein Dutzend Hubschrauber verfügen wird. Da diese große Zahl bei einem großen Angriff zu deutlichen Nachteilen (der Platz in der Luft wird knapp!) führt, gilt es jeweils etwa fünf zu einer Staffel/Gruppe zusammenzufassen und diese mit Nummern zu versehen (Strg + Nummertaste).
Fliegen Sie dann am besten über den südlichen Kartenrand gen Osten und attackieren Sie dort eines der Kraftwerke und einen der schweren Geschütztürme jeweils mit einer Gruppe. Weitere Staffeln bleiben erstmal im Hintergrund und ersetzen Vernichtete schnellstens.
Sind erstmal die beiden Kraftwerke oder die Geschütztürme vernichtet, kann man sich meist recht problemlos auf die vier Biocenter und die beiden Wissenschaftler stürzen, da nur noch wenige Abwehreinheiten des Gegners vorhanden sind.
Sind die sechs Ziele vernichtet, endet die Mission sofort!
Bei einem Angriff mit Bodentruppen sollte man eine Truppe aus einem guten Dutzend schwerer Kampfpanzer zusammenbringen und diese dann über den schmalen Kamm (Zugang über der Kartenmitte, bei den leichten Türmen) Richtung Südosten steuern und dabei zahlreiche Geschütztürme vernichten (das löst übrigens einen leichten Angriff der UCS bei ihrer Basis aus!).
Im Südosten angekommen kann man die gesamte Basis des Gegners schleifen, Widerstand gibt es mangels Truppen, die alle im Norden feststecken, kaum, oder auch direkt die sechs Ziele ansteuern und vernichten, so daß die Mission auch direkt enden wird.

Mission 3:



Nochmals eine Art Kommandomission, die aber mit einem saftigen Budget startet, so daß es schone her eine normale Kampfmission ist, bei der lediglich das Ressourcensammeln wegfällt.
Nach dem Start sollte man erstmal die Einheiten etwas sortieren und vor allem die „Gebäude“ einige Meter nach Westen schicken, wo man auf brauchbarem Untergrund dann auch die Basis errichtet. Die gegebenen Infanteristen schickt man dann direkt in die wichtigsten Gebäude, so daß Einnahmeversuche erstmal deutlich erschwert werden. Sammeln Sie die Kampffahrzeuge um die Basis und bereiten Sie sich auf die ersten Angriffe vor.
Diese erfolgen vorwiegend aus nördlicher Richtung, doch der ein oder andere schwächere Angriff wird auch über die „Seiten“ geführt, wo dann meist Einheiten, die irgendwo aus dem Off kommen, angreifen, die jedoch selten eine wirklich ernsthafte Gefahr darstellen.
Bauen Sie dann baldmöglichst die effektiven HT33R-Panzer, mit denen man erstmal die Verteidigung stärkt und später dann auch den Angriff fährt, da diese Einheit bei dem festen Budget einfach den maximalen Nutzen bringt!
Warten Sie daher einfach bis nach und nach mindestens ein Dutzend Panzer für einen Angriff bereit

stehen (nützlich sind natürlich auch einige HT30LR, die gerade für schnelle Angriffe etwas besser geeignet sind) und lassen Sie diese Gruppe dann vor der Basis in Bereitschaft gehen. Die feindliche Basis liegt im Nordwesten, wobei der gesamte nördliche Teil von kleinen Verteidigungstürmen und kleineren Gegnergruppen gesäumt ist, so daß der direkte Weg auch aufgrund der vielen Ruinen nicht sonderlich optimal ist.
Lassen Sie die Angriffstruppe daher zunächst direkt Richtung Westen fahren und dort dann am westlichen Kartenrand weiter Richtung Norden vorstoßen, bis man direkt auf die feindliche Basis trifft. Rücken Sie schnell vor und vernichten Sie erstmal die beiden Karftwerke, so daß alle Anlagen des Gegners ausfallen und man sich dann auf die Vernichtung der Verteidiger konzentrieren kann.
Um den Sieg schneller davontragen zu können, kann man jetzt schon ein Team zu Eroberung des Forschungszentrums in Auftrag geben oder direkt lossenden (am besten über die südwestliche Ecke, um einen relativ sicheren und bekannten Weg zu beschreiten). Ist das Forschungscenter erstmal erobert und die Produktionsanlagen wie zum Beispiel die Fahrzeugfabrik zerstört, wird die Mission auch direkt enden, so daß man sich nicht weiter mit dem unterlegenen Gegner herumärgern muss...

