# Earth 2140 - ED - Großbritannien

## Mission 1:



Gleich die erste Mission ist schon mal nicht ohne, denn zu Beginn darf man keine Fehler machen, sonst hat man keine Chance mehr!
Stellen Sie daher die Spielgeschwindigkeit unbedingt etwas runter und sorgen Sie mit einigen Bodentruppen dafür, dass die angreifenden UCS-U-Boote schnell abgewehrt werden. Ist dann Ruhe eingekehrt, kann man mit der „Verladeplanung“ beginnen.
Schicken Sie dazu erstmal die normalen Infanteristen in die Transporter und verladen Sie die drei wertvollen Panzer auf die Boote. Dann folgen die A02-Raketeninfanteristen, die in Sechser-Teams auf die Schiffchen verladen werden. Sind alle Kampfeinheiten verladen, kann man noch einen Transporter mitnehmen. Den Zweiten wird man jedoch meist erstmal zurücklassen müssen.
Das Aufbrechen muss dann aber genau koordiniert werden, denn auf der nahen kleinen Insel westlich sind drei schwere Türme postiert, die Ihre Boote schnell versenken können und daher unbedingt gemieden werden müssen. Lassen Sie die Landungsboote daher einzeln ablegen und möglichst nahe am Ufer Richtung Norden fahren. Über der Insel wird man dabei meist nochmal von einigen U-Booten belästigt, die aber keine echte Gefahr darstellen so lange die Landungsboote in Bewegung bleiben und die eigenen Panzer auf die Feinde feuern.
Fahren Sie dann weiter Richtung Norden, bis Sie auf Land treffen. Landen Sie die Truppen alle an und brechen Sie mit den Kampfeinheiten direkt Richtung Norden auf, wo man einen kleinen feindlichen Posten findet. Zuerst gilt es hier den verteidigenden Tiger Assault zu vernichten. Senden Sie dazu die drei mittelschweren Panzer vor und lassen Sie dahinter die Raketeninfanteristen Stellung beziehen, so dass der Feind alsbald vernichtet sein dürfte.
Anschließend gilt es dann aber noch einige Raptor-Einheiten, die von Norden her angreifen abzuwehren. Holen Sie am besten schon während dieses Kampfes die restlichen Infanteristen herbei (auch die zurückgebliebenen auf der Startinsel übersetzen lassen!) um die Basis schnell erobern zu können.



Achten Sie unbedingt darauf, dass möglichst kein Infanterist verloren geht, denn diese kann man hier nicht ersetzen, so dass jeder Verlust später eventuell verheerend sein könnte!
Sobald erstmal Hauptgebäude (Übernahmeversuch durch im Wald versteckten Infanterist abwehren!), Produktionszentrum und Kraftwerk erobert sind, gilt es die Verteidigung nach Westen hin auszurichten, da der Gegner bald erste Angriffe lancieren wird und auch versucht mit Transporter Infanteristen zum Erobern der Gebäude heran zu schaffen. Gerade letzteres gilt es unbedingt zu verhindern, da man Verluste kaum kompensieren kann und allenfalls die Mine nach der Eroberung vom Gegner nicht zerstört wird!
Lassen Sie daher erstmal die Raketeninfanteristen „draußen“ stehen und bauen Sie ein Forschungszentrum, eine Raffinerie sowie eine Mine. Sobald dann die Forschung weit genug ist, dass man erste Tiger Assault bauen kann, die hier die Standardwaffe darstellen, sollte man direkt fünf Einheiten in Auftrag geben und diese dann vor der Basis postieren, so dass man die restlichen Infanteristen in die Gebäude zurückziehen kann.
Sobald möglich gilt es dann noch eine zweite Mine zu bauen, da das Erzfeld für zwei groß genug ist und man dann mit vier Banthas die Raffinerie versorgen kann, so dass auch ordentlich Geld reinkommt und man bald mindestens ein Dutzend Tiger Assault vor der Basis postiert hat.
Bauen Sie dann mit dem hereinkommenden Geld einfach stets weitere Kampfeinheiten. Sobald man ein weiteres Dutzend hat sollte man diese zu einer Gruppe zusammenfassen und über den nördlichen Gebirgskamm Richtung Nordwesten vorrücken. Dort trifft man dann auf heftigen Widerstand, so dass es zu schweren Kämpfen kommen wird. Konzentrieren Sie Ihr Feuer dabei vorwiegend auf die Spider II und Tiger Assault des Gegners, die natürlich die größte Gefahr darstellen.
Trotz schwerer Verluste dürfte man den Gegner hier bald zurückdrängen können, so dass man direkt zur Mine in der nordwestlichen Ecke vorstoßen kann.



