Earth 2140 - ED - Skandinavien

Mission 1:



Sortieren Sie zunächst Ihre Truppen, sammeln Sie die Kampfeinheiten vor dem Stützpunkt und besetzen Sie die wichtigen Gebäude mit Infanteristen.
Recht bald wird man einen ersten schwachen Angriff abwehren müssen, was man gleichzeitig dafür nutzen kann in Richtung Westen vorzustoßen, wo man auch alsbald den Hafen findet. Machen Sie hier halt, achten Sie aber darauf, dass Ihre Einheiten den Hafen nicht unter Feuer nehmen. Seine Eroberung sollte man noch verschieben, denn man wird ihn kaum halten können und überhaupt den weiteren Ablauf der Mission unmöglich machen.
Warten Sie daher einfach einige Zeit bis die Forschung weit genug fortgeschritten ist, dass man die drei leichten Türme mit Lasern ausrüsten und vier HT30LR-Panzer bauen kann.
Entsenden Sie nun drei dieser schweren Panzer zum Hafen und ziehen Sie die dort postierten Truppen in den Verteidigungsbereich der Lasertürme zurück. Mit den drei HT30LR (HÖCHSTENS noch ein oder zwei der mittelschweren Panzer mitgeben!) fährt man dann durch die Schlucht Richtung Nordwesten, wo man eine kleine gegnerische Basis findet, die es zu erobern gilt! Man trifft dort zwar auf recht starken Widerstand sollte aber trotzdem mit den drei Panzern die gegnerischen Banthas und Tiger Assault recht bald zusammen stutzen können. Wagen Sie sich vorerst aber nach Möglichkeit nicht weiter nach Süden vor, denn dort sind noch weitere Verteidiger postiert.
Wichtig ist vor allem, dass man den gleichzeitig losbrechenden Überraschungsangriff der UCS bei der eigenen Basis sicher abwehrt. Springen Sie daher stets zwischen den beiden Fronten umher bzw. lassen Sie die Angreifer im Nordwesten möglichst schnell den nördlichen Teil der Feind-Basis besetzen, so dass man sich voll und ganz der Verteidigung im Nordosten widmen kann.
Achten Sie dort darauf, dass die mobilen Einheiten möglichst nicht aus dem Feuerbereich der Lasertürme fahren, damit diese einen entscheidenden Teil zur Verteidigung beitragen können, denn sonst werden die Tiger Assault die Türme gefahrlos aus der Entfernung vernichten. Bei der Mine wird dann auch noch ein Lufttransporter landen, den der nahe gelegene Turm oft nicht selbstständig angreift, so dass man selbst Feuerbefehle vergeben muss.
Ist es an beiden Fronten ruhig geworden gilt es die Basis im Nordwesten zu erobern. Senden Sie dazu die beiden Transporter gefüllt mit Infanteristen in den Nordwesten und sichern Sie zunächst Hauptgebäude und Waffenfabrik. Danach baut man direkt eine weitere Raffinerie und sendet diese nach Osten, wo man die eigene Mine natürlich benutzen will.
Während die verbliebenen Einheiten dann den restlichen Teil der UCS-Basis im Nordwesten säubern kann man auch noch Raffinerie und Mine des Gegners erobern und dann durch zwei vor Ort produzierten Banthas mit Arbeit versorgen.
Da nun kaum weitere Angriffe mehr erfolgen, kann man sich nachfolgend um die Offensive kümmern,

lassen Sie aber doch einige Verteidiger in den Stützpunkten zurück, sonst wird man später doch noch überrascht werden!