Mission 4:



Nach dem Start sollte man erstmal die kleine Truppe im Nordwesten in den Verteidigungsmodus versetzen oder einem General übergeben. Macht zwar insgesamt keinen Unterschied, doch so völlig ohne Gegenwehr unterzugehen ist einfach nicht schön...
In der Basis muss man erstmal ein Kraftwerk bauen, damit überhaupt erst einmal was geht. Nutzen Sie die Zeit bis dieses steht dazu die nutzlosen normalen Infanteristen in die Gebäude zu stecken und die Raketeninfanteristen an die „westliche Front“ zu verlegen, wo bald ein größerer Luftangriff erfolgt. Bauen Sie dann noch fix einen Transport-LKW und beginnen Sie damit die einzelnen Erz-Container „von Hand“ aufzusammeln und in die Raffinerie zu bringen. Bis die Forschung dann weit genug ist um die effektiven HT33R-Panzer und die „Erzflieger“ zu bauen gilt es die eigene Verteidigung nach Westen hin zu ordnen und dann den massiven Bomberangriff abzuwehren bzw. sich um die Reparatur der Gebäude zu kümmern, die im schweren Abwehrfeuer einigen Schaden abbekommen werde!
Alsbald danach wird man dann auch von Norden her attackiert, wo sich eine UCS-Angriffstruppe durch das Tal arbeitet, das zunächst noch von einem „Wald“ abgesperrt wird. Da hier auch einige gefährliche Spider-Einheiten beteiligt sind, sollte man seine Truppen schnellstens für die Verteidigung aufstellen und bei Bedarf auch noch einige HT30LR-Panzer bauen, die genauso effektiv sind wie die „Brüder“ mit den schweren Raketen, aber eben etwas teurer!
Sind die ersten Angriffe abgewehrt und die Forschung zum Ende gekommen, gilt es das Flugsteuerzentrum zu bauen, so daß man einen Heavy Lifter bauen kann um die Erzverarbeitung voll in Gang zu bringen. Bauen Sie dann mit dem hereinkommenden Geld nach und nach weitere Panzer und am besten auch noch einige Verteidigungstürme. Von Norden wird man meist nochmal von Spider-Einheiten attackiert und aus dem Westen tauchen weitere Bomberschwärme auf, die aber im gesammelten Abwehrfeuer schnell schwere Verluste erleiden, da sie sich alsbald auf die Verteidiger stürzen und die wichtigen Gebäude quasi und auch glücklicherweise ignorieren.
Ebenfalls äusserst süffisant ist ein „Angriffsstrom“ von Silver Ones, der irgendwann aus dem Westen herankommt und einfach nur lächerlich ist...

Mit einem Storm-Hubschrauber fliegt man schließlich alsbald direkt Richtung Norden, wo man im Nordosten eine kleine feindliche Basis findet, die geradezu nach einem Luftschlag giert. Nach Westen hin wird man zwar auch zahlreiche verlockende Ziele finden, doch das Erkunden ist durch starke Gegenwehr äusserst kostspielig und eigentlich auch völlig unnötig.
Konzentrieren Sie sich lieber auf die östliche Kartenhälfte und suchen Sie die Zielanlage, die etwas nordwestlich der Kartenmitte liegt und auch schwer verteidigt wird, so daß man üblicherweise mehere Storm-Helikopter beim Erkunden verlieren wird.
Am wichtigsten ist vorerst aber erstmal die Erkundung der „roten Feindbasis“ nordöstlich der Kartenmitte. Diese wird das erste Opfer Ihrer Offensive werden.
Bauen Sie dazu mindestens ein Dutzend schwerer Kampfpanzer der Typen HT30LR und vor allem HT33R. Diese fasst man zu einer Angriffstruppe zusammen und fährt über den nördlichen Zugang los. Bevor man auf die erste gegnerische Truppenansammlung trifft, gilt es noch eine größere Schneise in das „Wäldchen“ zu schlagen, so daß die Truppen hier schnell durchfahren können.