Sobald diese vernichtet ist, hat der Gegner verloren, denn er wird keine neue mehr errichten und somit keine weiteren Einheiten mehr bauen können. Rücken Sie mit den restlichen Einheiten dann ruhig noch am westlichen Kartenrand Richtung Süden vor, wo man direkt in die feindliche Basis stolpert. Mit etwas Glück kann man noch ein Kraftwerke vernichten, mehr kann man hier dann aber nicht mehr erledigen, denn zahlreiche schwere Türme verhindern weitere Angriffe.
Konzentrieren Sie sich daher wieder auf die eigene Basis, wo man weiter zahllose Tiger Assault bauen muss. Der finale Angriff erfolgt dann am besten einfach mit einem brachialen Angriff gegen die Verteidigungslinie aus schweren Türmen. Alternativ könnte man zwar auch noch über die nordwestliche Ecke in die Basis

einfallen, doch dann müsste man auch zahlreiche Türme vernichten bevor man an das wichtige Kraftwerk herankommt!
Bringen Sie daher eine Angriffseinheit aus mindestens einem Dutzend Tiger Assault heran und attackieren Sie einfach nach und nach alle Türme, bis die Basis selbst „geschlachtet“ werden kann. Gegebenenfalls wird man dazu nochmal ein Dutzend neuer Einheiten heranbringen müssen, denn südlich der Feind-Basis hat sich noch eine Gruppe „blauer“ UCS-Einheiten zusammengetan um gegen Sie anzutreten.
Hat man die Basis aber erstmal vernichtet, bleibt einem nur noch das Aufsuchen versprengter Einheiten und die Beseitigung der drei Türme auf der vorgelagerten Insel. Bauen Sie dazu einfach einige Luftkissenboote und beladen Sie diese mit Tiger-Assault-Einheiten. Suchen Sie nun einfach die drei Ziele und bringen Sie die Luftkissenboote in unmittelbare Nähe, so dass die „Ladung“ die Türme vernichten kann.
Endet die Mission nun noch nicht, gilt es noch einige überlebende U-Boote des Gegners aufzuspüren und zu vernichten. Fahren Sie dazu einfach mit den Luftkissenbooten über die Gewässer und warten Sie bis sich die Feinde zu erkennen geben…

## Mission 2:



Erneut muss man sich gerade zu Beginn ordentlich ins Zeug legen und darf keine Fehler machen, was natürlich nur bei langsamer Spielgeschwindigkeit und perfekter Kontrolle klappt!
Bauen Sie nach dem Start direkt ein Kraftwerk und einen weiteren Bantha. Das Kraftwerk wird direkt unter dem Hauptgebäude errichtet und der Bantha sofort zur Mine entsendet. Unterdessen gilt es einem defensiven General die Kontrolle über die zahlreichen BTTIs zu geben und selbst die drei mittelschweren Panzer zu „übernehmen“.
Bis der erste Angriff aus nördlicher Richtung erfolgt gilt es dann noch ein Forschungszentrum zu errichten und die Erzförderung in Gang zu bringen, so dass man in Kürze auch eine Fahrzeugfabrik bauen kann (Biocenter wird vorerst nicht gebaut!).
Sobald der erste Angriff im Norden beginnt und der General aktiv wird, muss man auch die drei MT201L-Panzer ins Feld führen, denn diese müssen unbedingt die gefährlichen Tiger Hellmaker vernichten, sonst wird die Truppe des Generals vernichtend geschlagen. Lassen Sie die mittelschweren Panzer dazu stets umherfahren, so dass sie nicht im Feuer braten und warten Sie bis die Laser-Kanonen die Feinde zerschmolzen haben. Anschließend muss man die Panzer dann aber direkt wieder in die Basis zurückziehen, wo von Osten her ein Transporter versucht Infanteristen einzuschleusen.
Verluste sind hier vernichtend, so dass man unbedingt die ersten Infiltrationsversuche des Gegners unterbinden muss!!
Sammeln Sie dazu auch die Truppen des Generals in der Basis, diese dienen aber vornehmlich als Blockadeinstrument, so dass die drei Laserpanzer die Ziele besser vernichten können.
Sobald man dann knappe 1000 Geldeinheiten auf dem Konto hat, gilt es auch die Fahrzeugfabrik zu errichten. Bleiben Sie dabei möglichst im bekannten Bereich, denn jeder Vorstoß nach Osten kann