Dank zweier „Erzverarbeitungskombinate“ wird das Geld recht flott sprudeln. Bauen Sie erstmal einige Tiger Assault, die hier nun die Standardwaffe sind und bereiten Sie sich darauf vor den Hafen zu erobern.
Da das Wasser von UCS-U-Booten regelrecht verseucht ist gilt es den Bereich um den Hafen zunächst möglichst großflächig mit Kampfeinheiten, bevorzugt Tiger Assault oder MT200-Panzer, zu sichern und auch erst die Infanteristen reinzusenden, wenn man ein brauchbares vierstelliges Budget angesammelt hat.
Nach der Übernahme beginnt dann direkt der Kampf. Sorgen Sie für eine stete Reparatur der Anlage und bauen Sie nach und nach weitere Shark-Schnellboote (die man hier trotz eroberten UCS-Anlage bauen kann!). Dank der Bodenunterstützung sollte man bald die Übermacht gewonnen haben. Begnügen Sie sich jedoch nicht damit, sondern entsenden Sie baldmöglichst eine kleine Flotte Richtung Süden, wo man den feindlichen Hafen findet und vernichtet, so dass man zuletzt nur noch die „Meere“ erkunden und letzte verbliebene U-Boote aufspüren muss.
Anschließend beginnt die finale Angriffs-Phase. Mangels brauchbarer Landeflächen sollte man hier auf die WTP100-Luftkissentransporter vertrauen, die besetzt mit Tiger Assault recht brauchbar und vor allem auch in der Bewegung einzusetzen sind.
Fahren Sie zunächst mit einem guten halben Dutzend den südöstlichen Teil der feindlichen Insel ab, wo man schon beim Vorbeifahren einige Ziele vernichten lassen kann. Gleichzeitig gilt es natürlich nach und nach weitere Luftkissentransporter und vor allem Tiger Assault in der übernommenen Fahrzeugfabrik zu bauen, denn der Angriff wird noch einige Verluste fordern!
Landen Sie dann baldmöglichst im zentralen Bereich am Ende des Flusses (direkt südlich Ihres Hafens) ein halbes Dutzend Tiger Assault an und lassen Sie diese die feindlichen Banthas und vor allem die Mine auf dem östlichen „Berg“ attackieren (das löst meist nochmal einen leichten Angriff von UCS-Truppen auf Ihre Stützpunkte im Nord aus!).
Gerade die feindlichen Spider-Einheiten stellen bei allen weiteren Aktionen eine enorme Gefahr dar, so dass man sie stets zuerst angreifen muss!
Bringt der Gegner dann seine Truppen an die südliche Landestelle, gilt es über den westlichen Fluss anzugreifen, so dass man möglichst wenige der teuren Luftkissentransporter opfern muss. Mangels Erz wird der Feind hier keine weiteren Truppen produzieren können, so dass man ihn einfach nur nach und nach komplett aufreiben muss. Sobald man mal in den Stützpunkt im Südwesten eingedrungen ist, wird man nur noch wenig Widerstand zu brechen haben bevor man schließlich alle feindlichen Einheiten zerstört hat und die Mission endet.

Mission 2:



Gerade der Beginn ist hier durchaus anspruchsvoll, denn es gilt direkt nach dem Start quasi erstmal zum Zielort zu pilgern, wo man aber absolut keine grüne Wiese zum Aufbau der Basis vorfindet! Man darf daher nach dem Start keine Sekunde Zeit verlieren. Verladen Sie direkt alle normalen Infanteristen in die beiden Transporter und fassen Sie diese mitsamt dem MCU und den restlichen Infanteristen zu einer Gruppe zusammen. Alle Kampfeinheiten werden in einer anderer Gruppe zusammengelegt und dann auch direkt mit Befehlen versorgt.
Das vorläufige Ziel der Reise liegt direkt unterhalb des Startpunktes (muss man Mangels Informationen durchs Briefing hier wirklich nur durch Versuchen selbst herausfinden!). Der schnellste Weg dahin führt fast über die ganze Karte, da man zunächst weit nach Westen, dann durch eine enge Schlucht etwas Richtung Süden und dann erneut gen Osten vorrücken muss.
Aufgrund der vielen Einheiten, die man hier zu einer Gruppe zusammengefasst hat, muss man schwer darauf achten, dass einzelne Einheiten keine Umwege fahren, die ihnen nicht gut tun.
Lassen Sie die Truppe daher erstmal Richtung Westen fahren, bis man beim Zugang zur „Schlucht“ auf den ersten größeren Widerstand trifft. Versuchen Sie auch hier trotzdem die Einheiten möglichst in Bewegung zu halten um den Vorteil ausnutzen zu können, dass die ED-Einheiten auch während der Fahrt feuern können.
Senden Sie nach Möglichkeit die Laser-Panzer zuerst in die Schlucht, da diese nur auf recht kurze Entfernungen wirklich effektiv sind und so den Weg recht gut freiräumen können. Um die Truppe möglichst schnell und ohne großes Chaos durch die Schlucht zu bekommen, gilt es öfter mal einzelnen Einheiten gesondert Befehle zu erteilen. Die zweite Gruppe um das MCU muss parallel dazu immer neue Befehle zum nachrücken bekommen, damit sie nicht von den verfolgenden Einheiten des roten Gegners erwischt wird und auch bei Ankunft am Ziel ein schneller Basisaufbau möglich ist.
Sind alle Kampfeinheiten durch die Schlucht durch, gilt es von hier an direkt Richtung Osten vorzurücken. Halten Sie sich dabei möglichst nördlich, denn südlich der Zielanlage sind einige schwere Geschütztürme, die zunächst gemieden werden sollten!
Lassen Sie die flinken Transporter der zweiten Gruppe schnellstens zum orangen Stützpunkt vorrücken, wo man zunächst das Kraftwerk einnimmt.
Während die Kampftruppen die gegnerischen Banthas und einzelne Kampfeinheiten vernichten, gilt es das MCU im Osten aufzubauen, wo man über dem gegnerischen Hauptgebäude genügend Platz findet.
Mangels Platz sollte man als nächstes nur ein Forschungszentrum und eine Fahrzeugfabrik aufbauen, damit man alsbald einige Einheiten bauen kann um die Basis komplett zu sichern. Um den gegnerischen Strom an MCUs für Verteidigungstürme und Banthas zu stoppen empfiehlt es sich das gegnerische Hauptgebäude zu erobern oder zu vernichten.