Ist die feindliche Gruppe vernichtet, stößt man direkt zur Feindbasis weiter nördlich vor und greift hier die Verteidiger an, die oft sogar den Erztransport blockieren, so daß die KI wirklich kaum eine Gefahr darstellt.
Lassen Sie ausser Raffinerie und Hauptgebäude nichts stehen und bringen Sie dann selbst Infanteristen zum Erobern heran.
Sobald die beiden Ziele gesichert wurden, kann man noch eine weitere Raffinerie und Mine vor Ort bauen um das nicht genutzte kleine Erzfeld beim Hauptgebäude und das etwas weiter westlich gelegene zu erschließen und so mächtig Reibach machen zu können. Vorher gilt es jedoch mit den restlichen Kampfeinheiten weiter nach Westen vorzustoßen, wo man bereits einige schwere Verteidigungstürme der Zielanlage und auch zahlreiche Infanteristen, die sich im nahen Wald verstecken, neutraslisieren muss, damit die Erzausbeutung hier problemlos abläuft.
Mit dem neu gewonnenen Finanzpolster wird man die Verluste an schweren Panzer schnell ausgleichen können. Setzen Sie nun aber nur noch auf HT33R-Modelle und verlegen Sie davon bis zu zehn Einheiten zur eroberten Basis nach Norden. Von hier aus rückt man weiter Richtung Westen vor, wo man den Zugang zum schützenden „Gebirgsring“ des Ziels findet und dort dann weitere Verteidigungstürme vernichten und auch direkt die Kraftwerke um die Steuerzentrale angreifen kann. Sobald der Bereich schließlich gesichert, gilt es nur noch einige Androiden herbeizuschaffen und mit diesen die Steuerzentrale zu sichern, schon ist auch diese Mission gewonnen!
Lassen Sie bei den Angriffen die eigene Basis jedoch nicht unverteidigt zurück, denn die Verstärkungen des Gegners können diese schnell schwer mitnehmen!

Mission 5:



Die Mission beginnt etwas überladen, da man nach dem Briefing ja an drei Stellen gleichzeitig angreifen soll. Da man natürlich nur eine „Eingabehand“ besitzt und der Gegner hier auch völlig überlegen ist, gilt es zunächst erstmal passiv den Aufbau der Basis zu leiten.
Damit man dabei nicht durch andere Kämpfe abgelenkt wird, sollte man die mittlere Angriffsgruppe am südlichen Rand direkt einem offensiven General übergeben, der den Feind auch erstmal etwas ablenkt.
Bauen Sie unterdessen flink das Hauptgebäude und ein Kraftwerk auf. Es folgen Forschungszentrum, Mine, Raffinerie und eine Fahrzeugfabrik, womit man dann erstmal gerüstet ist und nur noch auf die Forschung warten muss. Besetzen Sie alle wichtigen Gebäude mit Infanteristen und fliegen Sie schnellstmöglich noch weitere aus dem Kontingent im Südwesten ein.
Obwohl der Gegner mit dem Angriff des eigenen Generals beschäftigt sein dürfte, wird man auch bei der Basis bald erste Angriffe abwehren müssen. Bauen Sie daher schnellstens noch einige HT30LR-Panzer um vor allem gegen die Luftangriffe besser gerüstet zu sein.
Nach Möglichkeit sollte man aber auch die Aktionen des Generals beobachten, denn diese stößt teils bis zu einer der feindlichen Basen vor und „entdeckt“ dort das ein oder andere Kraftwerk. Nutzen Sie diese Chance und setzen Sie die beiden Hubschrauberstaffeln (Südwesten und und Südosten) auf die Kraftwerke an. Mit etwas Glück wird man im Chaos beide ohne übermäßige Verluste vernichten können und den Gegner so erstmal zurückwerfen können!
Sammeln Sie danach die überlebenden Flieger wieder in ihrer Basis um dort die Verteidigung zu stärken, denn bald wird der Angriff des Generals abgewehrt sein und die eigene Basis zum Hauptziel des Gegners werden.
Achten Sie hierbei auch darauf, dass der Gegner möglichst keine Gebäude erobert, wobei dieser es gerade auf die Mine abgesehen hat. Deren Eroberung ist zwar erstmal nicht sonderlich schlimm, da der Gegner sie nicht zerstören wird, doch dafür wird er zahlreiche Heavy Lifter senden. Das klingt zwar erstmal auch nicht verheerend, doch da die eigenen Einheiten diese Feindlichen unter Feuer nehmen, wird man schnell ein wildes Durcheinander in der Luft haben und zahlreiche Raketen werden eigene Gebäude treffen und so deutlich mehr Schaden anrichten, als der Gegner an Erz stehlen kann! Sorgen Sie daher einfach dafür, dass eine eventuell eroberte Mine schnellstens wieder gesichert wird!



Sobald die ersten Angriffe abgewehrt sind und ein Flugsteuerzentrum errichtet ist, kann die Erzförderung so richtig beginnen und man kann weitere Panzer zur Verteidigung bauen. Ist die Verteidigung wieder gut bestückt, sollte man dann aber bald auf schwere Verteidigungstürme umstellen, denn diese kann man einfacher reparieren und die fahren nicht ständig flüchtenden Gegnern nach!
Wichtig ist vor allem das Nadelöhr gen Nordwesten, wo der überaus größte Teil der Angriff erfolgen wird. Errichtet man hier drei bis fünf schwere Türme in der richtigen Entfernung, wird man nur noch ab und an Reparaturen durchführen müssen und dafür beständig Abschüsse feindlicher Einheiten erzielen, die hier überhaupt keine effektiven Angriffe mehr führen können.
Die zweite Front nach Norden hin wird später kaum noch betroffen sein, so daß man hier einfach die

restlichen Einheiten sammeln kann. Setzen Sie baldmöglichst auch noch einige Screamer ein, da der Gegner bereits über einige Shadows verfügt, die recht ärgerlich sein können.
Mit einigen Hubschraubern kann man dann die Erkundung der Karte angehen, wobei man hier aufgrund der Größe und der starken Präsenz des Feindes schnell Verluste erleiden wird. Versuchen Sie daher erst garnicht alles zu erkunden, sondern begnügen Sie sich mit den Finden einiger strategischer Ziele, vorwiegend Kraftwerke, die ich Ihnen hier nennen will.
Bauen Sie dazu einfach einige Storm-Hubschrauber und beginnen Sie mit der Aufklärung, während in der Basis das Geld für eine Staffel Thunder-Kampfhubschrauber gesammelt wird.
Erstes Ziel sollte die „orange“ Basis etwas südlich der Kartenmitte sein, wo man auf wenig Widerstand stoßen wird und so ein Kraftwerk schnell ausschalten und diesen Feind damit lahmlegen kann. Achten Sie beim Anflug darauf, nicht zu weit zu weit nach Westen zu geraten, wo die Basis der grauen Feindes liegt, der hier meist eine Menge Einheiten „sammelt“.
Nach der Vernichtung des Kraftwerks fliegt man dann direkt Richtung Norden, wo man in der Nordöstlichen Ecke eine völlig verlassene Feindbasis findet. Vernichten Sie das Kraftwerk, dann ist hier endgültig Ruhe eingekehrt.
Zuletzt gilt es dann am nördlichen Kartenrand Richtung Westen zu fliegen, wo man hinter den Produktionsanlagen perfekte Ziele findet!