schon zuviel sein, so dass vorbeifahrende Verbände dann doch einen Angriff starten, den man nicht abwehren kann. Höchste Platzersparnis ist daher notwendig!
Mit dem ersten Geld gilt es dann unbedingt die effektiven HT33R-Panzer zu bauen. Sobald man fünf davon hat, kann man erstmal etwas aufatmen und dann versuchen Geld für eine Flugsteuerzentrale und einen Heavy Lifter zu sammeln.



Greift der Gegner unterdessen an, baut man dann aber am besten direkt noch ein oder zwei Panzer um die Situation auch wirklich zu beherrschen, da die gefährlichen Spider-Einheiten selbst die schweren Panzer schnell schwer beschädigen können!
Nachdem man dann auch über Flugeinheiten verfügt ist der Basisausbau quasi abgeschlossen, man könnte höchstens noch ein Biocenter zu Sicherung der Anlagen errichten, so dass man alle weiteren Mittel erstmal in weitere Panzer stecken sollte.
Ist die Basis gut gesichert gilt die Erkundung der Karte einzuleiten. Da die finanziellen Mittel der eigenen Mine recht begrenzt sind sollte man daher erstmal nach Osten erkunden, wo man ganz in der Nähe ein weiteres größeres Erzfeld findet.
Damit hat man die eigene Versorgung zwar erstmal gesichert, doch der Gegner hat mindestens genauso viel Erz, so dass man bei einem direkten Angriff in einen „Abnutzungskampf“ gerät, den man nur schwer gewinnen wird.
Man sollte daher die feindliche Förderanlage suchen und mit einem Luftangriff ein wichtiges Ziel zerstören. Da der Gegner diese Anlage meist von einigen Verteidigungseinheiten schützen lässt, muss man eventuell einen ersten „Ablenkungsangriff“ starten, so dass der größte Teil der feindlichen Kräfte verlegt wird. Gut geeignet ist dazu das einsame Flugsteuerzentrum in der Kartenmitte, das südwestlich der Feindbasis liegt. Greifen Sie es am besten mit einigen Bodentruppen von „oben“ aus an oder nutzen Sie eine Hubschrauberstaffel, die sich dann aber direkt wieder zurückzieht wenn der Gegner beginnt seine Truppen zu verlegen.
Senden Sie dann die Hubschrauberstaffel über einen sicheren Umweg zur anderen Seite der Feindbasis und lassen Sie hier entweder die Minen oder direkt das Kraftwerk attackieren, was die Basis meist lahmlegt.
Nach geglücktem Angriff zieht man die Hubschrauber wieder zurück, da man für sie sonst keine Verwendung hat und eventuell doch noch für einen zweiten Angriff braucht.
Bauen Sie dann stetig weitere schwere Panzer und sichern Sie mit diesen das nahe Erzfeld nordöstlich der Basis. Mit Heavy Liftern kann man hier schnell Erz zur Raffinerie fliegen, so dass bald ordentlich Geld in die Kasse kommt und der Ausbau der Streitkräfte vorankommt.