Kann dann erstmal die wertvollen HT33R-Panzer bauen, sollte man direkt drei oder vier vom Band laufen lassen und damit die schweren Türme im südlichen Teil der Basis vernichten. Erobern Sie spätestens nun die feindliche Raffinerie und beginnen Sie mit dem Erzabbau (je nach verbliebenem Budget direkt mit Heavy Liftern oder erstmal mit Banthas).
Sobald der Erzabbau ordentlich funktioniert, alle gegnerischen Gebäude erobert oder vernichtet wurden und alle Gebäude der eigenen Basis stehen, muss man nur noch vereinzelte Angriff nach Westen hin abwehren und darauf warten, dass genug Geld für die Produktion einer Angriffstruppe zusammenkommt.
Diese sollte diesmal vornehmlich aus HT30LR-Panzern bestehen, denn es gilt vor allem gegen eine große zahl an Infanteristen und kleinen Fahrzeugen vorzugehen! Rücken Sie dann in südwestliche Richtung vor und fallen Sie in den dortigen Stützpunkt der UCS ein, der quasi kaum verteidigt wird, so dass man hier schnell alles niedermachen kann.
Anschließend arbeitet man sich am westlichen Rand Richtung Norden vor und attackiert die strom- und damit zahnlosen schweren Geschütztürme. Sobald alle Türme im Westen und Norden vernichtet wurden, braucht man nur noch die beiden Minen im Nordwesten zu sichern. Selbst ein Luftangriff der UCS sollte daran nicht mehr viel ändern können..!

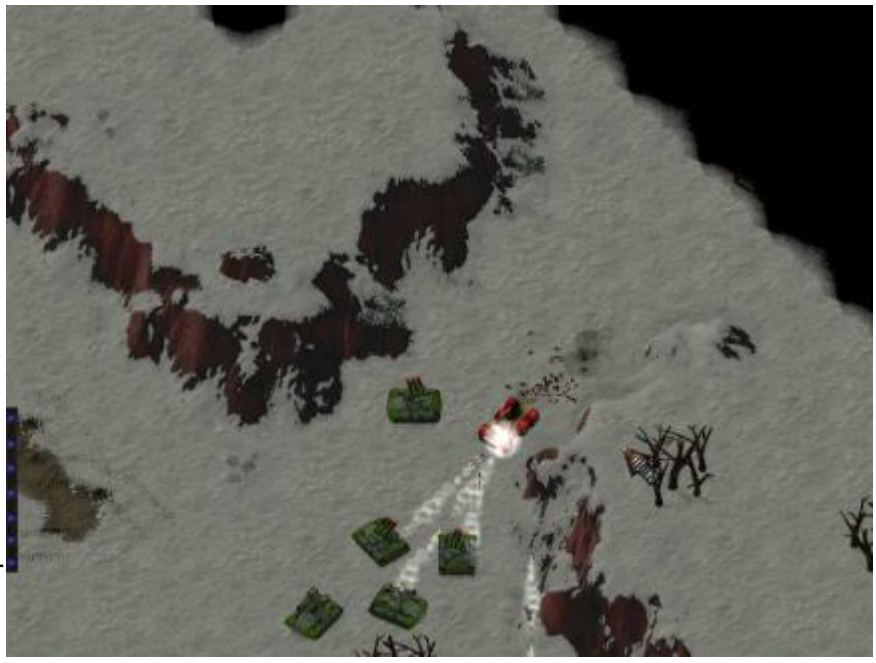
Mission 3:



Was zunächst vor allem aufgrund des dicken Budgets mehr nach einer Kommando-Mission aussieht, wird sich dann aber doch recht schnell als eine ganz normale Vernichtungsmission herausstellen, denn bedingt durch die zahlreichen Einheiten des Gegners kann man natürlich nicht nur die Gebäude angreifen, das wäre schlicht illusionistisch!
Errichten Sie Ihren Stützpunkt einfach an Ort und Stelle und sammeln Sie die Kampfeinheiten bei der Engstelle einige Meter weiter nordwestlich. Die ersten Angriffe sind regelrecht lächerlich, so dass man die Basis ausbauen und auch das große Erzfeld weiter westlich sichern kann.
Üblicherweise wird man keine Probleme haben den Angriffen stand zu halten bis die Forschung so weit ist, dass man zumindest HT30LR-Panzer bauen kann. Erkunden Sie daher am besten den Bereich um die Engstelle schnellstens mit einem der eigentlich nutzlosen Transporter, so dass man

gefährlichere Angriffe früher erkennen und darauf reagieren kann.
Dank dem dicken Budget sollte man selbst bei Angriffen der UCS mit Spider-Einheiten keine Probleme bekommen und alsbald die Basis komplett ausbauen können. Die Engstelle wird nachfolgend mit einigen schweren Geschütztürmen gesichert und in der Nähe der Mine sollten einige HT33R-Panzer in Bereitschaft stehen, da der Feind eventuell dort einige Spider II postiert, die vor allem den Heavy Liftern Probleme machen können!
Während man dann die Karte mit Hubschraubern erkundet gilt es weiterhin durchaus recht starke Angriffe abzuwehren. Dank der günstigen Lage wird man bei der Engstelle jedoch kaum entscheidende Verluste befürchten müssen, so dass man sich auf eigene Offensivaktionen konzentrieren kann.
Wirklich lohnenswerte Ziele gibt es jedoch eigentlich nur zwei. Bringen Sie wie üblich eine Thunder-Staffel heran und greifen Sie beiden Minen des Feindes im südlichen und westlichen Teil der Feind-Basis im Nordwesten an, da dort meistens recht wenige Einheiten stationiert sind und so der Geldstrom des Feindes versiegen wird.
Ein Angriff auf das Kraftwerk ist zwar auch schön, aber wirkungslos, da die UCS weiter nördlich noch zwei besitzt, die stark verteidigt werden und somit kaum effektiv anzugreifen sind. Die Vernichtung der Minen ist hier aber glücklicherweise auch ausreichend, da keine Neuen gebaut werden und so auch bald der Strom angreifender Einheiten abreißen wird.
Es folgt der übliche Gegenschlag, der mit mindestens einem Dutzend schwerer Panzer ausgeführt werden muss. Da man die Gebäude natürlich nicht vernichten kann ohne die verteidigenden Einheiten auszuschalten gilt es einfach die komplette Basis nieder zu brennen. Sobald die Kraftwerke vernichtet sind werden auch die Verteidigungstürme zu leichten Zielen, so dass parallel zum Schleifen der Feind-Basis auch die kleine Hafenanlage im Südwesten von Hubschraubern attackiert werden kann.
Wichtig: Als Gebäude zählen natürlich auch die Geschütztürme!