Zunächst sollte man die beiden Minen zerstören und dann etwas weiter Richtung Süden fliegen, wo man gleich vier Kraftwerke findet, die völlig ohne Verteidigung dastehen! Vernichten Sie möglichst alle auch wenn der Gegner irgendwann seine Truppen hierher schaffen wird. Sind alle zerstört, ist der rote Gegner ohne Saft und das Werk der Hubschrauber getan.
Nachfolgend wird man nur noch mit Bodentruppen brauchbare Erfolge feiern können. Bauen Sie daher wie schon fast gewohnt eine Truppe aus einem knappen Dutzend schwerer Panzer, vorwiegend natürlich HT33R-Einheiten. Mit diesen gilt es dann den grauen Gegner nordöstlich der eigenen Basis zu vernichten, wodurch man plötzlich über ungeahnte Erzvorkommen verfügen wird!
Fahren Sie dazu direkt nach Norden und schaffen Sie die Einheiten erstmal sicher durch das Nadelöhr, was durchaus etwas dauern kann. Dann greift man den Feind einfach direkt an, da dieser vornehmlich über Tiger-Assault-Einheiten verfügt und somit keine ernsthafte Gefahr darstellt. Vernichten Sie bis auf Raffinerie und Hauptgebäude einfach alles und übernehmen Sie dann die beiden Bauten. Während man dann einen HAT-Lufttransporter mit Infanteristen belädt, gilt es im eroberten Hauptgebäude noch eine Mine zu bauen und diese über dem Erzfeld nordöstlich zu postieren. Der Transporthubschrauber fliegt dann zur einzelnen Mine im „Tal“ weiter nördlich, wo die Insassesn aussteigen und auch dieses Gebäude sichern, so daß man für die eroberte Raffinerie gleich zwei Minen zur Versorgung hat. Mindestens drei Heavy Lifter sorgen nachfolgend für einen steten Geldstrom.
Um das finanzielle Glück zu komplettieren sollte man dann auch noch im primären Hauptgebäude eine weitere Mine und noch eine Raffinerie bauen, die man beim Erzfeld direkt nördlich der eigenen Basis errichtet, wo man nun gefahrlos fördern kann.
Mit vier Minen und drei Raffinerien wird man nun mehr als genügend finanzielle Mittel haben um den Gegner einfach von der Karte fegen zu können.
Das wird dann aber eine recht langwierige Geschichte, so daß man die Hilfe der Generäle in Anspruch nehmen sollte. Bauen Sie dazu einfach „Kompanien“ aus je einem Dutzend schwerer Panzer (jeweils mindestens einen Screamer mitgeben!) und übergeben Sie diese je einem offensiven General.
Hat man erstmal drei „Kompanien“ in den Kampf entsendet, sollte man sich zurücklehnen können. Da

das natürlich langweilig ist, kann man beispielsweise mit einer Staffel Thunder-Kampfhubschrauber selbst noch in den Kampf eingreifen und stets besonders wichtige Ziele attackieren um den Generälen die Arbeit zu erleichtern.
Das einzige Problem dürften die getarnten Einheiten werden, so daß man gegebenenfalls selbst eingreifen muss. Halten Sie dazu einige Screamer in der Basis bereit, die schnell losfahren können um flüchtende Verbände zu unterstützen.
Ist der größte Teil der feindlichen Kräfte erstmal vernichtet bleibt vor allem die Vernichtung einzelner Einheiten und das Aufspüren des Shadows. Übergeben Sie dazu auch einfach mal eine Hubschrauberstaffel an einen General, die man auch für diese „Schmutzarbeit“ gut missbrauchen kann, an Geld für neue Einheiten sollte es im Zweifel ja nicht fehlen..!

© A. Neumann 2006

> Zurück zur ED-Kampagnenübersicht <

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/earth2140ed2?rev=1241272768

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