Regelmäßige Angriffe des Gegners werden die Verteidiger der Mine zwar nach und nach schwächen, doch durch Verteidigungstürme kann man dies recht gut verlangsamen, so dass man bald über eine stattliche Zahl schwerer Panzer verfügen wird.
Da der Gegner jedoch auch über eine starke Streitmacht verfügt (vor allem wenn man ihn nicht durch Zerstörung einzelner Gebäude von Energie oder Erz abschneidet!) braucht man hier MINDESTENS ein Dutzend schwerer Panzer!
Fahren Sie mit diesen dann Richtung Norden, wo man sich dem Gegner auf möglichst offenem Feld stellt und ihn einfach nach und nach niederkämpft. Schafft man den Durchbruch zu einer Basis nicht bzw. sind seine Truppen einfach noch stärker, sollte man einen zweiten Luftangriff in Betracht ziehen um eventuell neu errichtete Gebäude nochmal zu zerstören. Ansonst baut man einfach weiter Panzer und greift weiter an bis seine Basis gefallen ist. Mit etwas Glück kann man dann aus seinen Minen noch etwas Erz holen, so dass deren Eroberung durchaus effektiver ist!
Die Vernichtung der restlichen versprengten Einheiten und des Forschungskomplexes im Norden ist dann nur noch eine Formalität. Schwierig wird aber nochmal der Angriff auf die feindliche blaue Armee im Nordosten. Dieser Gegner besitzt zwar keine Basis aber zahlreiche gefährliche Spider- und Spider-II-Einheiten, so dass man erneut ein gutes Dutzend schwerer Panzer aufbieten muss um alle Ziele zu vernichten.
Verbliebene Ziel lässt man dann am effektivsten von einer Hubschrauber-Staffel unter dem Befehl eines offensiven Generals aufspüren...

## Mission 3:



Erstmals eine vergleichsweise angenehme Mission. Wehren Sie zunächst die ersten Angriffe ab und nutzen Sie die folgende Ruhe um sich einen Überblick zu verschaffen.
Mal wieder muss man mit einem fetten Budget gut haushalten und gewisse Ziele vernichten. Die Basis ist daher nur bedingt wichtig.
Das Flugsteuerzentrum, ein Kraftwerk sowie das Hauptgebäude sind eigentlich „redundante“ Gebäude, die man garnicht oder nur beim Verlust eines anderen Gebäudes braucht. Sorgen Sie sich daher vornehmlich um ein Kraftwerk, die Fahrzeugfabrik und vor allem das Forschungszentrum. Besetzen Sie diese Gebäude mit den rumstehenden Infanteristen, so daß ein Erobern schwer wird.
Die beiden BTTIs entsendet man direkt in die nordöstliche bzw südwestliche Kartenecke, wo man die

beiden Ziele findet und mit etwas Glück die gegnerischen Basen etwas erkunden kann.
Entscheidend ist hier die Forschungsarbeit, die man nicht beeinflussen kann, so daß man zuerst einfach warten muss. Mit den gegebenen Einheiten gilt es daher einige Angriffe abzuwehren.
Reparieren Sie aus finanziellen Gründen nur die drei wichtigen Gebäude und schwere Türme. Alle anderen Gebäude können quasi aufgegeben werden.
Sobald wie möglich sollte man dann einige HT30LR-Panzer bauehn lassen um die Verteidigung zu stärken, denn bis die effektiveren HT33R-Modelle verfügbar sind, wird es noch recht lange dauern.
Versuchen Sie die Zeit mit so wenig Neubauten an schweren Panzern wie nur möglich zu meistern, denn die HT33R bekommt man einfach für weniger Geld bei gleicher Kampfkraft!
Ist die Forschung dann endlich soweit, dass man das gewünschte Modell bekommt, gilt es dieses gleich massenhaft bauen zu lassen.
Mit den ersten Ladung von einem knappen Dutzend Panzern fährt man dann in nordöstliche Richtung, wo man die feindliche Basis attackiert. Richten Sie Ihr Feuer vornehmlich auf die verteidigenden Kampfeinheiten und rücken Sie dann schnell in die Basis vor um dort das Ziel, das Hauptgebäude (und wirklich nur dieses!), zu vernichten.
Danach zieht man die Einheiten sofort zurück zur eigenen Basis, wo man vom verbliebenen Geld weitere Panzer gebaut hat mit denen man in südwestliche Richtung fährt. Hier ist die Verteidigung deutlich stärker, oft sammelt der Feind aber alle Einheiten auf einer Seite.
Hat man dies durch vorherige Erkundung (auch mit den beiden Hubschraubern, die man von Beginn an hat!) gemerkt, gilt es natürlich von der anderen Seite her aus anzugreifen und dann auch möglichst schnell zum Hauptgebäude vorzurücken um dieses zu vernichten, wodurch die Mission dann auch schon endet.
Fährt man mangels Wissens einfach los, sollte man vorher speichern und bei einem gefährlichen Kampf einfach neu laden und dann versuchen von einer anderen Seite her in die Basis einzudringen!