Mission 4:



Nun gibt es endlich die „Kommandomission“, die diesmal wirklich recht interessant ausfällt! Ohne irgendein Gebäude gilt es hier allein mit den gegebenen Einheiten zurechtzukommen, da es auch keine Verstärkung geben wird!
Zögern ist trotzdem nicht gefragt, denn man muss gerade zu Beginn schnell handeln um die Banthas noch im „offenen“ Feld und ohne Verteidigung erwischen zu können. Zwar kann man diese Ziele später auch mitsamt den Gebäuden in der Basis vernichten, doch dann wird der Feind schon einen Nutzen aus den Banthas geschlagen haben und eventuell mehr Einheiten produziert haben!
Selektieren Sie daher direkt alle Kampfeinheiten und senden Sie diese gen Osten (Ost-Südost um genau zu sein). Die Reparatur-Fahrzeuge sendet man in einem gewissen Abstand hinterher. Lassen Sie sich von den bald angreifenden Gargoil-Fliegern nicht stören, gerade die HT30LR werden den ein oder anderen Feind schon während der Fahrt vom Himmel holen.

Folgen Sie dem Weg durch die Schlucht nach Osten bis zu einer größeren Weggabelung. Hier wartet man nun einfach bis der Konvoi aus nordöstlicher Richtung ankommt. Ist man sofort nach dem Start aufgebrochen, dürfte man die Banthas eigentlich nicht verfehlen, so dass bald der erste Teilauftrag abgeschlossen ist und man gegebenenfalls nur noch die Flieger abschießen muss.
Nachfolgend gilt es dann gegen den UCS-Posten im Südwesten vorzugehen. Lassen Sie daher erstmal Reparaturen anlaufen und speichern Sie am besten, denn der Angriff muss vorsichtig geführt werden, da ein direktes Eindringen in die Feind-Basis nicht gut gehen wird!
Nähern Sie sich der Feind-Basis daher vorsichtig aus nördlicher oder nordöstlicher Richtung. Zunächst gilt es vor allem Infanteristen und leichtere Einheiten auszuschalten, die ärgerlich sind und auch vergleichsweise starke Schäden anrichten können. Ziehen Sie beschädigte Einheiten daher direkt zurück um sie reparieren zu lassen.
Geht man vorsichtig genug vor, wird man kaum größere Probleme bekommen, da nur wenige schwere Einheiten und Verteidigungstürme anzutreffen sind. Die zu vernichtenden Ziele sind diesmal alle Produktionsgebäude, also Roboter Fabrik, Produktionszentrum und Hauptgebäude, die allesamt am westlichen Kartenrand liegen, so dass ein Angriff aus nördlicher Richtung meist etwas schneller geht. Spätestens nach der Vernichtung des Kraftwerks dürfte die Verteidigung quasi gebrochen sein, so dass man die drei Ziele schnell vernichten kann, wodurch die Mission auch sofort enden sollte.

Mission 5:



Was zunächst nach einem großen finalen Gefecht aussieht, erscheint dann alsbald als lahme Angriffsmission, bei der man eigentlich kaum echten Widerstand zu brechen hat. Hier scheint der gewählte Schwierigkeitsgrad die Gegner-KI regelrecht abzustellen, denn außer einigen U-Boot-Angriffen konnte ich hier keine offensiven Aktionen ausmachen!
Nach dem Starten der Mission gilt es dann erstmal die Infanteristen in den Gebäuden zu verstauen, die „Flotte“ zum gut verteidigten Ausgang der Bucht zu senden, wo diese mit Unterstützung der schweren Türme bald einige U-Boote abwehren muss, sowie den Ausbau der Basis zu initialisieren.
Sammeln Sie alle Bodenkampfeinheiten in einer Linie nach Süden hin, falls doch mal ein Angriff erfolgt und damit sie einfach aus dem Weg sind. Bis die Forschung fertig ist, kann man dann einfach die Truppen ordnen und sortieren und sich auf auf leichte Luftangriffe gefasst machen, die aber meist sehr schnell abgewehrt werden, da stets nur wenige Einheiten auf Angriffskurs gehen!
Sobald man Flugeinheiten bauen darf, kann man die Erz-Raffinerierung mittels Heavy Lifter richtig in Gang setzen und mit dem Aufklären der großen Karte beginnen. Während man im Osten zwei seltsame „Gegnertrauben“ in offenem Feld antrifft, wird man im restlichen Kartenbereich vor allem Wasser und unzählige kleine Inseln antreffen.
Das interessanteste Ziel stellt zunächst aber die Insel des grauen Gegner im Südosten dar. Hier wird nur Erz abgebaut, sonst scheint der Gegner inaktiv zu sein.
Stellen Sie daher einen Angriffstrupp aus einem guten Dutzend Thunder-Hubschraubern und mindestens zwei voll besetzten Transporthubschraubern zusammen. Sobald man den Feind auf der