## Mission 4:



Erneut eine eigentlich recht angenehme Mission, die aber zunächst mal mit einem unangenehmen Luftangriff des Gegners beginnt. Versuchen Sie daher erstmal die Infanteristen zu trennen und die Modelle A01, die man zur Sicherung der Gebäude gut gebrauchen kann, irgendwo ausserhalb des Kampfbereichs zu sammeln während die restlichen Einheiten den Angriff abwehren.
Gleichzeitig baut man direkt am Startpunkt auch das Hauptgebäude auf und beginnt mit der Errichtung der wichtigen Gebäude. Sobald auch der erste recht harmlose Bodenangriff abgewehrt ist, gilt es dann die Basis komplett auszubauen. Nützlich ist hier vor allem das große Erzfeld auf dem man direkt zwei Minen errichten kann und so schnell neues Geld bekommt.
Die erste Zeit wird man zwar nur selten in Ruhe gelassen, doch die Angriffe sind überwiegend sehr schwach und vor allem mit leichten und mittelschweren Truppen geführt, mit denen die Starteinheiten gut zurecht kommen. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass keiner der Transporter durchkommt und eventuell ein Gebäude verloren geht!
Nutzen Sie unterdessen die beiden Hubschrauber um den „Angriffsweg“ des Gegners zu erkunden, so daß man bereits frühzeitig auf die angreifenden Einheiten reagieren kann. Da die Karte auch

vergleichsweise klein ist, kann man auch bereits etwas Erkundung betreiben.
Die beiden Plasma-Zentralen sind die entscheidenden Ziele, so daß man nur nach diesen suchen muss. Die Erste liegt dabei schomn direkt westlich des Startpunktes, so daß es nur noch die zweite Anlage im Südwesten auszuspähen gilt, die allerdings schwer verteidigt wird!
Sobald wie möglich sollte man dann noch einige HT30LR-Panzer bauen um die Verteidigung zu stärken, denn diese Modelle sind ausnahmsweise mal etwas besser dafür geeignet, da die erste Zeit vor allem viele kleinere Einheiten angreifen werden.
Dank zweier Minen sollte man die eigene Raffinerie hunderprozentig auslasten können und bald die Basis komplett ausgebaut und gesichert haben. Um die finaziellen Mittel nochmals zu erweitern sollte man dann einen Vorstoß in südliche Richtung planen, wo man auf dem Angriffsweg des Gegners ein weiteres großes Erzfeld findet.
Bauen Sie daher schonmal zwei schwere Verteidigungstürme, eine Mine und eine Raffinerie, die Sie in Begleitung eines halben Dutzends schwerer Panzer nach Süden senden. Errichten Sie die Türme hinter der Engstelle, die ins Gebiet des Gegners nach Westen führt und wo alle Angreifer durch müssen, und sammeln Sie dort die schweren Panzer um alle weiteren Angriffe künftig hier direkt abwehren zu können.
Nachdem die Mine und die Raffinerie vor Ort errichtet wurden und auch hier das Erz „fließt“ sollte man bald eine stattliche Truppe aus einem knappen Dutzend schwerer Panzer zur Verfügung haben. Senden Sie diese nun Richtung Süden um den entscheidenden Angriff einzuleiten.



Da man jedoch später beim Angriff auf die südwestliche Basis noch mit einem Überraschungsangriff des Gegners rechnen muss (Spider-Einheiten aus dem Osten, eine Bomberstaffel aus dem Nordosten und zahlreiche Infanteristen aus dem Süden!) sollte man erst noch weitere schwere Panzer zur Basisverteidigung bauen und diese ordentlich postieren. Danach fährt man mit dem Angriffstrupp Richtung Westen und attackiert dort die „offene“ Basis der Gegners. halten Sie sich zunächst möglichst weit nördlich und greifen Sie nur die zahlreichen Verteidigungstruppen an. Anschließend fällt man in die Basis ein und vernichtet zuerst das Kraftwerk, so daß die gefährlichen schweren Türme um die Steuerzentrale ausfallen und man den Rest problemlos vernichten kann.
Unterdessen wird die UCS den „Überraschungsangriff“ lancieren, so daß man auch mal einen Blick auf die Hauptbasis werfen sollte damit diese nicht zufällig untergeht und alles umsonst war.
Ist im Südwesten bis auf die Plasma-Steuerzentrale alles vernichtet, lässt man die Truppe zusammen mit den Verteidigern der südlichen Mine Richtung Norden vorrücken, wo man die zweite Steuerzentrale findet, die glücklicherweise ausserhalb der Feindbasis liegt.
Attackieren Sie trotzdem die unmittelbar angrenzen Gebäude des Gegners, vor allem die schweren Türme beim Basisingang und errichten Sie eine Art „Pufferzone“ um das Zielgebäude. Geben Sie diese Einheiten aber auf keinen Fall in die Hand eines Generals, denn dieser würde rücksichtslos sogar die Steuerzentrale angreifen und die Mission zum Scheitern bringen! Lassen Sie die Panzer daher einfach im „Bewachen-Modus“ zurück und bauen Sie in der Basis gleichzeitig zahlreiche Infanteristen.
Ein halbes Dutzend sendet man zur ersten Anlage im Südwesten und den rest zur zweiten im Norden. Sind beide erobert endet die Mission direkt!

## Mission 5:



Zum Abschluss dann eine weitere lockere Mission, bei der man etwas rumspielen kann. Zu Beginn gilt es dann aber erstmal einen ordentlichen Angriff des Gegners abzuwehren. Verpacken Sie daher die normalen Infanteristen in die Gebäude und versetzen Sie alle Bodentruppen in den Verteidigungsmodus, mehr kann man gegen die Bomberangriffe eh nicht tun. Die drei Kampfboote vor der Küste werden von Luft- und Wassereinheiten angegriffen, so daß man hier noch am meisten bewirken kann und daher die Kontrolle übernehmen sollte. Lassen Sie die Schiffe dazu einfach etwas umherfahren, so daß sie nicht ein allzuleichtes Ziel für die U-Boote der UCS darstellen und dabei natürlich auch weiterhin ihre leichten Raketen abfeuern können.
Attackieren Sie jedoch auch gezielt einzelne U-Boote, damit die schweren Raketen zum Einsatz kommen, die natürlich mehr Schaden anrichten. Die „Flotte“ überlebt den Angriff zwar wahrscheinlich nicht, doch wenn man möglichst viele U-Boote vernichtet wird man es später eventuell leichter haben.
Ist der Luftangriff in der Basis abgewehrt (Gebäude unbedingt reparieren während des Angriffs!) gilt es diese groß auszubauen. Errichten Sie dazu direkt ein Forschungszentrum und dann eine weitere Raffinerie als auch Mine auf dem freien Erzfeld.
Bis man Heavy Lifter einsetzen kann sollte man die beiden Raffinerien mit Banthas versorgen, so daß das Geld nicht zu schnell alle wird auch wenn man vorerst keine weiteren Angriffe zu befürchten hat!
Dank zweiter Minen wird man dann bald ordentlich fianziellen Rückhalt haben um weitere Luftverteidigungstruppen zu bauen, da in Zukunft allenfalls der ein oder andere Angriff durch Bomber zu befürchten ist. Sichern Sie dann auch schnellstens das dritte Erzfeld im westlichen Inselteil und lassen Sie zwei Heavy Lifter jeweils eine der beiden Raffinerien beliefern, so daß das Geld bald wirklich in Strömen fließen wird.
Der Gegner sitzt hier auf der Insel im Nordwestlichen Eck und macht eigentlich keine offensiven Aktionen, so daß man völlig frei die Karte und seine Basis erkunden kann, die aber gegen Luftangriffe durchaus recht gut gerüstet ist.
Dank enormer finanzieller Mittel kann man hier sogar einen „Luftkrieg“ in Betracht ziehen, der natürlich Zeit und enorme Summen kosten wird, da die eigenen Hubschrauber durchaus nicht optimal für Angriffe gegen solch starke Gegner sind.
Zunächst sollte man aber ein Angriffsteam aus rund fünf Thunder zusammenstellen und am westlichen Kartenrand in die Feindbasis eindringen und dann die Mine im Nordwesten vernichten. Mit etwas Glück schafft an es auch noch eines der beiden Kraftwerke zu zerstören, das kann man aber auch später durch weitere Staffeln erledigen lassen!
Wichtig ist hier vor allem die Bewegung der gegnerischen „Tiger-Assault-Masse“, die wirklich enorm schnell Luftangriffe abwehren kann. Es ist daher durchaus ratsam zunächst einen Scheinangriff beispielsweise auf den vorgezogenene Hafen oder eines der Gebäude am westlichen Rand zu starten um die Feindeinheiten erstmal von den beiden wichtigen Kraftwerken wegzulocken.
Der Anflug über den nördlichen Kartenrand ist zwar deutlich schwieriger, da hier zahlreiche schwere Türme aufgestellt wurden, doch mit einigen Angriffen wird man die auch recht schnell vernichten können, was natürlich deutlich einfacher ist wenn man die beiden Kraftwerke erstmal zerstört hätte. Dies ist daher auch das vornehmliche Ziel, das man unbedingt mit den Luftangriffen erreichen sollte, wieviel es auch kosten mag.