Insel attackiert, wird dieser plötzlich sehr aktiv, so dass man seine beste Chance effektiv nutzen muss um sich die wertvollen Erzvorkommen hier schnell und ohne große Verluste sichern zu können.
Bringen Sie daher die Angriffsflieger auf einer nahen Insel in Stellung und schlagen Sie dann auf einmal los. Während die Kampfhubschrauber den einzigen Verteidigungsturm und danach das Kraftwerk auseinander nehmen, fliegen die Transporthubschrauber direkt zum Hauptgebäude und nehmen dieses ein, so dass der Gegner seine Verluste nicht mehr ausgleichen kann und der Widerstand direkt im Keim erstickt wird.
Während die Hubschrauber die Produktionsgebäude vernichten gilt es die HATs weitere Infanteristen einfliegen zu lassen, so dass die beiden Minen und Raffinerien auch erobert werden und der Geldfluss bald mehr als deutlich anschwellen wird.
Mit dicken finanziellen Reserven kann man dann die beiden „Gegnertrauben“ auf dem eigenen „Kontinent“ sogar von einem General wegfegen lassen und sich direkt auf die Eroberung der letzten feindlichen Insel im Südwesten konzentrieren, denn diese stellt dann auch wirklich eine gewisse Herausforderung dar.
Sammeln Sie dazu erstmal alle KT30-Kampfboote und bauen Sie direkt noch massiv Neue. Auf dem Weg in Richtung der „Feindinsel“ wird man zwar nur wenig Widerstand in Form von UCS-Booten antreffen, doch es gilt die eigenen Boote im Auge zu behalten, da diese sich zwischen den zahllosen kleinen Insel gerne verkeilen und dann einfach stehenbleiben.
Ziehen Sie vor der feindlichen Insel eine Flotte aus einem guten Dutzend KT30 und Landungsbooten besetzt mit Screamern zusammen, die am besten auch noch von einigen Thunder-Staffeln begleitet wird.
Das erste Ziele sollte die Vernichtung der beiden Kraftwerke sein, was aber durch massive gegnerische Kräfte, die zu allem Überfluss auch oft noch getarnt sind, erschwert wird.
Speichern Sie daher am besten und testen Sie mit den Hubschraubern aus, wo keine (getarnten) Einheiten sind und attackieren Sie dort dann direkt massiv. Verlockende Ziele sind vor allem die Mine auf dem Plateau oder das Hauptgebäude im südöstlichen Teil.



Gerade das Hauptgebäude sollte man mitsamt der Roboterfabrik schnell zerstören, damit erstmal vernichtete Gebäude nicht nochmal aufgebaut werden und man umsonst gekämpft hat!
Gegen die großen getarnten Verbände ist leider kaum ein Kraut gewachsen.
Versuchen Sie die Masse einfach niederzukämpfen und halten Sie stets einige Landungsboote mit Screamern in der Hinterhand, die man mit etwas Glück etwas abseits absetzen kann, von wo aus sich die „Schreier“ zur Gefechtszone vortasten können und nach und nach die Feinde enthüllt werden.
Mit etwas Glück erwischt man auch bald den Shadow-Panzer. Da der Gegner meist nur einen besitzt ist dessen Zerstörung dann meistens auch der finale Schlag.
Da das Anlanden von Bodentruppen etwas nervig ist und man vor allem nur mittelschwere Modelle einsetzen kann, gilt es möglichst viel durch die KT30 zerstören zu lassen, was Kraftwerke und alle Produktionsgebäude einschließt, so dass man später nur noch zum Aufräumen eventuell einige Einheiten anlanden muss. Hubschrauberstaffel erledigen diese meist aber genauso gut, nur etwas teurer.
endet die Mission danach noch nicht, gilt es meist doch noch einen General mit Lufteinheiten auf die Suche nach U-Booten zu schicken.

> Zurück zur ED-Kampagnenübersicht <

Text	A. Neumann (2006)
Screenshots	A. Neumann (2006)
Savegames	A. Neumann (2006)
Lizenz	CC BY-NC-SA

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/earth2140ed4

Last update: **2017/10/08 09:17**