Ob man dann anschließend mit Unmengen an Hubschraubern nach und nach die ganze Luftverteidigung vernichtet (sehr kostenintensiv) oder versucht Truppen anzulanden ist natürlich eine Frage der persönlichen Vorliebe.
Der Nachteil der Truppenanlandung ist die Begrenzung auf mittelschwere Panzer durch die Landungsboote, so daß man im besten Fall die MT201L-Laserpanzer einsetzen kann. Mit etwas Unterstützung durch Thunder-Geschwader und die KT30-Kreutzer sollte das aber auch recht passabel klappen.
Bauen Sie dazu einfach einen Hafen, der optimalerweise durch einige Hubschrauber bewacht wird, die erste Angriffe schnell abwehren bis die ersten Boote vom Stapel laufen. Mit drei bis fünf KT30 sichert man dann einen Strandabschnitt der gegnerischen Insel und bringt dann ein gutes Dutzend Laserpanzer heran. Greift der Gegner hier schon direkt an, wird er durch die Unterstützung der Boote schnell deutliche Verluste erleiden, die er natürlich mangels Erz und Strom nicht mehr ausgleichen kann.
Später kann man zwar versuchen die gegnerischen Einheiten zum Strand zu locken, doch selbst ein direkter Angriff sollte durchaus erfolgreich sein. Stellen Sie dazu den Laserpanzern einfach noch einige Thunder-Geschwader zur Seite, die parallel angreifen und vor allem die gefährlichen Spider-Einheiten bevorzugt attackieren und erst dann auf die Tiger Assault eindreschen.
Sind auf der Insel erstmal alle gegnerischen Elemente vernichtet sollte die Mission auch enden. Geschieht dies nicht, gilt es gegebenenfalls noch einzelne U-Boote aufzuspüren. Übergeben Sie dazu eine Hubschrauberstaffel an einen offensiven General, der das Versteck recht schnell ausfindig macht, so daß man nur noch einige KT30s senden muss...

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2006) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2006) |
| **Savegames** | A. Neumann (2006) |

---

> Zurück zur ED-Kampagnenübersicht

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/earth2140ed3?rev=1503062657**

Last update: **2017/08/18 13:24**